

## **PENGARUH MODEL ROLE PLAYING, COLLABORATIVE LEARNING, DAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV**

NENG EKA PEBRIANI<sup>1</sup>, DEK NGURAH LABA LAKSANA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka Bandung

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Citra Bakti

Alamat e-mail : <sup>1</sup>nengekapebriani@gmail.com,

Alamat e-mail : <sup>2</sup>[laba.laksana@citrabakti.ac.id](mailto:laba.laksana@citrabakti.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research focuses on analyzing the improvement of fourth-grade students' learning outcomes at SDN 1 Sukawening, Garut Regency, through the initiation of an innovative social interaction-based learning model. This pedagogical intervention specifically applies three different approaches: Role-Playing, Collaborative Learning, and Project-Based Learning (PjBL) in the context of Pancasila Education material regarding rules in the surrounding environment. The implementation of this interactive learning involved the participation of 22 students and was divided into three meeting cycles. The main hope of this research is to provide a real contribution to improving the quality of the learning process at the elementary school level, particularly in efforts to instill Pancasila values from an early age. Evaluation shows that the implementation of the social interaction-based model succeeded in substantially increasing student engagement and resulting in a significant increase in learning outcomes. Furthermore, this model effectively encourages students to be more active, hones collaboration skills, and strengthens individual responsibility. Although issues of passivity were identified in some students, this obstacle was successfully overcome through adjustments to the grouping strategy to ensure equitable participation. Therefore, this study concludes that the social interaction-based learning model is an effective strategy to be applied in the context of fourth-grade interactive learning to foster cooperative attitudes and crucial values for the formation of students' character.*

*Keywords: Innovative Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini difokuskan pada analisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukawening, Kabupaten Garut, melalui inisiasi model pembelajaran inovatif berbasis interaksi sosial. Intervensi pedagogis ini secara spesifik mengaplikasikan tiga pendekatan berbeda yaitu Bermain Peran, Pembelajaran Kolaboratif, dan

Project Based Learning (PjBL) pada konteks materi Pendidikan Pancasila mengenai aturan di lingkungan sekitar. Pelaksanaan pembelajaran yang interaktif ini melibatkan partisipasi 22 siswa dan terbagi dalam tiga siklus pertemuan. Harapan utama dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam upaya penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini. Evaluasi menunjukkan bahwa implementasi model berbasis interaksi sosial berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara substansial serta menghasilkan kenaikan signifikan pada nilai hasil belajar. Lebih lanjut, model ini secara efektif mendorong siswa untuk lebih aktif, mengasah kemampuan kolaborasi, dan memperkuat tanggung jawab individu. Meskipun sempat teridentifikasi isu berupa pasivitas pada beberapa siswa, kendala tersebut berhasil diatasi melalui penyesuaian strategi pengelompokan guna menjamin partisipasi yang merata. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis interaksi sosial merupakan strategi yang efektif untuk diterapkan pada konteks pembelajaran interaktif kelas empat guna menumbuhkan sikap kooperatif dan nilai-nilai krusial bagi pembentukan karakter siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Inovatif, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan dalam menanamkan karakter bergantung pada pelayanan guru ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator dan control siswa dalam berinteraksi di kelas dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila melalui tindakan nyata dan praktis yang dapat dilakukan di masyarakat. Meskipun demikian, praktik pembelajaran di SDN 1 Sukawening Kecamatan Sukawening

Garut, memiliki permasalahan yang dianggap serius. Hasil dari pengamatan awal, sebagian besar dilihat rendahnya siswa untuk berpartisipasi aktif secara sosial, sehingga hasil belajar siswa rendah dan belum mencapai KKM (kriteria Ketuntasan Minimal). Keadaan ini dapat diartikan bahwa pembelajaran yang disampaikan belum dapat menstimulus siswa untuk berinteraksi aktif yang dapat mendorong rasa tanggung jawab dan kolaborasi sesuai yang diharapkan. Dengan demikian, dianggap perlu penanganan secara serius untuk mengatasi permasalahan pasivitas yang dapat berdampak pada

capaian pembelajaran siswa secara akademik.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dipaparkan diatas, peneliti merumuskan suatu tujuan yaitu membuktikan penerpana model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis interaksi sosial mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan di SDN 1 Sukawening Kecamatan Sukawening Garut.

