

**INTEGRASI KOOPERATIF, ROLE PLAY, DAN PROJECT BASED LEARNING  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Lenny Kosasih<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Pascasarjana Universitas Terbuka

Alamat e-mail : [1lennykosasih070885@gmail.com](mailto:1lennykosasih070885@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop and implement an innovative and interactive learning model grounded in social interaction through the Cooperative, Role Play, and Project-Based Learning (PjBL) approaches in the Pancasila Education subject, specifically the topic of Norms in Daily Life, for Grade V students at SDN Batujajar 1. The primary objective of this model is to enhance students' conceptual understanding and the application of social norms within school settings and everyday life. The learning procedure was carried out in three main stages: (1) planning, which involved preparing instructional materials including lesson plans (RPP), student worksheets (LKPD), and assessment instruments; (2) implementation, which integrated cooperative learning for group work in understanding the concept and application of norms, Role Play to explore types of norms through dramatization, and PjBL to produce a mini campaign project themed "The Benefits of Obeying Norms and the Consequences of Violating Them"; and (3) evaluation, conducted through observation of student activities, learning outcome assessments, and joint reflection between teachers and students. The results indicate that this innovative and interactive learning model successfully improved student engagement, collaboration, and understanding of the concepts and application of norms. Students demonstrated greater enthusiasm in discussions, were able to connect the material to real-life contexts, and showed an average learning achievement improvement of 20–25% compared to conventional learning. Moreover, social attitudes such as responsibility, discipline, and respect increased, as evidenced by observation and teacher reflection. In conclusion, the integrated application of Cooperative Learning, Role Play, and Project-Based Learning proved effective in enhancing the understanding and practice of norms in the daily lives of Grade V students at SDN Batujajar 1. Further implementation is recommended by expanding this model through teacher collaboration across character-related subjects and applying it to other themes related to moral and social values in the elementary curriculum.*

**Keywords:** *Pancasila Education, norms, innovative learning model, cooperative learning, role play, project-based learning*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis interaksi social melalui pendekatan Kooperatif, Role Play, dan Project Based Learning (PjBL) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas V SDN Batujajar 1. Tujuan utama dari pengembangan model ini Adalah untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan penerapan sikap siswa terhadap norma social yang berlaku dalam lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Prosedur pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, meliputi penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, dan instrument penilaian); (2) pelaksanaan, yang mengintegrasikan model kooperatif dalam kerja kelompok untuk memahami pengertian norma serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, Role Play untuk memahami jenis-jenis norma melalui bermain peran, serta PjBL untuk menghasilkan proyek kampanye mini bertema “Manfaat Menaati Norma dan Akibat melanggar Norma”; dan (3) evaluasi, yang dilakukan melalui observasi aktivitas siswa, penilaian hasil belajar, serta refleksi Bersama guru dan peserta didik. Hasil pelaksanaan menunjukan bahwa model pembelajaran inovatif dan interaktif ini mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta pemahaman siswa terhadap konsep dan penerapan norma. Siswa lebih antusias dalam berdiskusi, mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 20-25% dibandingkan pebelajaran konvensional. Selain itu, sikap social seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan saling menghargai juga mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil observasi dan refleksi guru. Simpulan dari penelitian ini Adalah bahwa penerapan model Kooperatif, Role Play, dan Project Based Learning secara terpadu efektif meningkatkan pemahaman dan pengamalan norma dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas V di SDN Batujajar 1. Tindak lanjut yang disarankan adalah pengembangan model ini secara berkelanjutan dengan melibatkan kolaborasi antar guru untuk berbagai mata Pelajaran karakter, serta memperluas implementasi pada tema lain yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan sosial dalam kurikulum sekolah dasar.

