



## **Pengembangan Teknik Pembelajaran Berbasis Kelas Multipartai untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Kewarganegaraan di Kelas X SMA Negeri 21 Medan**

**Tri Girl Laurensia Simbolon**

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [trigirl.3213311011@mhs.unimed.ac.id](mailto:trigirl.3213311011@mhs.unimed.ac.id)

**Jamaludin**

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia  
Email: [jamaludin@ulimed.ac.id](mailto:jamaludin@ulimed.ac.id)

*\*Corresponding Author*

### **Article History**

Submitted	: 2025-10-29	Accepted	: 2025-12-03
Revised	: 2025-11-10	Published	: 2025-12-04

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2.9832>

### **Abstrak**

Penelitian ini meningkatkan kompetensi keterampilan kewarganegaraan, melalui pengembangan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai di kelas X SMA Negeri 21 Medan. Kelas multipartai dibentuk guna menciptakan interaksi yang baik antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, serta antara siswa dengan materi ajar. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and development*), dengan menggunakan model ADDIE. Uji coba penerapan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai dengan menggunakan E-Modul sebagai medianya adalah kelas X-6 dengan jumlah 34 siswa. Kelayakan E-Modul dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru PPKn SMA Negeri 21 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai dengan menggunakan E-Modul sebagai medianya berhasil meningkatkan kompetensi keterampilan kewarganegaraan siswa. Perolehan skor oleh ahli materi, guru, dan siswa terhadap kompetensi keterampilan kewarganegaraan sebesar 94,56% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai dapat digunakan dan diterapkan pada pembelajaran PPKn di kelas.

**Kata Kunci:** Teknik Pembelajaran, Kompetensi Keterampilan Kewarganegaraan, Kelas Multipartai

### **Abstract**

*This study aims to improve citizenship skills competency, through the development of multiparty class-based learning techniques in class X of SMA Negeri 21 Medan. Multiparty classes are formed to create good interactions between students, between students and teachers, and between students and teaching materials. The research method used by the author is Research and Development, using the ADDIE model. The trial of the application of multiparty class-based learning techniques using E-Modules as the media was class X-6 with a total of 34 students. The feasibility of the E-Modules was validated by material experts, media experts, and PPKn teachers of SMA Negeri 21 Medan. The results showed that multiparty class-based learning techniques using E-Modules as the media successfully improved students' citizenship skills competency. The scores obtained by material experts, teachers, and students for citizenship skills competency were 94.56% with a very feasible category. Thus, multiparty class-based learning techniques can be used and applied to PPKn learning in the classroom.*

**Keyword:** Learning Techniques, Civic Skills Competencies, Multiparty Class

## **PENDAHULUAN**

Di era kurikulum Merdeka ini, diharapkan siswa mampu menjadi pusat dalam pembelajaran (*student center*). Dengan demikian peran guru dalam menentukan model dan teknik pembelajaran haruslah kreatif dan edukatif. Model pembelajaran yang melibatkan peran



siswa dengan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran tentu saja mengarahkan siswa lebih berpartisipasi dibarengi dengan ilmu pengetahuan serta karakter yang baik. Oleh karena itu, peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lebih dominan dibutuhkan pada proses pembelajaran ini. Mampu atau tidaknya membangun kesadaran kritis terhadap siswa atau bahkan tidak adalah merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu membawa siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran wajib dengan tujuan untuk membentuk warga negara yang baik, demokratis, berkarakter serta dapat mewujudkan cita-cita demokrasi dalam membangun bangsa Indonesia. Pada dasarnya guru menjadi aktor penting dari pembelajaran PPKn di kelas. Kualitas belajarnya berada ditangan guru yang sebagai pendidik, meskipun terdapat kurikulum, siswa, lingkungan belajar, dan sarana prasarana namun keberhasilan mencapai tujuan pembelajarannya ditentukan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana guru dapat menguasai kelas, menyediakan materi pembelajaran yang tentunya sudah dirancang sebelumnya dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajarannya, juga dengan pendekatan dan teknik pengajaran yang diberikan pada siswa (Jamaludin, et al., 2023).

