



Efektivitas Simulasi Mengajar Pendidikan Pancasila dalam Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01

The Effectiveness of Pancasila Education Teaching Simulations in Developing Innovative Learning Strategies for Class 2 of SD Negeri Cangkiran 01

Himathul Aulia Farikha^{1*}, Aisyah Wardatun Nisa², Eva Nur Hidayah³, Kurotul Aeni⁴, Refita Sari⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email : himatuuleaul@students.unnes.ac.id¹, aisyahwardatunnisa990@students.unnes.ac.id², evanur@mail.unnes.ac.id³, aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id⁴, refitasari03@gmail.com⁵

Korespondensi penulis: himatuuleaul@students.unnes.ac.id *

Article History:

Received: Oktober 12, 2024;

Revised: November 16, 2024;

Accepted: Desember 01, 2024;

Published: Desember 02, 2024;

Keywords: Teaching simulation, Pancasila education, Innovative learning strategies

Abstract: The aim of this research is to evaluate the effectiveness of learning simulations in the Pancasila Education subject in implementing creative learning strategies for grade 2 students at SD Negeri Cangkiran 01. This research was conducted using a qualitative descriptive approach, where data collection was carried out through observation, interviews and documentation. The research subjects were 2nd grade teachers and 28 students. The research results show that educational simulations are effective in increasing students' understanding of Pancasila values. This also helps students create more interactive and interesting learning strategies. Demonstrated by better critical thinking skills, better understanding of concepts, and increased student engagement in learning. Educational games based on Pancasila values, stories and role plays are one of the creative learning strategies used. This research shows that educational simulation can be an effective learning alternative in instilling Pancasila values in grade 2 elementary school students at SD Negeri Cangkiran 01.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan simulasi pembelajaran pada matapelajaran Pendidikan Pancasila dalam melaksanakan strategi pembelajaran kreatif pada pesertadidik kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru kelas 2 dan 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi pendidikan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini juga membantu peserta didik menciptakan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Ditunjukkan dengan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik, pemahaman konsep yang lebih baik, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang meningkat. Permainan edukasi berbasis nilai pancasila, cerita dan role play merupakan salah satu strategi pembelajaran kreatif yang digunakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa simulasi pendidikan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai pancasila pada peserta didik sekolah dasar kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01.

Kata Kunci : Simulasi mengajar, Pendidikan Pancasila, Strategi pembelajaran inovatif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang terjadi secara terus-menerus di mana manusia berkembang secara fisik dan mental untuk dapat mencapai Tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. Menurut pendapat (Ananda, 2024 dalam (Herman H Horne, 1932)) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah proses yang secara terus menerus terjadi dari bentuk penyesuaian manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental agar meningkat lebih tinggi. Manusia tersebut juga memiliki kebebasan dan kesadaran yang termanifestasi dalam alam sekitar, intelektual, emosional, dan rasa kemanusiaan.”.

Pendidikan terdiri dari banyak bagian, salah satu yang paling penting adalah kurikulum. Kurikulum mencakup semua hal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk metode mengajar, evaluasi siswa, maupun terkait bidang studi. Dalam pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka dalam pembelajaran disekolah dasar maupun tingkat sekolah menengah atau atas. Menurut (Achmad Noor Fatirul, 2024) kurikulum merdeka ialah merupakan sistem merdeka belajar yang dapat dimakna sebagai memberikan kelonggaran dalam hal berpikir maupun berkarya yang mendalam dipahami sebagai merdeka berpikir dan berkarya, serta menghormati atau merespons perubahan yang terjadi. Mata Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka dan merupakan ujung tombak dalam membangun kompetensi kewarganegaraan peserta didik.

Salah satu bagian penting dari sistem pendidikan nasional adalah pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian bangsa pada generasi muda Indonesia. Penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar sangat penting karena merupakan dasar pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, bagaimanapun, seringkali sulit, terutama karena materi disampaikan dengan cara yang tidak menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik kelas rendah.