## **B. Metode Penelitian**

Bagian Peneliti menjalankan penelitian ini di SDN 1 Sukawening Kecamatan Sukawening Garut, pada bulan Oktober 2025. Topik yang diajarkan mengenai aturan di Lingkungan sekitar dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila. Cara mengajar yang dipakai adalah menggabungkan tiga metode aktif sekaligus, yaitu: bermain peran, belajar dengan memecahkan masalah (Pembelajaran Kolaboratif), dan belajar sambil membuat proyek (Pembelajaran Kolaboratif). Ketiga cara ini di diterapkan dengan tujuan supaya di kelas jadi lebih hidup dan fokus pada siswa. Dengan demikian, siswa dapat belajar dan berinteraksi satu sama lain, karena salah satu

yang dapat mebanguun pemahaman dan karakter diantaranya dapat berinteraksi secara sosial dengan sesamanya.

Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas IV di SDN 1 Sukawening Kecamatan Sukawening Garut dengan jumlah total sebanyak 22 orang siswa dengan jumlah yang sama baik jumlah siswa laki-laki maupun perempuan sebanyak 11 siswa. Siswa di tingkatan Kelas IV diyakini paling efektif belajar langsung, bergerak dan kegiatan berkelompok sesuai dengan teori perkembangan anak yaitu tahap perkembangan oprasional konkret. Walaupun parasiswa memiliki semangat yang tinggi, mereka cenderung banyak berdiam diri ketika berdiskusi berlangsung dan belum terbiasa untuk berkerja kelompok. Parasiswa juga sering mengandalkan hafalan tentang sebuah pemahaman teori aturan, akan tetapi tidak tahu cara menerapkan aturan tersebut di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti dianggap perlu menetapkan sebuah cara belajar yang dapat memaksa parasiswa berinteraksi dan mempraktikan aturan secara langsung

Setiap pertemuan memiliki tujuan pembelajaran dan skenario yang berbeda:

- Pertemuan 1 (23 Oktober 2025) menggunakan metode bermain peran untuk membahas aturan di lingkungan sekitar. Siswa mengamati video, bermain peran, mengamati dan memberi tanggapan untuk kelompok lain.

- Pertemuan 2 (25 Oktober 2025) menggunakan model kolaboratif untuk membahas subtopik hak dan kewajiban anak di rumah. Siswa dibagi kelompok dan memecahkan masalah kontekstual secara diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

- Pertemuan 3 (30 Oktober 2025) menggunakan model project based learning (PjBL) untuk membahas subtopik hak dan kewajiban anak di sekolah. Pada pertemuan ini di kegiatan inti pembelajaran, peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk berdiskusi dan menentukan masalah. Pada tahapan ini siswa distimulasi kedalam kegiatan atau tahapan Problem Base Learning. Selanjutnya, setiap kelompok membuat sebuah poster yang berisi tentang aturan

kebersihan yang ada di lingkungan sekolah maupun rumah (tahap Project Base Learning) untuk dipresentasikan hasil karya mereka di depan kelas dengan memaparkan hasil dari sebuah ide, pembagian tugas dalam kelompok juga pesan moral baik yang tersirat atau tersurat yang hendak ingin disampaikan.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan alat bantu berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), video singkat, dan peralatan seperti laptop, speaker, dan proyektor. Adapun pada tahap penilaian (assesmen), peneliti melakukan penilaian secara lengkap dan menyeluruh yang dapat mengukur berbagai ranah capaian pembelajaran seperti sikap (meliputi perilaku spiritual dan sosial), pengetahuan (nilai tes kognitif), dan keterampilan (berdasarkan aksi nyata atau produk yang dihasilkan)

Diakhir pembelajaran, guru melakukan refleksi dengan mencatat semua hambatan dan capaian siswa dalam bentuk jurnal harian sebagai bahan tindak lanjut yang akan diperbaiki. Peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur Tingkat efektivitas metode yang digunakan

dengan tujuan, supaya pembelajaran yang disampaikan dapat memberikan manfaat dan bermakna dalam membangun siswa aktif sesuai dengan kehidupan nyata di lingkungannya.