Selain hal diatas juga, terdapat beberapa faktor yang menjadikan siswa tidak mencapai tujuan belajar yang maksimal. Beberapa faktor tersebut adalah kurangnya interaksi sosial antara siswa dengan siswa lainnya juga antara siswa dengan guru terlebih pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikutnya adalah faktor dari ketidaksesuaian media yang digunakan oleh guru juga tidak sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan dan mengurangi minat serta motivasi belajar siswa.

Teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai mengarah pada hal-hal masalah seperti interaksi antar sesama siswa dan juga interaksi antar siswa dengan guru yang tidak terjalin dengan baik. Oleh karena itu, pada penelitian ini, interaksi dan kesesuaian antara model dengan teknik yang dipilih oleh guru adalah model pembelajaran *cooperative learning*, dengan *pendekatan student center learning* dan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai. Selain itu juga diperlukan adanya kesesuaian dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan pada saat pembelajaran berlangsung. Kesesuaian tersebut membantu memaksimalkan pembelajaran yang interaktif serta mampu meningkatkan hasil belajar dan mencapai kompetensi keterampilan kewarganegaraan.

SMA Negeri 21 Medan merupakan salah satu sekolah tingkat menengah atas negeri yang merupakan sebuah wadah untuk menciptakan pelajar-pelajar yang berkompeten. Dalam hal ini berkaitan dengan komponen kompetensi kewarganegaraan yaitu kompetensi

keterampilan kewarganegaraan, yang harus dimiliki oleh seorang pelajar. Akan tetapi hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas X di SMA Negeri 21 Medan ini belum tercapai maksimal. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa berani untuk berpartisipasi aktif di kelas pada saat proses pembelajaran serta kesadaran akan mematuhi peraturan belum terlaksana semestinya, melihat masih ada beberapa siswa yang keluar masuk kelas pada saat jam pelajaran bahkan ada yang istirahat di kantin.

Pengembangan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai untuk meningkatkan kompetensi keterampilan kewarganegaraan di kelas X di SMA Negeri 21 Medan ini sangat penting adanya. Dengan kelas berbasis multipartai akan sangat membentuk partisipasi siswa untuk semakin meningkatkan kualitas belajar serta keterampilan siswanya. Keterampilan siswa dibentuk pada proses ini karena dengan menggunakan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai, yang mana siswa dilatih tentang bagaimana prosedur menyampaikan pendapat dengan benar serta bagaimana kerjasama tim dalam kelompok, juga dibarengi dengan pengetahuan yang mumpuni.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian campuran (*Mixed Method*), dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Penelitian ini adalah pengembangan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai. Penelitian ini dilakukan selama empat bulan; studi pendahuluan (*analysis*) dibulan Februari, studi pengembangan pada tahap perancangan (*design*) pada bulan April, pada tahap pengembangan (*develop*) di bulan Mei hingga juni 2025, dan studi akhir (*implementation*). Pada penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu penelitian pendahuluan, pengembangan, dan pengujian. Sesuai merupakan prinsip dan langkah-langkah model desain pembelajaran ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu subjek uji coba validitas dan subjek uji coba produk. Subjek uji coba validitas terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru PPKn. Sedangkan untuk subjek uji coba produk yaitu kelas X-6 yang berjumlah 34 Siswa dengan 1 orang guru PPKn. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Untuk teknik analisis data yang penulis gunakan adalah:

1. Rumus data per item

$$p = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

2. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam pelaksanaannya, kelima tahapan ini disederhanakan menjadi tiga tahapan yakni sebagai berikut:

### 1. Tahap pertama

Pada tahap analisis awal di kelas X SMA Negeri 21 Medan, khususnya pada materi Bhinneka Tunggal Ika, dilakukan melalui wawancara dengan guru, observasi kelas, dan penelaahan dokumen pembelajaran sehingga berhasil mengidentifikasi sejumlah hambatan utama, yaitu rendahnya interaksi antara guru dan siswa serta interaksi antar siswa yang masih terbatas pada kelompok homogen berdasarkan latar belakang budaya, agama, dan suku. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas kurang kondusif untuk pembelajaran yang kolaboratif, sehingga berdampak pada pencapaian kompetensi kewarganegaraan yang belum optimal. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kurang mampu memotivasi keterlibatan aktif seluruh siswa.

Analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memahami kendala dan kebutuhan guru dalam proses pengajaran. Guru menunjukkan bahwa minimnya interaksi yang terjadi di kelas berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi. Respon siswa yang pasif setelah penjelasan materi menjadi perhatian utama, meskipun kemampuan siswa dalam memahami materi cukup baik, hal itu belum diikuti dengan sikap dan karakter belajar yang optimal. Komposisi kelompok belajar yang terbentuk masih konvensional dan homogen, sehingga mengurangi peluang siswa untuk saling bertukar pikiran dan berkolaborasi secara lintas latar belakang. Guru juga mengakui keterbatasan dalam menerapkan teknik pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh siswa.

Analisis kebutuhan siswa bertujuan mengidentifikasi problematika dan karakteristik belajar siswa kelas X di SMA Negeri 21 Medan. Observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa mengalami kejenuhan karena teknik pembelajaran yang monoton dan pengelompokan siswa yang kurang variatif. Sistem pembagian kelompok yang bersifat tetap dan homogen menyebabkan ketergantungan pada segelintir siswa aktif, sementara banyak siswa lain kurang terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa cenderung memerlukan materi pembelajaran yang interaktif dan beragam dalam penyajiannya,

seperti penggunaan media visual dan audio, untuk meningkatkan motivasi belajar.

Analisis kurikulum dilaksanakan dengan penelaahan terhadap dokumen kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 21 Medan, yakni Kurikulum Merdeka untuk jenjang kelas X semester genap tahun ajaran 2024/2025. Kurikulum ini memberikan ruang bagi penerapan teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Materi Bhinneka Tunggal Ika dipilih sebagai fokus pengembangan karena relevansinya dalam membentuk kompetensi kewarganegaraan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi unsur-unsur materi yang harus disampaikan, menjamin bahwa inti pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa secara komprehensif. Kajian terhadap modul dan buku guru menghasilkan peta materi yang berfokus pada nilai toleransi, sejarah semboyan Bhinneka Tunggal Ika, dan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Materi yang diintegrasikan ke dalam E-Modul disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan visual, audio, dan interaktivitas agar memudahkan pemahaman siswa. Analisis ini menjadi landasan dalam merancang teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang mengutamakan kolaborasi dan diskusi antar siswa dalam kelompok heterogen guna mengembangkan kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan.

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar siswa mampu memahami dan menghayati nilai Bhinneka Tunggal Ika sebagai semboyan pemersatu bangsa, mengembangkan sikap toleransi dan rasa cinta pada keberagaman, serta memiliki keterampilan sosial dalam menyelesaikan konflik secara damai dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang mendukung persatuan bangsa. Tujuan tersebut disusun agar mampu mendorong terciptanya proses pembelajaran yang autentik dan bermakna di mana siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga aktif berperan sebagai agen pembelajaran melalui teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang menekankan interaksi sosial dan keaktifan setiap siswa dalam kelompok heterogen.

## **2. Tahap kedua**

Tahap kedua adalah studi pengembangan yang didasari oleh kebutuhan belajar siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan. Pada tahap ini melibatkan penggagas ide untuk menjawab permasalahan yang muncul. Ide-ide ini bersumber dari hasil observasi dan kajian literatur. Setelah mengetahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana mengembangkan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa, peneliti memutuskan untuk menggunakan E-Modul sebagai medianya. Hal ini didukung oleh kenyataan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan sebagian besar aktif menggunakan *gadget*.

Pada tahap kedua yang pertama dilakukan peneliti adalah mendesain (Perancangan). Pada

fase *desain* dilakukan penyusunan instrumen pembelajaran dan penentuan sintaks teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai, pemilihan media dan materi, serta rancangan awal produk pembelajaran. Instrumen yang disusun meliputi perangkat evaluasi dan penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan. Instrumen ini juga digunakan untuk mengumpulkan data validasi hasil pengembangan produk dan *feedback* dari guru serta siswa.

