

Pengembangan Tata Cara Pilkada Berbasis Simulasi Dalam Pelaksanaan Pendidikan Politik Untuk Penguatan Kesadaran Politik Siswa

Ahmad Naufal Nasution^{1*}, Mohamad Abduh², Sri Rumiati³

¹SMA Yadika 3 Tangerang, Indonesia

^{2,3}STKIP Arrahmaniyah Depok, Indonesia

Abstrak- Kesadaran politik merupakan aspek penting yang perlu ditanamkan sejak usia remaja untuk membentuk warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi tata cara pemilihan kepala daerah (Pilkada) sebagai sarana pendidikan politik di sekolah menengah atas, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran politik siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall, yang mencakup tiga tahap: perencanaan, pengembangan produk, dan uji coba. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMA Yadika 3 Tangerang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata di atas 90%. Uji coba penggunaan media pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 92, lebih tinggi dibandingkan pre-test dengan rata-rata 75. Simulasi Pilkada terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual, serta efektif dalam menumbuhkan kesadaran politik siswa. Penelitian ini merekomendasikan implementasi media simulasi Pilkada sebagai bagian dari pendidikan kewarganegaraan di sekolah.

Kata kunci:

Pilkada,
Simulasi,
Pendidikan Politik

Histori:

Dikirim: 20 Januari 2025
Direvisi: 31 Februari 2025
Diterima: 31 Maret 2025
Online: 31 Maret 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Nasution1, A.N., Abduh, M., & Rumiati, S. (2025). Pengembangan Tata Cara Pilkada Berbasis Simulasi Dalam Pelaksanaan Pendidikan Politik Untuk Penguatan Kesadaran Politik Siswa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(1), 112-118.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang krusial dalam membentuk identitas dan orientasi kehidupan seseorang. Pada periode ini, remaja sedang mengalami pencarian jati diri yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Aristya dkk. (2018), dukungan sosial dan konsep diri memiliki korelasi signifikan terhadap penyesuaian diri remaja secara positif. Oleh karena itu, fase ini menjadi momen strategis untuk memperkenalkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa, termasuk kesadaran politik.

^{1*}Corresponding author.

E-mail: naufalnasution59@gmail.com

Remaja sebagai pemilih pemula memiliki kedudukan strategis dalam sistem demokrasi. Setiajid (2011) mengidentifikasi empat alasan utama: jumlahnya yang signifikan secara kuantitatif, pola perilaku politik yang khas dan sulit diprediksi, potensi apatisme akibat kompleksitas pilihan politik, serta perhatian khusus dari organisasi politik sebagai sasaran pengaruh ideologis. Dalam konteks ini, pendidikan politik menjadi instrumen penting untuk membekali remaja agar memiliki sikap politik yang rasional dan partisipatif.

Pendidikan politik merupakan proses edukatif yang intensional dan sistematis untuk menumbuhkan pemahaman, sikap, nilai, dan keterampilan politik. Cholisin (2013) menyatakan bahwa pendidikan politik tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga menanamkan tanggung jawab etis dalam praktik politik. Zvulun (2018) menekankan pentingnya sosialisasi politik sejak dini dalam sistem pendidikan sebagai fondasi terbentuknya masyarakat demokratis.

Namun demikian, pelaksanaan pendidikan politik di Indonesia masih menghadapi kendala struktural. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2011 hanya mengatur pendidikan politik sebagai fungsi partai politik, sehingga kurang mendorong keterlibatan negara dan institusi pendidikan secara langsung. Di sisi lain, pendidikan politik melalui jalur formal seperti sekolah justru memiliki potensi besar dalam membentuk kesadaran politik sejak usia muda (Zamroni, 2002; Sirozi, 2017). Hal ini diperkuat oleh Surbakti (2012) yang menyatakan bahwa kesadaran politik merupakan pemahaman akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Kesadaran politik tidak muncul secara instan, melainkan dibentuk melalui proses sosialisasi dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks sekolah, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat menjadi wahana strategis untuk menginternalisasi nilai-nilai demokrasi, budaya politik, dan pemahaman terhadap sistem pemilu. Print dkk. (2012) menyatakan bahwa kurikulum sekolah memiliki peran sentral dalam menyediakan pengalaman belajar tentang politik dan demokrasi secara langsung.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan kesadaran politik adalah penggunaan metode simulasi. Simulasi tidak hanya menghadirkan konteks nyata ke dalam kelas, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang partisipatif (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015; Aldrich, 2016). Dalam konteks pendidikan politik, simulasi Pilkada dapat dijadikan sebagai model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) untuk memperkenalkan proses demokrasi secara praktis kepada siswa.