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

Secara Bagian Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dirancang menggunakan berbagai sumber belajar yang kontekstual dan multimodal. Pada pertemuan pertama dengan rancangan bermain peran, guru dalam hal ini sebagai peneliti tidak hanya menggunakan buku bacaan teks saja, melainkan menggunakan berbagai perlengkapan dalam menstimulasi siswa untuk bermain peran yang sudah disesuaikan dalam bentuk LKPD dengan dukungan peralatan audiovisual lengkap dalam memastikan semua siswa memiliki pemahaman kuat tentang materi yang disampaikan yaitu aturan di Lingkungan Sekitar.

Peneliti menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran dengan membagi kelompok kecil sebanyak 6 samapi 7

orang siswa perkelompok dan meminta setiap siswa mengambil peran masing-masing sesuai topik yang sudah dipersiapkan baik aturan di rumah, sekolah maupun masyarakat. Melalui stimulasi ini, para siswa didorong berinteraksi intensif unntuk berdialog, bertanya jawab, serta menyepakati aturan bersama, bahkan saling memberikan masukan yang membangun. Diskusi simulasi ini , disesuaikan dengan situasi yang familiar bagi siswa, seperti membereskan tempat makan di rumah, menjaga dan merawat sarana prasarana sekolah, atau laporan tamu di Masyarakat. Kearifan lokal Sunda berupa *silih asah, silih asih, silih asuh* (saling menasihati, menyayangi, dan membantu) diintegrasikan untuk menegaskan bahwa aturan bukanlah sekadar larangan, melainkan wujud nyata dari rasa hormat dan kebersamaan. Dalam kegiatan ini, peneliti menemukan peningkatan partisipasi aktif siswa yang signifikan dibandingkan dengan cara belajar tradisional ; siswa yang biasanya pasif banyak berdiam diri kini aktif memberi ide. Secara kuantitatif, nilai rata-rata tes awal (*pre-test*) 65 meningkat menjadi 78 pada tes akhir (*post-test*).

Dari hasil tes tersebut menunjukkan kenaikan sekitar 20%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan metode Bermain Peran dengan penekanan pada interaksi sosial, dapat meningkatkan hasil belajar pada materi aturan di lingkungan sekitar. Guru secara khusus

Pada pertemuan kedua, peneliti menerapkan model pembelajaran Pembelajaran Kolaboratif. Pada pertemuan ini, siswa dibagi kedalam empat kelompok untuk berdiskusi dan setiap kelompok diberikan stimulasi dalam bentuk permasalahan yang nyata kontekstual akan hak dan kewajiban mereka di lingkungan rumah. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka dalam bentuk presentasi sulisi permasalahan yang mereka temukan. Dalam kegiatan ini, peneliti menemukan kerja sama siswa semakin meningkat. Parasiswa aktif bekerja sama, mengatur pembagian tugas, dan saling mengevaluasi pemahaman yang didapat. Nilai kearifan lokal yang diintegrasikan kali ini adalah semangat gotong royong, tanggung jawab keluarga, dan cara berperilaku yang sesuai dengan

kehidupan sehari-hari (contoh membantu orang tua). Guru secara khusus menekankan nilai *someah hade ka dulur* (berbuat ramah dan berbuat baik kepada sesama baik ucapan dan tindakan) untuk memperkuat pemahaman bahwa menjalankan kewajiban di rumah adalah manifestasi dari kasih sayang keluarga. Siswa mengalami peningkatan interaksi sosial dan kualitas kerja kelompok dari kegiatan sebelumnya yaitu peningkatan sebesar 27% dengan nilai rata-rata post test sebesar 80 dari nilai pre-test 60. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran Pembelajaran Kolaboratif dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan interaksi sosial.