Penyusunan sintaks teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai dirancang secara rinci dan terstruktur agar meningkatkan efektifitas interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam kelompok heterogen. Tahapan sintaks teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai meliputi:

1. Persiapan Pembelajaran yang pada tahap ini, Guru membuka kelas dengan memotivasi siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru membentuk kelompok multipartai yang terdiri dari 5-6 siswa dengan latar belakang yang bervariasi berdasarkan suku, agama, dan minat.
2. Eksplorasi Mandiri, pada tahap kedua ini siswa melakukan eksplorasi materi secara mandiri dengan menggunakan E-Modul interaktif yang memuat materi Bhinneka Tunggal Ika, video penjelasan, serta refleksi dan latihan soal.
3. Aktivitas Kooperatif Berbasis Peran, dengan kegiatan yang dilaksanakan adalah setiap siswa bertanggung jawab menguasai sub-materi berbeda dalam kelompoknya. Diskusi kelompok dilakukan secara aktif, diikuti dengan simulasi debat multipartai dimana masing-masing kelompok berperan sebagai partai dengan kepentingan berbeda.
4. Presentasi dan Refleksi. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan metode kreatif seperti *role play*, kemudian melakukan refleksi kritis terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
5. Evaluasi Holistik, yaitu guru melakukan evaluasi menyeluruh dengan mengamati partisipasi siswa, melakukan penilaian kuis individu dan proyek kelompok, serta menilai sikap dan kolaborasi siswa di kelas.
6. Penghargaan, yang mana pada tahap ini dilaksanakan pemberian penghargaan pada siswa atau kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik sebagai bentuk motivasi.
7. Terakhir Adalah kegiatan penutupan yakni guru membantu siswa merefleksikan pembelajaran dan mendorong pengembangan ide lebih lanjut di luar kelas.

Selanjutnya adalah pemilihan media dan materi. Untuk pemilihan media difokuskan pada penggunaan E-Modul interaktif sebagai bahan ajar utama yang memuat materi lengkap dengan video pembelajaran dan evaluasi mandiri. Materi disesuaikan dengan kurikulum merdeka dan fokus pada nilai-nilai keberagaman dalam Bhinneka Tunggal Ika. Pada tahap kedua juga dibahas tentang tahap *develop* (Pengembangan). Pada fase ini, produk hasil rancangan diuji

validitasnya melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran.