SMA Yadika 3 Tangerang telah menerapkan praktik simulasi pemilu sebagai bagian dari pendidikan politik. Langkah ini selaras dengan visi sekolah untuk mengintegrasikan nilai-nilai iman dan takwa (IMTAQ) serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam membentuk profil lulusan yang berkualitas. Simulasi Pilkada tidak hanya menjadi wahana belajar kontekstual, tetapi juga sarana untuk membentuk kecakapan sosial-politik siswa dalam menjalankan peran sebagai warga negara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media simulasi tata cara Pilkada sebagai bagian dari pelaksanaan pendidikan politik di sekolah menengah atas. Fokus penelitian diarahkan pada pengujian efektivitas dan kelayakan model pembelajaran ini dalam meningkatkan kesadaran politik siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

nyata terhadap inovasi pembelajaran PPKn yang berorientasi pada penguatan kesadaran kewarganegaraan di era demokrasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu: perencanaan, pengembangan produk, dan uji coba. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa simulasi tata cara Pilkada untuk meningkatkan kesadaran politik siswa. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas XII, satu guru PPKn, dan satu guru pembina OSIS di SMA Yadika 3 Tangerang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan instrumen berupa kuisioner skala Likert. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan fokus pada kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media. Efektivitas diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test, untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan kesadaran politik siswa setelah penggunaan media simulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berupa simulasi tata cara Pilkada dalam meningkatkan kesadaran politik siswa SMA. Produk dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan partisipatif, dengan asumsi bahwa pengalaman langsung dalam konteks politik akan memberikan dampak lebih kuat dalam membentuk orientasi politik siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya bersifat teoritis. Simulasi ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami konsep-konsep politik secara kognitif, tetapi juga terlibat secara afektif dan psikomotorik melalui proses tiruan yang menyerupai pemilihan kepala daerah di dunia nyata.

Desain dan Implementasi Simulasi Pilkada

Media simulasi dikembangkan melalui proses bertahap sesuai model Borg & Gall, yang meliputi perencanaan, pengembangan, dan uji coba. Produk terdiri dari modul pembelajaran, formulir simulatif, kartu suara, serta alur kegiatan pemilu yang melibatkan siswa sebagai penyelenggara, peserta, dan pemilih. Proses simulasi mencakup tahapan-tahapan pemilu yang lengkap, mulai dari pendaftaran calon, kampanye, pemungutan suara, hingga penghitungan dan pengumuman hasil. Melalui proses ini, siswa mengalami dinamika demokrasi secara langsung, yang pada akhirnya membentuk pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses politik dan pentingnya partisipasi sebagai warga negara.

Simulasi ini disusun agar mendekati prosedur resmi Pilkada sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2016 dan praktik penyelenggaraan yang dijelaskan oleh Miriam Budiardjo. Nilai-nilai demokrasi seperti LUBER JURDIL (langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil) dijadikan sebagai prinsip utama dalam pelaksanaannya. Pendekatan ini menginternalisasi norma-norma etika dan tanggung jawab publik, yang jarang tersampaikan secara efektif melalui metode ceramah.



Gambar 1. Pelaksanaan Pilkada Dalam Meningkatkan Kesadaran Politik Siswa

Uji Kelayakan oleh Ahli

Uji kelayakan dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media simulasi berada pada kategori “sangat layak”, dengan rincian: nilai dari ahli materi sebesar 91,66%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 92,5%. Evaluasi dilakukan terhadap berbagai aspek, seperti kesesuaian isi dengan kurikulum, tampilan visual yang menarik, serta kejelasan bahasa. Perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik, termasuk penyempurnaan desain kartu suara dan penyusunan narasi dalam modul pembelajaran.