Pada pertemuan ketiga diterapkan model *project based learning* (PjBL) berfokus pada tema lingkungan. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan tugas untuk membuat proyek nyata dalam bentuk poster lingkungan inspiratif, seperti "Sayangi Lingkunganmu" dan "Mari Pilah dan Memilah Sampah". Guru mengintegrasikan nilai kearifan lokal "*nyaah ka lemah cai*" (Cinta Tanah Air) dengan Proses pembelajaran,

untuk menghormati alam sebagai sumber kehidupan. Kebersihan merupakan bagian dari tanggung jawab moral yang disirat maupun disuratkan guru dalam pembelajaran ini. Sepanjang proses pembuatan poster, siswa menunjukkan semangat gotong royong yang tinggi (*silih asah, silih asih, silih asuh*), terlihat dari upaya mereka saling membantu dalam mewarnai, merumuskan slogan, dan menata hasil karya. Diskusi kelompok berjalan aktif dan produktif, menunjukkan keberhasilan model PjBL dalam mencapai tujuan pembelajaran interaktif.

Tabel Penyajian Data Hasil Belajar Siswa Pada Tiga Model Pembelajaran

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Model Pembelajaran	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan
Bermain Peran	65	78	+20%
Kolaboratif	60	80	+27%
Project Based	62*	82*	+20%*

Learning  
(PjBL)

Tabel 2. Rekap Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar

Aspek Dinilai	Bermain Peran	Kolaboratif	PjBL
Fokus Pembelajaran	Aturan lingkungan sekitar	Hak dan kewajiban di rumah	Peduli lingkungan
Rata-Rata Pre-Test	65	60	62
Rata-Rata Post-Test	78	80	82
Persentase Peningkatan	20%	27%	20%
Temuan Penting	Siswa pasif menjadi aktif berdialog	Kerjasama meningkat tajam	Kreativitas & gotong royong sangat kuat

Tabel 3. Sintesis Efektivitas Tiga Model Pembelajaran

Model	Dampak Akademik	Dampak Sosial	Integrasi Kearifan Lokal	bermain peran memberikan sebuah landasan awal bagi siswa dalam membangun interaksi. Pembelajaran
Bermain Peran	Pemahaman aturan meningkat	Komunikasi & keberanian bertanya meningkat	Siliah, silikasih, silih asuh	Kolaboratif menuntut keterlibatan dan kolaborasi dalam menyajikan pengalaman Kerjasama yang paling kompleks dalam menstimulasi dan mengasah interaksi sosial dan rasa tanggung jawab siswa.
Kolaboratif	Analisis hak & kewajiban meningkat	Kerja kelompok semakin kuat	Someah hade ka dulur	Dari hasil yang didapatkan, peneliti menemukan bahwa kesesuaian kerangka pemikiran yang digunakan, bahwa cara belajar yang inovatif dan berfokus pada interaksi sosial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung
PjBL	Kreativitas meningkat signifikan	Gotong royong kuat	Nyaah ka lemah ca	oleh penelitian terdahulu Putra dan Salsabila (2021) yang menyatakan media interaktif meningkatkan minat dan hasil belajar. Selain itu juga,

## Pembahasan

Proses pembelajaran yang dilakukan dari pertemuan 1, 2 dan 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menemukan suatu hal yang sangat penting, dimana semakin siswa sering berinteraksi dan terlibat aktif dalam pelajaran, maka nilai mereka semakin baik. Penerapan model pembelajaran

Dilona, Melki, & Gusmaneli (2025) yang menyimpulkan Pembelajaran Kolaboratif dan PjBL efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa. Dari kedua penelitian ini dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial yang terjadi pada siswa menjadi kunci utama dalam meningkatkan proses belajar, karena siswa tidak hanya dapat menerima informasi, melainkan dapat diolah melalui kegiatan diskusi,



Kerjasama dan refleksi bersama antar siswa.