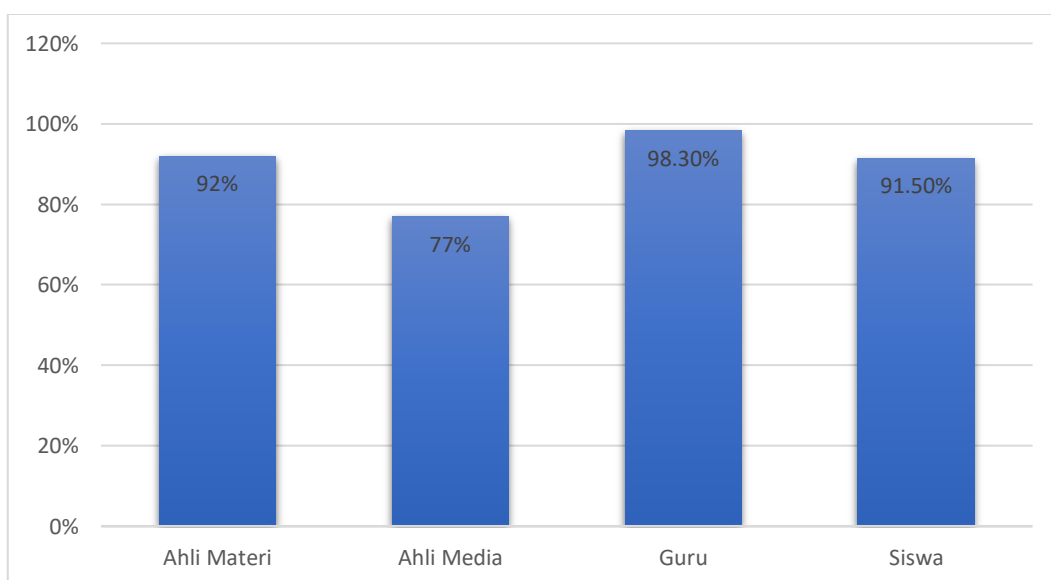
### 3. Tahap Akhir

Tahap akhir merupakan fase evaluasi implementasi teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai secara menyeluruh. Berdasarkan data evaluasi dari siswa dan guru, partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok meningkat signifikan, interaksi antar siswa menjadi lebih dinamis dan inklusif, serta sikap positif terhadap toleransi dan kerja sama menjadi lebih kuat. Penilaian aspek isi, penyajian materi, dan kelayakan media (E-Modul) dinyatakan sangat layak dan menarik oleh validator ahli materi, media, guru, dan siswa.

Secara keseluruhan, teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai di kelas X SMA Negeri 21 Medan dengan menggunakan E-Modul sebagai media pendukung terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa. Tingkat ketertarikan, kemudahan belajar, dan motivasi siswa juga berada pada kategori sangat menarik dengan persentase rata-rata di atas 90%. Teknik ini mampu mengatasi permasalahan keterbatasan interaksi sosial dan motivasi belajar yang selama ini menjadi kendala dalam pembelajaran kewarganegaraan.

Berikut adalah hasil penilaian media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk E-Modul oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa yang ditampilkan dalam bentuk diagram dibawah ini.

**Diagram 1. Skor Kelayakan Media Pembelajaran**



*(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025)*

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa terhadap media berupa E-Modul yang digunakan dalam mengembangkan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai, telah terbukti sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di sekolah.

Penyebaran media berupa E-Modul dilakukan secara langsung di SMA Negeri 21 Medan dan juga melalui laporan karya tulis ilmiah seperti jurnal dan skripsi.

### **Kompetensi Keterampilan Kewarganegaraan (*Civic Skill*)**

Kompetensi keterampilan kewarganegaraan mencakup kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan berpartisipasi dalam penyelesaian masalah sosial. Ahli materi menilai keterampilan yang dibangun melalui teknik pembelajaran dengan persentase validasi 87%. Guru PPKn memberikan nilai 100% atas keterampilan siswa berdasarkan observasi saat diskusi dan presentasi. Respon positif dari siswa sebanyak 96,69% menyoroti pengalaman belajar kelompok yang aktif dan menarik.

**Tabel 1. Presentase Kompetensi Kewarganegaraan**

<b>Kompetensi Kewarganegaraan</b>	<b>Ahli Materi</b>	<b>Guru</b>	<b>Siswa</b>	<b>Total</b>
<i>Civic Skill</i>	87%	100%	96,69%	94,56%

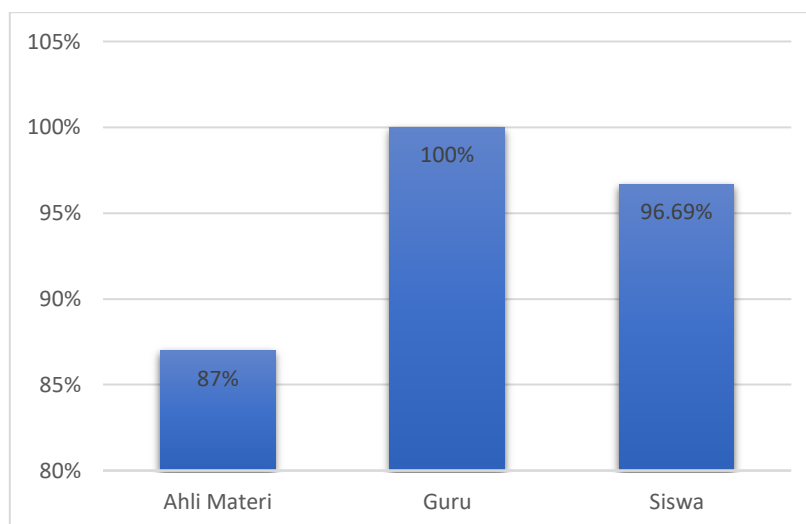
(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa pengembangan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai dengan menggunakan materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika yang terintegrasi dengan kompetensi kewarganegaraan memperoleh tingkat penilaian yang tinggi dari berbagai pihak. Evaluasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96%, guru memberikan penilaian sempurna sebesar 100%, dan siswa menilai sebesar 96,32%. Dengan capaian tersebut, kompetensi kewarganegaraan yang dihasilkan diklasifikasikan dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peningkatan yang tinggi ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan seperti berpikir kritis, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah kewarganegaraan. Teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai memberikan ruang bagi siswa untuk berargumentasi, berdiskusi, dan melakukan refleksi secara berkelompok yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut.