Revisi produk menyesuaikan aspek teknis maupun pedagogis, misalnya penyesuaian desain lembar pemungutan suara agar lebih komunikatif, perbaikan urutan langkah simulasi agar lebih realistis, serta penyempurnaan bahasa instruksional agar lebih mudah dipahami siswa. Revisi ini penting agar produk tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga ramah pengguna (user friendly) bagi guru dan peserta didik.



Sebelum revisi



Setelah Revisi

Gambar 2. Pelaksanaan Simulasi Pilkada Sebelum dan Setelah Revisi

Efektivitas Pembelajaran Berdasarkan Uji Coba

Untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kesadaran politik, dilakukan uji coba pembelajaran kepada 35 siswa kelas XII SMA Yadika 3 Tangerang. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 75, dengan 10 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Setelah implementasi simulasi, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai 92, dan seluruh siswa melampaui KKM.

Kenaikan skor ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi memberikan pengaruh nyata terhadap pemahaman dan kesadaran siswa terhadap proses politik. Simulasi memberikan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan, sesuai dengan teori experiential learning (Joyce et al., 2015; Gredler, 2017), yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran untuk membangun makna secara mendalam.

Respon Guru dan Siswa terhadap Media

Evaluasi terhadap respon guru dan siswa menunjukkan hasil yang sangat positif. Guru menyatakan bahwa media ini efektif, efisien, interaktif, dan kreatif, dengan skor rata-rata 85,33%. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap proses pembelajaran. Mereka merasa bahwa simulasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan berkaitan erat dengan kehidupan nyata. Kegiatan seperti kampanye, pemungutan suara, dan penghitungan hasil suara memungkinkan siswa memerankan berbagai peran, sehingga membentuk pemahaman tidak hanya tentang hak pilih, tetapi juga tentang mekanisme kerja demokrasi dan tanggung jawab sosial.

Lebih dari sekadar memahami konsep pemilu, siswa mulai menginternalisasi nilai-nilai demokrasi seperti keterbukaan, partisipasi, dan kejujuran. Dalam konteks ini, pendidikan politik tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif, membentuk karakter politik yang kritis dan etis. Hal ini sangat penting dalam membangun literasi politik generasi muda di tengah tantangan disinformasi dan apatisisme politik yang tinggi di kalangan remaja.

Relevansi Kontekstual dan Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pendidikan politik melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kualitas kesadaran warga negara. Sebagaimana dinyatakan oleh Zvulun (2018) dan Print et al. (2012), integrasi pembelajaran politik dalam sistem pendidikan formal sangat penting untuk membentuk masyarakat demokratis. Simulasi Pilkada dalam penelitian ini menjadi contoh konkret bagaimana sekolah dapat menjadi arena pelatihan demokrasi yang nyata dan efektif.

Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses demokrasi mikro, sekolah berperan sebagai lembaga politik miniatur yang tidak hanya mengajarkan kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga melatihnya secara praktis. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis partisipasi, nilai, dan konteks kehidupan nyata jauh lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan normatif-konvensional dalam pendidikan kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa simulasi tata cara Pilkada merupakan media pembelajaran yang efektif dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kesadaran politik siswa. Validasi dari para ahli menunjukkan skor kelayakan di atas 90%, sementara hasil pembelajaran siswa meningkat signifikan dari pre-test ke post-test. Simulasi ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa tentang demokrasi, tetapi juga membentuk sikap partisipatif dan tanggung jawab sebagai warga negara. Dengan pengalaman belajar langsung, siswa menjadi lebih aktif,

memahami prosedur pemilu, dan menanamkan nilai-nilai demokrasi secara kontekstual.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar sekolah dan guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mengintegrasikan simulasi tata cara Pilkada sebagai metode pembelajaran inovatif dalam materi demokrasi dan kepemiluan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kesadaran politik siswa secara lebih kontekstual. Selain itu, pihak pembuat kebijakan pendidikan, baik di tingkat pusat maupun daerah, diharapkan memberikan dukungan regulatif dan sumber daya agar metode simulasi dapat diterapkan secara lebih luas dalam kurikulum kewarganegaraan. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk mengembangkan model ini dalam konteks yang lebih beragam, baik secara geografis maupun jenjang pendidikan, termasuk pemanfaatan teknologi digital untuk memperkuat aspek interaktivitas pembelajaran. Akhirnya, siswa dan lingkungan sekolah diharapkan dapat memanfaatkan simulasi ini sebagai sarana reflektif dan pelatihan keterlibatan politik, sehingga mampu menumbuhkan karakter warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan demokratis