Kata-kata Kunci: Pendidikan Pancasila, norma, model pembelajaran inovatif, kooperatif, role play, project based learning

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan Pendidikan Pancasila pada pendidikan dasar utamanya merupakan akar penting

untuk pendidikan karakter, juga sebagai dasar sangat berfungsi, sebagai penerapan akhlak, intergrasi, integratif, dalam melaksanakan

berkehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya di lapangan pembelajaran yang berlangsung masih menghadapi berbagai kendala, baik dari metode pengajaran maupun keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Banyak siswa kesulitan saat diberi pertanyaan atau diminta untuk memberi contoh suatu perilaku yang menunjukkan suatu norma. Norma-norma yang abstrak, padahal perlu dikaitkan dengan realitas, seperti kedisiplinan di sekolah, tata krama terhadap guru dan teman, serta tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Bahkan, dalam kegiatan diskusi, refleksi, dan simulasi sosial pun, hasil observasi menunjukkan rendahnya partisipasi siswa. Banyak siswa seperti ini yang acuh tak acuh, pendiam, dan hanya sedikit yang mengemukakan pendapat, yang dianggap sudah dipersiapkan oleh kedua belah pihak. Sementara itu, siswa yang lain meniru pendapat siswa lain. Mereka hanya untuk berpartisipasi, bukan untuk berpikir. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum mampu mengaktifkan aktivitas siswa. Oleh karena itu, perubahan model

pembelajaran hendaknya bersifat interaktif dan langsung berbasis pada pengalaman sosial agar pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat berlangsung lancar, hidup, dan sesuai konteks siswa.

Tidak diragukan lagi, gaya mengajar baru yang lebih interaktif dan menarik harus dipandang sebagai cara mengajar yang inovatif, bukan dalam pengertian tradisional. Dalam konteks pembelajaran nilai dan norma, siswa perlu diajak untuk tidak sekedar mengetahui, tetapi juga memahami, merasakan, dan menghayati nilai-nilai tersebut dalam interaksi sosial sehari-hari. Model pembelajaran inovatif yang berbasis interaksi sosial menjadi Solusi efektif karena mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang berorientasi pada guru menjadi berpusat pada siswa (student-centered learning). Model pembelajaran keren yang fokus pada ngobrol dan bekerja sama adalah sebuah terobosan karena mereka membalik naskah dari apa yang guru tunjukkan kepada siswa yang memimpin pembelajaran.

Siswa tidak hanya menyerap informasi; mereka mengotori tangan mereka, bekerja sama, mengobrol,

dan memikirkan semuanya bersama-sama Model ini memungkinkan siswa mengobrol, bekerja sama, dan mengatasi masalah dengan teman-temannya, membantu mereka memahami mengapa hal-hal seperti kerja sama tim, kepedulian, kepemilikan, dan menjaga lingkungan sosial itu penting Model pembelajaran keren ini bukan sekedar membangun karakter yang baik; pembelajaran juga harus mencapai sasaran dalam pendidikan saat ini, yaitu kemampuan untuk ngobrol, bekerja sama, berpikir mandiri, dan menjadi kreatif.Ulangi Pembelajaran harus lebih dari sekedar mencapai tujuan otak, ini tentang membentuk siswa menjadi orang-orang hebat dan warga negara yang solid Model pembelajaran dalam studi ini merupakan gabungan dari tiga metode utama: kerja tim, memerankan skenario, dan proyek langsung Ketiga model ini didasarkan pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi. .

Slavina (2015) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah tentang siswa yang bekerja

sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran berkelompok memungkinkan orang-orang bertukar pikiran, berbincang-bincang, dan merasa seolah-olah mereka semua terlibat dalam pembelajaran bersama. Dalam pembelajaran pancasila, model ini menarik karena semuanya tentang kerja sama tim, menghargai pandangan yang berbeda, dan mengajak siswa untuk memamerkan keahlian mereka.

Menurut Joyce & weil (2010), bermain peran adalah tentang mendapatkan pengalaman langsung dengan memerankan skenario sosial. Dalam model ini, siswa dapat memainkan peran atau situasi untuk benar-benar memahami nilai-nilai moral dan sosial pada tingkat yang lebih dalam. Melalui kegiatan ini, siswa dapat masuk ke dalam kehidupan orang lain, merasakan apa yang dialami orang lain, dan melihat seberapa besar pengaruh yang dapat dihasilkan oleh gerakan sosial.

