



Dampak Penerapan Model *Simulation Based Learning* terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik

Julianti Dewi¹, Puspa Dianti²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: juliantidewi969@gmail.com, puspadianti@fkip.unsri.ac.id

| Article Info | Abstract |
|---|--|
| Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-03 Keywords: <i>Simulation Based Learning Model; Learning Activeness; Pancasila Education.</i> | This study aims to determine the significant impact of the application of the Simulation Based Learning model on the learning activity of students at SMAN 2 Indralaya Utara. This study uses a quantitative approach with an experimental method. The population in this study were all students of class X of SMAN 2 Indralaya Utara with a total of 80 students. The sample in this study was class X.1 as the control class and X.2 as the experimental class totaling 53 students. Data collection techniques in this study were carried out through observation. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that there is a significant impact of the application of the Simulation Based Learning model on the learning activity of students at SMAN 2 Indralaya Utara. This is proven by the results of the hypothesis test using the independent sample t-test with the help of SPSS version 27, the significance value is 0.00 with a value (α) of 0.05. Thus the results obtained are $\text{sig } 0.00 < 0.05$, so the decision taken is H_0 is rejected and H_a is accepted. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-03 Kata kunci: <i>Model Simulation Based Learning; Keaktifan Belajar; Pendidikan Pancasila.</i> | Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang signifikan dari penerapan model <i>Simulation Based Learning</i> terhadap keaktifan belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMAN 2 Indralaya Utara dengan jumlah 80 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini yakni kelas X.1 sebagai kelas kontrol dan X.2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah keseluruhan 53 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan terdapat dampak signifikan dari penerapan model <i>Simulation Based Learning</i> terhadap keaktifan belajar peserta didik SMAN 2 Indralaya Utara. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan uji <i>independent sample t-test</i> dengan bantuan SPSS versi 27, maka didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,00 dengan nilai (α) sebesar 0,05. Dengan demikian hasil yang diperoleh adalah $\text{sig } 0,00 < 0,05$ maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. |

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memegang peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai luhur Bangsa Indonesia. Dengan adanya Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik dibentuk agar bisa menjadi warga negara yang baik dan cerdas (*good citizenship*). Selaras dengan hal itu, menurut Munthe et al. (2023) tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu agar peserta didik dapat berperan secara aktif, bertanggung jawab, dan bertindak secara bijak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sehingga, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting untuk menjadikan peserta didik memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengeluh bosan dan kurang antusias dengan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif. Akibatnya, peserta didik banyak yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran yang optimal merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada peserta didik. Menurut (Tyasmaning, 2022:14) model pembelajaran pada dasarnya adalah rancangan atau pola yang dipakai untuk menyusun kurikulum, menyiapkan materi ajar, dan mengarahkan jalannya pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Model ini bisa dijadikan pedoman bagi guru dalam memilih cara mengajar yang tepat dan efektif agar tujuan pendidikan bisa tercapai. Oleh karena itu, efektivitas model pembelajaran

yang digunakan sangat menentukan keberhasilan proses belajar serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, keaktifan belajar merupakan salah satu indikator untuk mencapai keberhasilan pembelajaran, selain dilihat dari prestasi belajar peserta didik, keaktifan belajar memiliki peran yang sangat penting untuk diperhatikan. Menurut Ekawati (2022) tujuan dari model *Simulation Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan cara melibatkan mereka dalam situasi yang hampir sama dengan kejadian nyata, memberikan dorongan motivasi belajar karena sifatnya yang menyenangkan, melatih kemampuan kerja sama dalam kelompok secara lebih efektif, menumbuhkan kreativitas, serta membiasakan peserta didik untuk memahami dan menghargai peran setiap anggota kelompok.