Dalam membentuk karakter dan pribadi peserta didik di kelas 2 SD, pendidikan Pancasila memainkan peran penting. Namun, karena tingkat pemahaman dan gaya belajar peserta didik yang berbeda, peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami materi pendidikan pancasila tentang keberagaman identitas personal. Dalam situasi seperti ini, guru harus menggunakan pendekatan diferensiasi dalam evaluasi diagnostik untuk menyesuaikan dan memenuhi gaya belajar peserta didik.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode simulasi mengajar. Metode ini dipilih karena memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendapatkan pemahaman langsung tentang nilai-nilai Pancasila. Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi mengajar, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan Pancasila di SD Negeri Cangkiran 01 menghadapi banyak tantangan. Hasil studi kasus menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan seringkali monoton dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mereka. Akibatnya, peserta didik masih kurang memahami nilai-nilai Pancasila, seperti yang ditunjukkan oleh hasil evaluasi pembelajaran, yang menunjukkan bahwa 60% peserta didik di kelas 2 belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam situasi seperti ini, perlu ada inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman terkait mata pelajaran pendidikan pancasila.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode simulasi mengajar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendapatkan pemahaman langsung tentang nilai-nilai Pancasila. Peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui simulasi mengajar, yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan interaktif. Mengingat karakteristik peserta didik di kelas 2 SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret, sangat penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif melalui simulasi mengajar. Pada tahap ini, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang nyata dan dapat diamati. Ini dapat dicapai melalui simulasi pembelajaran, bercerita, bermain peran, dan permainan edukatif yang menunjukkan bagaimana nilai-nilai Pancasila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif simulasi mengajar dalam mengajar pendidikan Pancasila di kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga akan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar yang lebih luas, dan juga akan menjadi rujukan bagi para pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis efektivitas simulasi mengajar Pendidikan Pancasila dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01. Penelitian dilaksanakan selama dua pekan pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari seorang guru kelas 2 dan 28 peserta didik kelas 2. Menurut pendapat (Safrudin et al., 2023) bahwa penelitian kualitatif manusia ditempatkan sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial. Selain itu, menurut pendapat (Ardiansyah et al., 2023) dalam penelitian kualitatif, observasi adalah teknik penting. Dalam jenis penelitian ini, peneliti secara aktif mengamati dan mencatat interaksi, perilaku, dan konteks yang terjadi di lingkungan yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas guru- siswa selama simulasi mengajar berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru, siswa, dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi tentang pelaksanaan dan dampak simulasi mengajar. Dokumentasi meliputi pengumpulan lembar evaluasi siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan catatan lapangan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data menggunakan yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, member checking, serta peer debriefing. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap meliputi persiapan (penyusunan instrumen dan perizinan), pelaksanaan (implementasi dan pengumpulan data), serta analisis (pengolahan data dan penyusunan laporan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan saat simulasi mengajar di SD Negeri Cangkiran 01, penulis laporan telah terlibat. Didapati bahwa dalam simulasi mengajar, pelaksanaan berlangsung lancar. Proses pengajaran ini masih serupa dengan praktik yang dilakukan oleh para guru di kelas. Namun demikian, pada simulasi pengajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi serta mengikuti model dan metode yang modern sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, utamanya bagi siswa kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01.

Guru Pendidikan Pancasila dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan memberikan soal evaluasi. Dengan menggunakan soal evaluasi ini, dapat mengetahui seberapa jauh siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Setelah melihat

hasilnya, maka diberikan soal pengayaan kepada siswa yang memiliki nilai di atas KKTP, sedangkan soal remedial diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKTP. Ketika mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tertentu, pendidik perlu merencanakan dengan cermat terkait bagaimana pelaksanaannya akan dilakukan. Menurut Febrina (2021) dalam (Salmy et al., 2023) evaluasi pembelajaran merupakan Langkah penting dalam Menyusun, mengumpulkan, dan menyediakan informasi yang diperlukan untuk membuat suatu alternatif Keputusan dalam menilai untuk merancang suatu system pembelajaran. Ketika melakukan evaluasi, guru dapat memberikan tes kepada siswa yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan dievaluasi, sehingga memudahkan dalam merancang rencana pelaksanaan evaluasi. Dalam menghadapi proses pembelajaran, pendidik sebaiknya tidak mengambil langkah secara tiba-tiba, melainkan mengutamakan perencanaan dan persiapan yang matang sebelumnya.

Dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap suatu aspek tertentu, penting bagi peneliti untuk memilih media yang sesuai. Menurut (Falahudin, 2014) menegaskan pentingnya melakukan pemilihan media secara cermat untuk menemukan media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan situasi peserta didik. Pemilihan media ini akan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi berupa web dengan menggunakan platform *wordwall* dan juga media kentang goreng dalam evaluasi yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, terutama saat proses evaluasi berlangsung. (Pujianto et al., 2020) mengatakan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor. Faktor pertama berasal dari dalam diri siswa, seperti pemikiran dan gaya belajar. Sedangkan faktor ke dua berasal dari luar diri siswa, seperti kualitas materi yang disampaikan oleh guru. *Wordwall* adalah aplikasi game dengan berbagai template kuis yang memungkinkan guru untuk memilih jenis permainan yang ingin digunakan. Dan media kentang goreng merupakan media konkret yang digunakan untuk menambah semangat siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

Ketika penelitian berlangsung, peserta didik menunjukkan reaksi yang berbeda saat diuji tanpa menggunakan *wordwall* dan kentang goreng. Mereka tampak kurang antusias dibanding saat diuji dengan menggunakan media. Terlebih lagi bila dilakukan di akhir pembelajaran, di mana pengujian telah dilakukan dengan memanfaatkan media *wordwall* dan kentang goreng sebagaimana dengan template *open the box*, mereka terlihat begitu bersemangat ketika pengujian berlangsung.



Gambar 1 Penggunaan Media Wordwall



Gambar 2 Penggunaan Media Kentang Goreng

Peneliti melihat bahwa pemanfaatan media *wordwalla* dan kentang goreng dalam proses pembelajaran menjadi hal yang menarik. Komponen ini sangat efektif digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena media ini sangatlah *user-friendly* bagi guru maupun peserta didik. *Wordwall* dapat diakses melalui web tanpa perlu mengunduh aplikasi, sehingga tidak perlu banyak penyimpanan untuk menggunakannya. Selain bermain *open the box* terdapat banyak template lain yang dapat digunakan dengan konten materi yang sama seperti kuis, game show, mengaitkan, mengelompokkan, bahkan format esai, sehingga variasi penerapannya dapat disesuaikan dengan Tingkat kreativitas pendidik. Sehingga siswa akan merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar dan mengerjakan soal evaluasi.