Penggunaan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai tidak hanya mendorong keterampilan intelektual tetapi juga keterampilan sosial. Proses kerja tim, argumentasi logis, dan refleksi kritis membuat siswa lebih peka dan kompeten dalam menghadapi isu sosial budaya dan demokrasi praktis.

**Diagram 2. Peningkatan kompetensi Keterampilan kewarganegaraan**



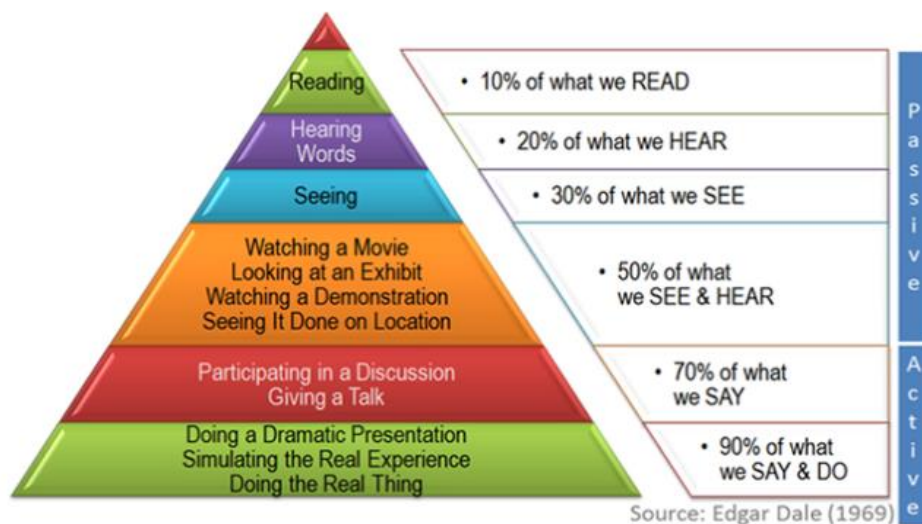
(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai mampu meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket, observasi, serta wawancara dengan guru, sehingga diperoleh bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Teknik ini membagi siswa ke dalam beberapa kelompok atau partai, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berargumentasi, saling bertukar pikiran, serta merangkum hasil diskusi secara bersama-sama. Dengan demikian, teknik pembelajaran ini mengatasi masalah kejenuhan dan ketidakaktifan siswa yang sebelumnya terlihat dalam pembelajaran konvensional.

Penggunaan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang melibatkan aktivitas simulasi peran dalam debat antar partai mini di kelas, melatih siswa untuk menghargai perbedaan pendapat dan sikap kritis dengan tetap menjunjung musyawarah untuk mufakat. Dengan demikian, penerapan teknik ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga penanaman nilai dan karakter kewarganegaraan yang dibutuhkan oleh siswa agar menjadi warga negara yang berkompeten.