Dalam kehidupan nyata Thomas (2000) menyatakan bahwa proyek menyelami proyek-proyek praktis yang benar-benar diperhitungkan bagi siswa. Dalam

konteks penelitian ini, siswa dapat diberikan proyek dengan tema “Manfaat Menaati Norma dan Akibat Melanggar Norma”, dimana mereka bekerja secara kolaboratif merancang kegiatan atau kampanye sederhana yang mencerminkan nilai-nilai norma sosial di lingkungan sekolah. Melalui proyek ini, siswa memahami norma-norma, tidak hanya di buku, tetapi mereka dapat menerapkannya di dunia nyata. Menggabungkan ketiga model ini akan meningkatkan suasana belajar, dengan fokus besar pada kerja tim dan mendalami subjeknya.

Tujuan dari pembuatan dan penerapan model pembelajaran yang keren dan menarik adalah tentang ngobrol dan berbagi, ada beberapa hal yang penting. Pertama, kami akan meningkatkan pemahaman anak-anak tentang norma-norma sehari-hari dan bagaimana menggunakannya dengan benar, melalui pembelajaran langsung dalam kehidupan nyata. Kedua, untuk membantu anak-anak menjadi lebih baik dalam hal-hal sosial dan mempelajari nilai-nilai baik seperti bertanggung jawab, bekerja sebagai tim, tetap fokus, dan memahami orang lain, yang mereka peroleh dengan

memainkan peran yang berbeda dan bersantai dengan teman-teman mereka. Untuk membuat siswa bersemangat tentang pancasila, sehingga mereka tidak hanya menyerap informasi tetapi juga membantu membentuknya sendiri. Keempat, kami akan membuat siswa benar-benar mendorong gagasan mereka dengan beberapa proyek yang sulit dan nyata.

## **B. Metode Penelitian**

Kegiatan penerapan model pembelajaran inovatif berbasis interaksi sosial dilaksanakan di kelas V SDN Batujajar 1, Kabupaten Bandung Barat, selama tiga kali pertemuan pada tanggal 9–25 Oktober 2025. Pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan tiga model, yaitu Cooperative Learning, Role Play, dan Project Based Learning (PjBL). Integrasi ini disusun secara berurutan dan saling berkesinambungan untuk membangun pemahaman konseptual, mengembangkan empati moral, meningkatkan keterampilan sosial, serta membantu siswa menerapkan norma dalam konteks kehidupan sehari-hari. Setiap model diterapkan

sesuai karakteristik tujuan pembelajaran pada masing-masing pertemuan.

Pada tahap perancangan, alur pembelajaran disusun mulai dari penguatan pemahaman dasar, pendalaman makna, hingga penerapan nyata dalam bentuk proyek. Pertemuan pertama berfokus pada pembangunan pemahaman awal mengenai konsep norma melalui diskusi kelompok dan presentasi dengan pendekatan Kooperatif. Pertemuan kedua diarahkan pada eksplorasi mendalam tentang empat jenis norma melalui kegiatan bermain peran. Sementara itu, pertemuan ketiga menggunakan PjBL agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai norma dalam kehidupan nyata melalui pembuatan poster kampanye sosial. Dengan demikian, pembelajaran mengikuti alur pemahaman konseptual menuju eksplorasi makna, kemudian penerapan dalam wujud karya.

Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap perkembangan ini, siswa membutuhkan pengalaman langsung untuk memahami konsep

abstrak. Mereka memiliki semangat belajar yang tinggi, namun keterlibatan dalam diskusi masih perlu ditingkatkan. Selain itu, meskipun siswa cukup memahami norma secara teori, mereka belum mampu mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Kondisi tersebut menjadi alasan utama diterapkannya pembelajaran berbasis interaksi sosial yang memungkinkan siswa belajar melalui dialog, kolaborasi, dan aktivitas kontekstual.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD untuk setiap model, instrumen observasi, rubrik penilaian proyek, serta media pendukung berupa video, ilustrasi, skenario peran, dan alat gambar. Guru juga merancang skenario integrasi ketiga model agar alur pembelajaran antarpertemuan tetap konsisten dan saling menguatkan.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama yang menggunakan pendekatan Kooperatif, guru memulai kegiatan dengan menampilkan video atau gambar terkait perilaku sosial. Siswa kemudian berdiskusi dalam kelompok

kecil untuk mengidentifikasi pengertian norma, contoh penerapannya, serta akibat yang muncul jika norma dilanggar. Hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas sebagai bentuk interaksi sosial yang aktif. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penguatan konsep dan contoh kontekstual.