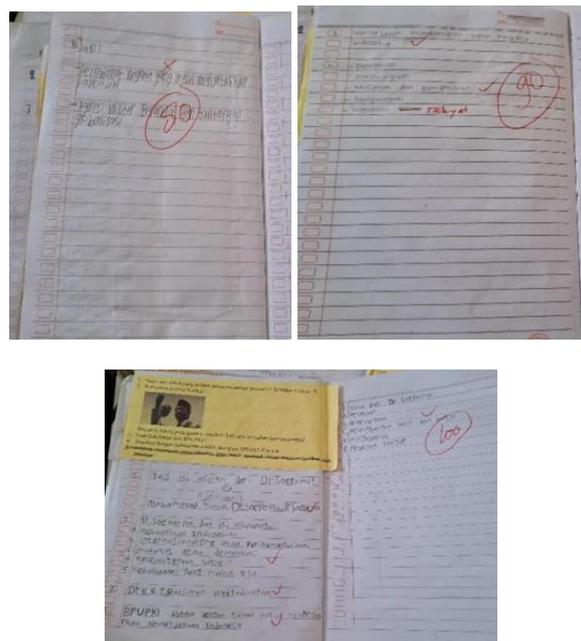


Gambar 3 Pelaksanaan uji pemahaman sebagai bentuk evaluasi menggunakan “Kentang Goreng”



Gambar 4 Pelaksanaan uji pemahaman sebagai bentuk kuis menggunakan “Wordwall Open The Box”

Dari gambar 3 dan 4 dapat dilihat bahwa peserta didik dapat mengerjakan soal dengan lancar menggunakan wordwall dan kentang goreng tanpa hambatan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat bermain, terlihat senang sehingga suasana kelas menjadi ramai dan penuh keceriaan. Hal demikian terjadi karena ketika menjawab pertanyaan, peserta didik tidak hanya berkonsentrasi pada mencari jawaban pertanyaan, tetapi juga peserta didik dapat menempelkan soal pada buku Latihan dan memilih box. Hal ini menjadi permainan tersebut lebih menantang dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Selama proses evaluasi, para peserta didik berusaha keras untuk meraih peringkat teratas. Penelitian ini berdasarkan pada hasil tes belajar, di mana peserta didik diberikan kesempatan tiga kali untuk menjawab pertanyaan. Tujuannya adalah agar mereka dapat memperbaiki kesalahan mereka dan belajar dari evaluasi tersebut. Dengan cara ini, diharapkan peserta didik dapat mengingat dan memahami materi yang mereka pelajari dalam jangka waktu yang lama, karena dipelajari dalam suasana yang menyenangkan.



Gambar 5 Hasil Evaluasi Peserta Didik

Dari hasil evaluasi, dapat terlihat sejauh mana mereka mampu menjawab soal dengan tepat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa menggabungkan penggunaan kentang goreng dan wordwall dalam proses pembelajaran adalah Langkah yang sangat efektif. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan perwakilan siswa kelas 2 yang telah mengikuti evaluasi serta menunjukkan peningkatan semangat belajar mereka berkat penggunaan kentang goreng dan wordwall.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall dan kentang goreng dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal evaluasi pembelajaran, sangatlah efektif. Peserta didik merasa senang dan antusias ketika belajar dengan cara yang melibatkan kentang goreng dan wordwall. Hal ini mampu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, belajar sambil bermain, serta meningkatkan motivasi untuk memahami materi lebih dalam dan terus berusaha menjawab pertanyaan dengan percaya diri saat terjadi kesalahan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa simulasi mengajar dalam pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik di kelas 2 SD Negeri Cangkiran 01. Strategi pembelajaran kreatif yang menggunakan simulasi mengajar seperti roleplay, cerita, dan permainan edukatif yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Simulasi pembelajaran bermanfaat untuk perkembanganketerampilan sosial dan karakter peserta didik. Peserta didik tidak hanya mampu memahami ide-ide Pancasila secara teoretis melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam interaksi mereka di kelas. Meningkatnya kemampuan siswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan menunjukkan sikap toleransi selama kegiatan pembelajaran adalah bukti peningkatan ini. Oleh karena itu, simulasi pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noor Fatirul. (2024). *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 4(November), 240–247.
- Ananda, M. T., & Waldi, A. (2024). Meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila dengan menggunakan model active learning tipe role reversal question. *Ekasakti Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 4(1), 240–247.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117. www.juliwi.com
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi PlantNet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.31365>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian kualitatif. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Salmy, S., Cahya Mokoginta, D. S., & Pangalila, T. (2023). Efektivitas pemanfaatan media berbasis game (Wordwall) dalam melakukan evaluasi pembelajaran terhadap peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 120–127. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>