Secara keseluruhan, teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *cooperative learning* dan pendekatan *student center learning*, terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas X SMA Negeri 21 Medan. Ini terlihat dari capaian skor validasi materi yang sangat layak, respon positif dari siswa terhadap E-Modul pendukung, serta evaluasi hasil belajar yang menunjukkan peningkatan kompetensi secara signifikan. Implementasi teknik pembelajaran ini seyogyanya menjadi alternatif strategis dalam menghadapi tantangan pembelajaran multikultural dan kondisi heterogen siswa saat ini, guna mendorong interaksi aktif dan hasil belajar yang optimal.

Teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang dikembangkan dalam penelitian ini secara eksplisit memanfaatkan prinsip-prinsip dari teori Edgar Dale dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan konkrit bagi siswa. Dengan teknik ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat secara langsung melalui simulasi debat dan diskusi dalam kelompok multipartai yang menyimulasikan proses demokrasi. Hal ini menggambarkan pengalaman pembelajaran yang bersifat langsung dan bertujuan (*purposeful experience*), sehingga meningkatkan keterlibatan sensorik dan kognitif siswa secara simultan.



**Gambar 1. Teori Pengalaman Edgar Dale**

(sumber gambar: *Teaching of through Dale's cone of experience*)

Pengalaman belajar siswa dengan menggunakan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan dapat dipahami melalui lensa teori Edgar Dale tentang tingkatan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, pengalaman belajar paling efektif terjadi ketika siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam aktivitas pembelajaran yang konkrit dan nyata. Teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam diskusi, simulasi, dan kerja kelompok yang merepresentasikan proses demokrasi. Hal ini menempatkan siswa pada pengalaman belajar paling konkret atau langsung, yang melibatkan indera dan interaksi nyata dengan objek pembelajaran.

Selanjutnya, ditingkatan tengah, teknik pembelajaran ini juga mengakomodasi pengalaman tiruan atau rekayasa, seperti simulasi dan model peran yang dilakukan siswa dalam kelompok multipartai. Pengalaman ini masih bersifat konkret namun lebih terstruktur dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam melalui aktivitas yang meniru situasi nyata.

Pada tingkat paling abstrak, yaitu di puncak kerucut pengalaman, terdapat aktivitas pembelajaran yang lebih simbolik dan konseptual, seperti membaca teks atau mendengarkan ceramah. Dalam penerapan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai, pengalaman pada tingkatan ini tetap didukung, namun tidak menjadi fokus utama karena keterlibatan langsung siswa lebih mendukung peningkatan kompetensi kewarganegaraan mereka.

Dengan demikian, teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai menggeser proses pembelajaran ke arah pengalaman belajar konkrit dan langsung (*direct, purposeful experiences*) serta pengalaman tiruan (*contrived experiences*) yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih efektif dan mendalam. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan Dale bahwa semakin konkret pengalaman belajar, semakin tinggi potensi pemahaman siswa dan kompetensi yang dapat dicapai, khususnya dalam konteks pendidikan kewarganegaraan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa, Penelitian ini berhasil mengembangkan teknik pembelajaran berbasis kelas multipartai yang efektif untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Pengembangan teknik pembelajaran ini dilakukan melalui model *cooperative learning* dengan pendekatan *student center learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif melalui interaksi dalam kelompok heterogen. Implementasi teknik ini disertai penggunaan E-Modul sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat materi konseptual, video ajar, serta latihan evaluasi, yang memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri maupun kolaboratif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi keterampilan. Keterampilan siswa terasah melalui diskusi, debat multipartai, dan kerja sama tim yang memperkuat kemampuan berpikir kritis dan komunikasi interpersonal. Validasi ahli materi, media, guru, serta respon positif siswa mengindikasikan produk teknik pembelajaran dan media E-Modul sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, D. B. (2016). Pengembangan komponen kompetensi kewargaan dalam buku teks Pendidikan Kewarganegaraan SMP/MTs. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(1), 46–65. <https://doi.org/10.21831/civics.v13i1.11076>
- Azzahra, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar PPKn Melalui Pemanfaatan Google Classroom Pada Sekolah SMK Swasta Wira Kesuma Jaya Kecamatan Namorambe*.
- Bahasa, B. P. dan P. (2024). *KKBI VI Daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Dharma, Surya, R Nababan, Hodriani, S Hadiningrum, R. M. (2021). *Empowering Civil Society*