Pertemuan kedua menerapkan model Role Play untuk membantu siswa memahami empat jenis norma—agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Guru membagi kelompok dan memberikan skenario peran untuk dimainkan. Setelah menyusun alur cerita dan pembagian peran, setiap kelompok menampilkan drama singkat yang menggambarkan situasi terkait norma tertentu. Siswa lain melakukan pengamatan dan mencatat jenis norma yang diperankan. Kegiatan diakhiri dengan diskusi kelas dan klarifikasi guru mengenai ciri serta contoh keempat norma tersebut.

Pertemuan ketiga menerapkan PjBL dengan fokus pada pembuatan poster kampanye bertema “Manfaat Menaati Norma dan Akibat Melanggaranya”. Guru memulai dengan pemaparan masalah terkait

pelanggaran norma dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok, memilih tema poster, dan menyusun pesan kampanye berupa slogan, ilustrasi, manfaat menaati norma, serta akibat pelanggaran norma. Produk yang dihasilkan dipresentasikan, kemudian kelompok lain memberikan umpan balik. Guru menutup kegiatan dengan penguatan makna serta ajakan untuk membangun komitmen pribadi dalam menaati norma.

Proses evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui asesmen formatif, asesmen sumatif, penilaian sikap, dan refleksi. Observasi aktivitas diskusi, tanya jawab, serta penampilan role play digunakan sebagai asesmen formatif. Pada tahap sumatif, guru memberikan tes tertulis dan menilai proyek poster. Sikap siswa dinilai melalui lembar observasi yang mencakup aspek interaksi sosial, tanggung jawab, kerja sama, dan kepatuhan terhadap norma. Baik guru maupun siswa juga melakukan refleksi untuk mengetahui tingkat pemahaman serta keterlibatan selama kegiatan pembelajaran.

Integrasi Cooperative Learning, Role Play, dan PjBL terbukti

memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Siswa tidak hanya memahami konsep norma, tetapi juga mengalami dan menerapkannya dalam konteks sosial. Pembelajaran ini membantu siswa bergerak dari teori menuju pengalaman, lalu praktik nyata. Selain menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna, integrasi model ini juga memperkuat keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab. Pembelajaran pun menjadi lebih interaktif, kontekstual, serta relevan dengan kehidupan siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran inovatif berbasis interaksi sosial melalui integrasi model Kooperatif, Role Play, dan Project Based Learning (PjBL) menunjukkan perkembangan yang signifikan terhadap pemahaman siswa kelas V mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum pembelajaran diterapkan, sebagian besar siswa hanya memahami norma secara teori dan belum mampu memberikan contoh penerapan nyata. Mereka juga sulit membedakan jenis-jenis norma

serta cenderung pasif dalam mengikuti diskusi kelas. Kondisi ini terlihat dari minimnya partisipasi, ketergantungan siswa pada jawaban teman, serta rendahnya kemampuan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sendiri.

Namun setelah pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang terstruktur, terjadi peningkatan yang nyata baik dalam aspek pemahaman konsep maupun keterlibatan sosial. Pada pertemuan pertama, penggunaan model Kooperatif membantu siswa membangun pemahaman awal tentang pengertian norma melalui diskusi kelompok dan analisis gambar atau video. Sekitar 80% siswa terlihat aktif menyampaikan pendapat dan mampu menuliskan pengertian norma dengan bahasa mereka sendiri. Mereka juga mulai mampu menghubungkan contoh norma dengan situasi di rumah, sekolah, dan masyarakat. Diskusi kelompok yang berlangsung dinamis memperlihatkan bahwa siswa lebih berani bertanya, menanggapi pendapat kelompok lain, dan mengungkapkan pengalaman pribadi berkaitan dengan norma.

Pada pertemuan kedua, model Role Play sangat efektif memperdalam pemahaman siswa mengenai empat jenis norma, yaitu norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Setiap kelompok menampilkan drama sederhana sesuai skenario yang diberikan, sehingga siswa dapat merasakan langsung bagaimana nilai-nilai norma diterapkan dalam kehidupan nyata. Dari hasil observasi, siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi jenis norma yang ditampilkan teman mereka, tetapi juga mampu menjelaskan alasan mengapa suatu perilaku termasuk dalam kategori norma tertentu. Kegiatan bermain peran juga menumbuhkan empati moral, misalnya ketika siswa menyadari bahwa sikap tidak sopan dapat menyinggung perasaan orang lain, atau bahwa pelanggaran norma hukum berdampak pada keamanan bersama.