REFERENSI

- Aldrich, C. (2016). *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*. San Francisco: Wiley.
- Aristya, D. N. & Rahayu, A. (2018). Hubungan dukungan sosial dan konsep diri dengan penyesuaian diri remaja kelas X SMA Angkasa I Jakarta. *IkraithHumaniora*, 2, (2) :75-81. Fakultas Psikologi, Universitas Persada Indonesia.
- Budi Waluyo, Sri Rahayu Pudjiastuti, Muhamad Sutisna (2021), "Pemahaman Siswa Tentang Budaya Politik dan Kesadaran Berdemokrasi dengan Komitmen Berakhlakul Kharimah" *Jurnal Citizenship Virtues 1(1)*, 51-56.
- Cholisin. (2013). Ilmu kewarganegaraan (Civics). Yogyakarta: Ombak
- Evi Lestari Nurhajati, *Pendidikan Politik di Sekolah* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 45.
- Gredler, M. E. (2017). *Games and Simulations in Learning Design*. New York: Routledge.
- Izzati, R.E., dkk. (2018). Perkembangan peserta didik. Yogyakarta: UNY Press
- Jimly Asshiddiqie, *Pengantar Hukum Tata Negara* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 203.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Boston: Pearson Education.
- Kadir, A., dkk. (2012). Dasar-dasar pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lee, J., & Takahashi, T. (2019). *Simulation in Political Education: Case Studies in Democratic Learning*. *Journal of Political Education*, 12(3), 156-174.
- Miriam Budiardjo, *Dasar-Dasar Ilmu Politik* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), hlm. 125.

- Nihayah, S. & Adi, A.S. (2014). Penanaman nasionalisme pada siswa madrasah aliyah negeri 1 Bojonegoro di tengah arus globalisasi. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 03, 02: 829-845. Universitas Negeri Surabaya.
- Print, M., et al. (2012). *Schools, curriculum and civic education for building democratic citizens*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Ramadhani, T. (2018). *Simulasi Pilkada dalam Pendidikan Politik Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Demokrasi*, 6(1), 45-60.
- Ramdani, F. (2018). *Pilkada Langsung dan Pendidikan Politik di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rohman, M. (2014). *Demokrasi Lokal dan Tata Cara Pilkada di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Setiajid. (2011). Orientasi politik yang memengaruhi orientasi pemilih pemula dalam menggunakan hak pilihnya pada pemilihan walikota semarang tahun 2010. *Integralistik*, 1/Th. XXII/2011, Januari-Juni, 18-33
- Sirozi, M. (2010). *Politik pendidikan. Dinamika hubungan antara kepentingan kekuasaan dan praktik penyelenggaraan pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sirozi, M. (2017). *Politik pendidikan. Dinamika hubungan antara kepentingan kekuasaan dan praktik penyelenggaraan pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sri Rahayu Pudjiastuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2019) Hlm. 77
- Surbakti, R. (2012). *Memahami ilmu politik*. Jakarta: Gramedia Widya Sarana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2011 tentang partai politik.
- Weinschenk, A. C. & Dawes, C. T. (2018). The effect of education on political knowledge: evidence from monozygotic twins. *American Politics Research* 00(0) 1– 19. <http://doi:10.1177/1532673X18788048>.
- Winarno. (2014). *Seri Pendidikan Politik Buku 1. Pancasila & UUD NRI 1945*. Yogyakarta: Ombak.
- Zamroni. (2002). *Pendidikan untuk demokrasi*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing
- Zvulun, J. Y. (2018). Elections as an opportunity of learning civic education and political participation for teenagers. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(2) 136–147. <http://doi:10.1177/2047173418768548>