Penelitian ini didasari oleh teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung. Sejalan dengan pandangan tersebut, penerapan simulasi memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam memahami dan mengaitkan konsep melalui situasi nyata, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* dan dukungan belajar (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Dalam praktik pembelajaran, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah masih sering didominasi oleh guru yang lebih banyak menyampaikan materi secara teoritis. Sehingga kondisi ini dapat membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Penerapan model *Simulation Based Learning* dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih interaktif karena peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan pendapat Muzaini et al. (2023) yang menyatakan bahwa *Simulation Based Learning* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan masalah ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Amanah et al. (2023) hasil penelitian memperlihatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model simulasi lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang sejalan dengan

fokus penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Mahmudah & Fauzia (2022) hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan dengan menerapkan model simulasi. Selanjutnya, penelitian ketiga dilakukan oleh Khorida dan Wulandari et al. (2024) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Simulation Games* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Simulation Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik di berbagai pembelajaran, seperti IPA, Mitigasi Bencana, dan IPS. Namun, penelitian mengenai penerapan model *Simulation Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Hasil studi pendahuluan di SMAN 2 Indralaya Utara pada observasi awal, terlihat banyak peserta didik yang cenderung pasif selama pelajaran berlangsung, terutama saat diskusi. Meskipun, guru sudah berupaya mendorong peserta didik untuk bertanya, keaktifan mereka masih tetap rendah. Hal ini menegaskan adanya masalah keaktifan belajar yang nyata di kelas tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penerapan model *Simulation Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih relatif terbatas dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai dampak penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik dalam menerapkan model *Simulation Based Learning* agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keaktifan peserta didik, bagi peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar, bagi sekolah sebagai bahan rekomendasi penerapan model pembelajaran, serta bagi peneliti dalam menambah pengalaman menerapkan model *Simulation Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang dilakukan secara objektif dan teratur untuk mengetahui pengaruh antara variabel melalui pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam metode eksperimen semu, peneliti memberikan perlakuan tertentu kepada kelompok eksperimen namun tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel luar yang memengaruhi hasil penelitian, sehingga kelompok kontrol tetap digunakan sebagai pembanding.

Pada penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh peserta didik kelas X di SMAN 2 Indralaya Utara pada tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas tiga kelas, dengan total 81 peserta didik. Dari jumlah tersebut, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian, yaitu kelas X.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.1 sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2022:85). Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan rekomendasi guru Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik dan kondisi kelas yang relatif homogen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi. Menurut Sugiyono (2022: 145) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian di lapangan. Pada penelitian ini, observasi dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung untuk melihat bagaimana model *Simulation Based Learning* memberikan dampak terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, yang diuji menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesamaan varians kedua kelompok menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi 0,05 (Sugiyono, 2022). Setelah prasyarat terpenuhi, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui dampak penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta

didik, dengan kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) pada taraf signifikansi 0,05.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap keaktifan belajar peserta didik yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan pembelajaran. Observasi dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu kelas X.2 yang menerapkan model *Simulation Based Learning*, serta pada kelas control yaitu kelas X.1 yang menerapkan model *Inquiry Learning*. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Lembar observasi tersebut memuat 24 pernyataan yang mewakili seluruh indikator keaktifan belajar peserta didik. Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap delapan indikator utama keaktifan belajar berdasarkan teori Sudjana (2017). Indikator tersebut yaitu keterlibatan aktif dalam melaksanakan tugas, pemecahan masalah, bertanya, mencari informasi, mengikuti diskusi kelompok, melakukan evaluasi diri, berlatih mandiri, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan. Lembar observasi diisi dengan memberikan tanda checklist pada setiap pernyataan yang tampak selama proses pembelajaran. Berikut hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil masing-masing indikator dari keaktifan belajar.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Indralaya Utara

| No | Indikator | Rata-Rata Presentase | |
|----|---|----------------------|---------|
| | | Eksperimen | Kontrol |
| 1 | Keterlibatan aktif dalam melaksanakan tugas | 83% | 77% |
| | | | |
| 2 | Pemecahan masalah | 74% | 64% |
| 3 | Bertanya | 66% | 52% |
| 4 | Mencari informasi | 56% | 42% |
| 5 | Mengikuti diskusi kelompok | 55% | 42% |
| 6 | Melakukan evaluasi diri | 47% | 33% |
| 7 | Berlatih mandiri | 41% | 26% |
| 8 | Menerapkan pengetahuan dan keterampilan | 40% | 25% |