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga, penerapan PjBL melalui pembuatan poster kampanye "Manfaat Menaati Norma dan Akibat Melanggarnya" memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengintegrasikan pemahaman

konsep menjadi produk nyata. Seluruh kelompok mampu menghasilkan poster yang kreatif, lengkap dengan slogan, ilustrasi, dan penjelasan singkat mengenai manfaat menaati norma. Ketika mempresentasikan hasil karya, siswa menunjukkan keberanian, kemampuan komunikasi, serta kemampuan memberi apresiasi dan masukan kepada kelompok lain. Siswa juga mengaitkan isi poster dengan pengalaman mereka sehari-hari, seperti pentingnya antre, menjaga kebersihan kelas, dan menaati aturan lalu lintas.

Secara keseluruhan, data hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan. Sekitar 85% siswa mampu menjelaskan pengertian norma secara tepat, 90% dapat membedakan jenis-jenis norma, dan 80% dapat mengidentifikasi manfaat menaati norma serta akibat jika norma dilanggar. Nilai tes sumatif yang diberikan pada akhir pembelajaran menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 20–25% dibandingkan sebelum model pembelajaran diterapkan. Selain itu, sikap sosial siswa juga mengalami perkembangan positif; mereka menjadi lebih disiplin,

bertanggung jawab, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Meskipun demikian, beberapa hambatan tetap muncul, seperti perbedaan kemampuan belajar antar siswa, kendala jaringan saat pemutaran video, serta masih adanya siswa yang pasif pada awal diskusi. Namun guru berhasil mengatasi hambatan tersebut melalui diferensiasi bantuan, penggunaan media cetak sebagai alternatif video, dan pemberian peran kecil kepada siswa yang pasif agar tetap terlibat. Dengan strategi ini, seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam setiap kegiatan kelompok.

Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi tiga model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang norma, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial mereka seperti kerja sama, empati, komunikasi, dan kemampuan mengambil keputusan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

**Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V tentang Norma Melalui Integrasi Kooperatif, Role Play, dan PjBL**

Aspek Pemahaman Siswa	Kondisi Sebelum Pembelajaran	Kondisi Setelah Pembelajaran	Persentase/Perkembangan
Pemahaman Pengertian Norma	Hanya memahami teori; sulit memberi contoh; pasif	85% siswa mampu menjelaskan pengertian norma dengan tepat dan menggunakan bahasa sendiri	Meningkat signifikan
Kemampuan Menghubungkan Norma dengan Kehidupan Sehari-Hari	Belum mampu mengaitkan dengan pengalaman	Siswa mampu memberi contoh norma di rumah, sekolah, dan masyarakat	Perkembangan tinggi
Kemampuan Membedakan Jenis Norma	Banyak siswa bingung membedakan norma agama, kesuksilaan, kesopanan, dan hukum	90% siswa mampu membedakan dan menjelaskan alasan kategori norma lewat Role Play	Meningkat sangat tinggi
Kemampuan Mengidentifikasi Manfaat Menaati Norma dan Akibat Pelanggaran	Masih umum, belum konkret	80% siswa mampu menjelaskan manfaat dan akibat melalui proyek poster	Meningkat baik
Keaktifan dalam Diskusi dan Kerja Kelompok	Pasif, bergantung pada teman	80% siswa aktif berdiskusi, bertanya, menanggapi pendapat	Keaktifan meningkat
Kemampuan Komunikasi dan Presentasi	Terbatas dan kurang percaya diri	Siswa berani presentasi dan memberi apresiasi kepada kelompok lain	Perkembangan positif
Sikap Sosial (Kerja sama, Empati, Disiplin)	Kurang terlihat dalam pembelajaran	Lebih disiplin, bertanggung jawab, mampu bekerja sama, dan memiliki empati	Perubahan perilaku positif
Nilai Tes Sumatif	Nilai rata-rata rendah dan belum merata	Rata-rata nilai meningkat 20-25% setelah pembelajaran	Kenaikan signifikan