Namun demikian, ada beberapa hambatan yang ditemui saat pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu terbatasnya alokasi waktu yang disediakan, kesiapan guru dalam mengelola kelompok dan sarana dan prsarana sekolah yang terbatas. Oleh karena itu, supaya model pembelajaran ini dapat berjalan, guru disarankan dengan cermat mengatur waktu, mempersiapkan media yang hendak digunakan dan pembagian kelompok siswa secara lebih efektif harus menjadi fokus utama bagi guru.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis interaksi sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukawening Kecamatan Sukawening Garut melalui metode bermain peran, pembelajaran kolaboratif, dan project based learning (PjBL) dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Sebagian besar siswa pada awalnya memiliki partisipasi aktif sosial yang rendah, sehingga hasil belajar belum mencapai harapan dan

belum menunjukkan kemampuan bekerja sama secara optimal. 2. Penerapan model pembelajaran berbasis interaksi sosial melalui bermain peran, pembelajaran kolaboratif, dan PjBL terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Ketiga model tersebut mendorong tanggung jawab, meningkatkan komunikasi antarsiswa, serta membuat siswa lebih aktif dalam bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Suciati, S., Wardani, I.G.A.K., Winatapura, U.S., Malati, I., Mustafa, D., & Herry, A. (2021). *Integrasi Teori Dan Praktek Pembelajaran*. Universitas Terbuka
- Dilonia, A.m Melki, R.A., & Gusmaneli, G. (2025). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(2), 07 – 24.
- Nurvianti, N. (2025). *Strategi Guru dalam Menrapkan Pembelajaran Inovatif di Kelas*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7).

- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021).  
*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Institusi Pendidikan.* Jurnal Ilmu Kependidikan, 18(2).
- Hayatun, Miftahul., Nurhasanah., Istiningsih, Siti. (2020).  
*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Sekolah.* Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9, No. 6, hlm 776 – 78
- Ngadiso, Sarosa, Teguh., Asrori, Muhammad., Arifah, Nur Drajiati., Handayani, Anis., (2021). *Project Based Learning (Pembelajaran Kolaboratif) in EFL Learning: Lessons from Indonesia.* Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, Vol. 13, No.2, hlm 1114-1122
- Samsudin, Eka Nur., Murniningsih., Mustadi, Ali. (2021).  
*Pembelajaran Kolaboratif in Basi Education.* Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, Vol. 13, No 3, hlm 2800-2809
- Fajriani, Citra, dkk. (2020).  
*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uoe Kecamatan Dua Baccoe Kabupaten Bone.* Educhild, Vol 2, No. 2, hlm. 68-79
- Rahmawati, Indah, dkk. (2022).  
*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL).* Journal of Innovation in Primary Education, Vol. 1, No. 2, hlm. 91 – 98
- Widya, Lety., Sutisna. (2023).  
*Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN Kelas IV SDN 69 Prabmulih.* Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, Vol. 10, No. 2, hlm. 147-152.
- Harmelia, Denty., Djuwita, Puspa. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kemampuan Membangun Sikap Mandiri dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SDN Negeri 75 Kota Bengkulu.* Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, VI. 5, No. 2, hlm 346-354
- Pamungkas, F. S., & Wibawa, S. (2022). *Peningkatan Mutu Pembelajaran PKn SD*

*Menggunakan Model  
Project Based Learning  
(PjBL) Terintegrasi Window  
Shopping dan Aplikasi  
Canva. Pendas: Jurnal  
Ilmiah Pendidikan Dasar,  
Vol. 9 No.2*

Kurniawan, Dede. (2023). *Pendidikan  
Pancasila untuk SD/MI  
Kelas IV*. Jakarta Selatan:  
Kementrian Pendidikan,  
Kebudayaan, Riset, dan  
Teknologi