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar peserta didik, terdapat perbedaan

tingkat keaktifan antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Simulation Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada indikator keterlibatan aktif dalam melaksanakan tugas, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 83%, sedangkan kelas kontrol sebesar 77%. Indikator pemecahan masalah menunjukkan persentase 74% pada kelas eksperimen dan 64% pada kelas kontrol. Pada indikator bertanya, kelas eksperimen memperoleh 66%, sementara kelas kontrol hanya mencapai 52%. Selanjutnya, indikator mencari informasi menunjukkan persentase 56% pada kelas eksperimen dan 42% pada kelas kontrol, serta indikator mengikuti diskusi kelompok masing-masing sebesar 55% dan 42%. Pada indikator melakukan evaluasi diri, kelas eksperimen memperoleh persentase 47%, sedangkan kelas kontrol sebesar 33%. Indikator berlatih mandiri menunjukkan hasil 41% pada kelas eksperimen dan 26% pada kelas kontrol. Indikator terakhir, yaitu menerapkan pengetahuan dan keterampilan, memperoleh persentase 40% pada kelas eksperimen dan 25% pada kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Simulation Based Learning* memberikan dampak yang lebih efektif terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sebelum dilakukan uji *t*, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 27, dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk* terhadap data hasil observasi peserta didik dari kelas eksperimen berjumlah 27 peserta didik dan kelas kontrol berjumlah 26 peserta didik.

Tabel 2. Hasil uji normalitas data observasi keaktifan belajar peserta didik

| Test of Normality | | | | | | |
|--------------------|-----------|----|-------|--------------|----|-------|
| Kolmogorov-Smirnov | | | | Shapiro-Wilk | | |
| Kelas | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Eksperimen | 0,114 | 27 | 0,200 | .965 | 27 | 0,509 |
| Kontrol | 0,141 | 26 | 0,199 | .959 | 26 | 0,368 |

Berdasarkan hasil uji normalitas data observasi keaktifan belajar peserta didik menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai sig. 0,509 > 0,05 untuk kelas eksperimen dan nilai sig. 0,368 > 0,05 untuk kelas kontrol.

Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil observasi keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas data observasi keaktifan belajar peserta didik

| Test of Homogeneity of Variances | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Nilai | Based on Mean | 0,625 | 1 | 53 | 0,433 |
| | Based on Median | 0,631 | 1 | 53 | 0,431 |
| | Based on Median and with adjusted df | 0,631 | 1 | 51,454 | 0,431 |
| | Based on trimmed mean | 0,620 | 1 | 53 | 0,435 |

Pada uji homogenitas terdapat kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah data bersifat homogen atau tidak. Data dinyatakan homogen apabila nilai Sig. pada *Based on Mean* > 0,05, sedangkan apabila nilai Sig. pada *Based on Mean* < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil pada tabel di atas, nilai Sig. pada *Based on Mean* sebesar 0,433 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data observasi keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis data observasi keaktifan belajar peserta didik

| Independent Samples Test | | | | | |
|---|-------|-------|-------|--------|-----------------|
| Levene's Test for Equality of Variances | | | | | |
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Equal variances assumed | 0,625 | 0,433 | 5,657 | 53 | 0,000 |
| Equal variances not assumed | | | 5,653 | 52,665 | 0,000 |

Uji hipotesis dilakukan setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diteliti sehingga hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS versi 27. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik.
2. Jika Sig. (2-tailed) \geq 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata keaktifan belajar, di mana kelas eksperimen memiliki nilai mean sebesar 1,7582, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memiliki nilai mean sebesar 1,6460.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara. Pembahasan hasil penelitian diperoleh dari teknik pengumpulan data yaitu observasi. Observasi dilakukan pada kelas eksperimen yaitu di kelas X.2 dan kelas kontrol di kelas X.1.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model *Simulation Based Learning* memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator. Pada indikator keterlibatan aktif dalam melaksanakan tugas, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 83%, sedangkan kelas kontrol sebesar 77%. Kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen mencapai 74%, sementara kelas kontrol sebesar 64%. Indikator bertanya pada kelas eksperimen mencapai 66% dan kelas kontrol sebesar 52%, sedangkan pada indikator mencari informasi kelas eksperimen memperoleh 56% dan kelas kontrol 44%.