- In The Industrial Revolution.* Routledge.  
<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/50897/9781000468229.pdf?sequence=1#page=152>
- Dali, S. P. dan A. (2021). Demokrasi dan sistem kepartaian di Indonesia. *At-Tanwir Law Review*, 1, 74–95.
- Fiqoh, A. Implementasi Penddidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran PPKn Tema Ekosistem Kelas VA di MI Negeri Sumurrejo.
- Hasanah, A. (2021). Implementasi model pembelajaran interaksi sosial untuk meningkatkan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22-32.
- Hendrayadi, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Mixed methode research. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2402–2410.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21905/15436>
- Hendrawati. (2017). Implementasi pendidikan multikultural pada mata. *Jurnal Akuntansi*, 11.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hulu, J. R., & Bawamenewi, A. (2022). Strategi Guru Menanamkan Civic Skills Siswa Pada Pembelajaran PKn. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 263–270.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.36>
- Jamaludin, Jamaludin, Arief Wahyudi, O. S. (2025). *Diferentiation Social As Mutual Moderation Ththrough Portrait Conflict Diversity. Tes Empresarial*, 134–141.
- Jamaludin, Jamaludin, Manik, K. S., Ruth, Sinaga, L., & Aridho, Ahmad, Ynita, S. (2023). Kecakapan Guru PPKN Memanfaatkan Metode Pembelajaran Cased Method dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Qalam*, 12(2), 1–8.
- Kebudayaan, R., & Perbukuan, P. K. D. (2013). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- Liana, A. A. Y., Mayasari, R., & Lamonge, A. S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik.
- Mazid, S., & Suharno, S. (2019). Implementasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran PKn. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 72–85.  
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.10248>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2 (1), 14-23.
- Musyawir, S. A., Irani, U., Delimayanti, M. K., Surwuy, G. S., Ismail, S. N. H., Sihotang, & Elvianasti, M. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Mifandi Mandiri Digital.
- Ndona, Y., Setiawan, D., & Rahayu, R. (2022). Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menanamkan Konsep Multikulturalisme. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 91–103.
- Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052>
- Saleh, Z. A. (2008). Demokrasi dan partai politik. *Legislasi Indonesia*, 5(1), 56–80.
- Setiawan, Deny, Jamaludin, Fazli Rachman, H. (2022). *Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Kearifan Lokal Berwawasan Global*.
- Sezer, Reigeluth, C. (2013). *Instructional-Design Theories and Models* (1 st Editi). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781410603784>

- Sudarsa, A. G. (2008). Sistem Multi Partai di Indonesia. *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 5(No.1), 4–5.
- Suryaningsih, A. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Politik Berbasis Partisipasi Siswa Dalam PKN (Studi Pada Siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo)*. 2 No 1(1), 12–35.
- Ummah, K., Pratiwi, D. K., Syafi'ie, M., & Zubaidy, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Student Centered Learning (SCL) Berbasis Aktifitas pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan di Fakultas hukum UII. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(1), 199–212. <http://jurnal.uui.ac.id/RPI>
- Wahyudi, Arief, Deny Setiawan, Jamaludin. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral dan Karakter. CV. AA Rizky.
- Wahyudi, A., Hodriani, Siregar, F., Jamaludin, Yunita, S., Siagian, L., Nababan, R., & Prayetno. (2022). *Rambu-Rambu Menulis Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Proposal dan Skripsi)* (W. Pinem & H. Syahputra (eds.)). Publishing Format.
- Yunita, Sri, Ayu Tri, Hanaya Manuela, Iwidya Risti, D. H. (2024). Pengaruh media sosial dalam membentuk identitas kewarganegaraan yang berakar pada nilai-nilai pancasila. *Journal on Education*. <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=8494063058909417984&btnI=1&hl=id>
- Yunita, S., Jamaludin, & Feriyansyah. (2022). *Inovasi Pembelajaran PKn Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan* (J. Jamaludin (ed.)). CV. Format Publishing.