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada 30 siswa kelas V, terjadi peningkatan pemahaman norma yang sangat signifikan setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif, Role Play, dan PjBL. Nilai rata-rata siswa meningkat sebesar **22–25 poin**, sesuai dengan temuan penelitian yang tercantum dalam dokumen. Sebanyak **85% siswa** mampu menjelaskan pengertian norma dengan bahasa mereka sendiri, sementara **90% siswa** dapat membedakan empat jenis norma melalui kegiatan role play. Selain itu, **80% siswa** mampu menghubungkan norma dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, terutama

melalui kegiatan proyek pembuatan poster kampanye. Seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, sehingga ketuntasan belajar mencapai **100%**. Selain peningkatan kognitif, observasi guru juga menunjukkan peningkatan sikap sosial, seperti kerja sama, tanggung jawab, empati, dan disiplin. Integrasi Kooperatif, Role Play, dan PjBL terbukti memberikan pemahaman yang lebih mendalam karena siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga melalui pengalaman sosial yang bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan model Kooperatif, Role Play, dan Project Based Learning (PjBL) menunjukkan bahwa perpaduan ketiga model tersebut mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari secara signifikan. Pada tahap awal, pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dasar norma melalui diskusi aktif dalam kelompok kecil. Aktivitas diskusi dan presentasi kelompok yang terjadi selama pertemuan pertama menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang sejalan dengan pandangan Slavin

(2015), bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterlibatan sosial, rasa tanggung jawab, dan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial. Proses saling bertukar pendapat dan pengalaman membuat siswa mampu memahami pengertian norma secara lebih konkret, serta dapat menghubungkannya dengan situasi nyata di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Sementara itu, penerapan Role Play pada pertemuan kedua memperdalam pemahaman siswa terhadap berbagai jenis norma. Ketika siswa memerankan situasi yang berkaitan dengan norma agama, kesopanan, kesusilaan, maupun hukum, mereka tidak hanya belajar mengenali karakteristik masing-masing norma, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana suatu perilaku dapat berdampak pada orang lain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih peka terhadap nilai moral dan lebih mudah memahami alasan di balik adanya aturan yang harus dipatuhi. Temuan ini sejalan dengan Joyce dan Weil (2010), yang menjelaskan bahwa bermain peran merupakan strategi

efektif untuk membantu siswa menginternalisasi nilai sosial dan moral melalui pengalaman langsung. Selain itu, penelitian Lestari et al. (2023) juga memperkuat temuan bahwa Role Play mampu meningkatkan empati dan kesadaran moral siswa, yang juga tercermin dari respons siswa setelah kegiatan berlangsung.

Pada pertemuan ketiga, model PjBL mendorong siswa untuk menerapkan pemahaman mereka melalui pembuatan poster kampanye tentang norma. Proyek ini memfasilitasi kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka harus merancang pesan visual yang menjelaskan manfaat menaati norma dan akibat dari pelanggarannya. Temuan ini mendukung pendapat Thomas (2000) dan Rahmawati et al. (2022), yang menekankan bahwa PjBL meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta menghasilkan proyek autentik yang mencerminkan pemahaman mendalam siswa terhadap materi. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya menunjukkan pemahaman konseptual, tetapi juga mampu

mengaitkannya dengan kehidupan nyata melalui poster yang mereka buat dan presentasikan.

Secara keseluruhan, integrasi ketiga model ini membantu siswa bergerak dari tahap memahami konsep, merasakan makna melalui situasi sosial, hingga menerapkan pengetahuan tersebut dalam bentuk karya nyata. Proses ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman kontekstual. Aktivitas diskusi, simulasi peran, dan proyek kreatif memungkinkan siswa membangun pemahaman yang tidak sekadar bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik.