Selain itu, keaktifan dalam diskusi kelompok pada kelas eksperimen mencapai 55%, sementara kelas kontrol sebesar 42%. Kemampuan evaluasi diri pada kelas eksperimen sebesar 47% dan kelas kontrol

33%. Pada indikator kemandirian belajar, kelas eksperimen memperoleh 41%, sedangkan kelas kontrol sebesar 26%. Selanjutnya, kemampuan menerapkan pengetahuan dan keterampilan pada kelas eksperimen mencapai 40%, sementara kelas kontrol sebesar 25%. Temuan tersebut menegaskan bahwa penerapan model *Simulation Based Learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ekawati (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model *Simulation Based Learning* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata. Sementara itu, menurut Fitria & Prastowo (2021) model *Simulation Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan interaktif karena peserta didik terlibat langsung dalam situasi tiruan yang mendekati kondisi nyata. Lebih lanjut, menurut Siregar (2024) tujuan model *Simulation Based Learning* yaitu untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penyajian situasi yang menyerupai kondisi nyata. Melalui pendekatan ini, peserta didik dibiasakan untuk menguasai berbagai keterampilan, baik yang bersifat profesional maupun yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti dengan analisis statistik menggunakan uji *independent sample t-test*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 (< 0,05)$, dengan ketentuan bahwa apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh, maka pada penelitian ini hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima. Sehingga, penerapan model *Simulation Based Learning* memiliki dampak yang kuat terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Simulation Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Simulation Based Learning* dan kelas kontrol yang menerapkan model *Inquiry Learning*. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menandakan bahwa peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil uji statistik melalui uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, model *Simulation Based Learning* dapat dinyatakan sebagai model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Pendidikan Pancasila perlu dikembangkan melalui penerapan model *Simulation Based Learning* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Guru diharapkan dapat menerapkan model *Simulation Based Learning* sebagai salah satu model dalam pembelajaran guna meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan model pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian serta mengoptimalkan implementasi model pembelajaran agar memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan ilmu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Amanah, L., Ardani, A., & Purwaningsih, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Simulasi Berbantuan Phet Simulation Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. In *JES-MAT* (Vol. 9, Issue 2). <http://PhET.colorado.edu>.

Anugrah. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.53299/jppiv4i1.403>

Ekawati, N. (2022). *EDU-MANDARA Islamic Religious Education Learning Model with Simulation Approach (Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Simulasi)*. <https://ejournal.edutrans.org/mandara/index>

Fitria, Z., & Prastowo, A. (2021). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA di MI 01 Rejang Lebong. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i2.3334>

Khorida dan Taat Wulandari, J., Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Mp., & Ilmu Sosial, F. (2024). *Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Simulation Games Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Kajen Effectiveness Of Based Learning Methods Simulation Games On Student Activity In Ips Learning At Smp Negeri 1 Kajen*.

Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 633–645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1974>

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Ndaru Kuku Masgumelar, Pinton Setya Mustafa Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>

Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). *Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.

Muzaini, M. C., Najib, M., Mahmudah, A., & Nisa, A. K. (2023). *Implementasi Metode Simulasi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menumbuhkan*

*Keaktifan Belajar Peserta Didik Di
Madrasah Ibtidaiyah.*

- Siregar, M. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Mahmudah dan Akhlakul Mazmumah. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 177–182. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Sudjana, N., (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tyasmaning, E. (2022). *Model dan Metode Pembelajaran*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.