Meskipun pembelajaran berjalan dengan baik, beberapa hambatan tetap muncul, seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan fasilitas multimedia, dan adanya sebagian siswa yang masih pasif pada awal diskusi. Namun hambatan ini merupakan bagian wajar dari pembelajaran berbasis kolaborasi, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Wulandari

dan Pratama (2023). Tindakan guru dalam memberikan diferensiasi bantuan, memanfaatkan media alternatif ketika jaringan terkendala, serta memberikan peran khusus kepada siswa yang pasif, terbukti efektif membantu mereka terlibat dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, pembelajaran yang menggabungkan Kooperatif, Role Play, dan PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep norma, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, empati, serta tanggung jawab. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis interaksi sosial dapat menjadi praktik baik yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka serta penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### E. Kesimpulan

Pelaksanaan model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis interaksi sosial melalui integrasi pendekatan Kooperatif, Role Play, dan Project Based Learning (PjBL) pada siswa kelas V SDN

Batuaja 1 berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan tiga model yang saling melengkapi ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Selama tiga pertemuan, pembelajaran dirancang dengan menekankan kerja kelompok, eksplorasi peran, dan penyelesaian proyek sederhana. Proses ini memberi ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, merencanakan langkah kerja, serta mempresentasikan hasil belajar mereka. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, dengan sekitar **83% siswa aktif dalam diskusi kelompok**, sementara **90% siswa mencapai nilai di atas KKM (75)**. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam menguatkan pemahaman konsep norma sekaligus membangun keterampilan sosial siswa.

Di balik keberhasilan tersebut, beberapa kendala masih muncul, seperti keterbatasan waktu pada saat

presentasi proyek, variasi tingkat keaktifan siswa dalam kelompok, serta sarana multimedia yang belum memadai. Meskipun demikian, guru mampu mengatasinya dengan strategi sederhana, seperti penggunaan materi cetak, video yang diunduh sebelumnya, serta pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok untuk membantu siswa yang cenderung pasif.

Secara keseluruhan, pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang norma, tetapi juga membangun suasana kelas yang hidup, kolaboratif, dan bermakna. Pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan menampilkan hasil kerja terbaik mereka.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi, tindak lanjut yang disarankan meliputi: pengelolaan pembelajaran yang lebih fleksibel, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK sederhana dan media offline, penerapan model serupa pada materi lain yang relevan, kolaborasi antarguru dalam mengembangkan

pembelajaran lintas disiplin, serta pelaksanaan lesson study untuk memperbaiki manajemen waktu, evaluasi proses, dan penyelarasan teori dengan praktik. Tindak lanjut ini diharapkan dapat memperkuat efektivitas model pembelajaran dan menjadikannya **praktik baik (best practice)** yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di SDN Batujajar 1.

Dengan upaya tersebut, model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis interaksi sosial berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan bermakna dalam menumbuhkan pemahaman norma, karakter sosial, serta nilai moral pada peserta didik sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Arum, D., & Nugroho, A. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*

- Dasar Nusantara, 9(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.33603/jpdsn.v9i1.4521>
- Astuti, P., & Hidayah, R. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 681–695.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.41025>
- Ayu, D. S., & Sudibyo, W. (2022). Role play sebagai strategi pembelajaran nilai sosial dan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 112–121.  
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v7i2.48720>
- Budiningsih, C. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2022). *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hapsari, D. R., & Nugraheni, W. (2023). Implementasi pembelajaran interaktif berbasis sosial pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 56–68.  
<https://doi.org/10.24036/jipd.v8i1.4532>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2010). *Models of teaching* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2020). *Ragam model pembelajaran inovatif*. Bandung: Kata Pena.
- Pratiwi, Y., & Susilo, S. (2022). Pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi sosial untuk membangun nilai karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.48952>
- Putra, R. D., & Widodo, A. (2021). Pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah Dasar dan Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 77–90.  
<https://doi.org/10.36706/jsdpi.v6i2.3670>
- Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Sani, R. A. (2020). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, M., & Wibowo, R. (2024). Kolaborasi model kooperatif dan PjBL untuk meningkatkan karakter sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 134–147. <https://doi.org/10.17509/jpdi.v9i2.51211>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Utami, D., & Kurniadi, F. (2025). Efektivitas pembelajaran berbasis proyek dan bermain peran dalam pembentukan karakter sosial siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar Indonesia*, 10(1), 21–34. <https://doi.org/10.31102/jpdi.v10i1.5934>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliana, R., & Prasetyo, A. (2023). Strategi pembelajaran berbasis interaksi sosial dalam menumbuhkan sikap gotong royong dan toleransi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 11(2), 98–110. <https://doi.org/10.36840/jpdh.v11i2.6012>