

IMPLEMENTATION OF THE VIDEO-ASSISTED SIMULATION-BASED LEARNING MODEL ON THE PROCLAMATION OF INDONESIAN INDEPENDENCE MATERIAL

Penerapan Model Pembelajaran *Simulation Based Learning* Berbantuan Video Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Enjelia Peronika ^{1a}(*) Juliandry Kurniawan Junaidi ^{2b}(*) Kaksim ^{3c}(*)

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas PGRI Sumatera Barat

feronikaenjelia397@gmail.com

(*) Corresponding Author
feronikaenjelia397@gmail.com

How to Cite: Enjelia Peronika. (2026). Implementation of The Video-Assisted Simulation-Based Learning Model on The Proclamation of Indonesian Independence Material. doi: 10.36526/js.v3i2.5920

Received :
Revised
Accepted

Keywords:

Simulation-based learning,
Video learning,
Student engagement,
History education,
Indonesian independence

Abstract

This study examines the application of the video-assisted Simulation-Based Learning (SBL) model to enhance student engagement and understanding of the Proclamation of Indonesian Independence. The background of this research is based on the lack of variety in teaching methods used by teachers, which often results in student passivity in the learning process. The study employed a descriptive qualitative approach which aims to provide an in-depth description of the process and impact of implementing this learning model. The research was conducted at SMA Negeri 4 Sijunjung with grade XI F2 students in the even semester of the 2024/2025 academic year. In line with the characteristics of qualitative research, data collection was carried out through classroom observation to capture student activities and teacher-student interactions during the implementation of the SBL model, in-depth interviews with the history teacher and several students as key informants to explore their perceptions, experiences, and responses, as well as documentation in the form of photographs, video recordings of learning activities, and supporting documents such as lesson plans (RPP). The results showed that the integration of the SBL model with video media significantly increased student learning motivation, critical thinking skills, and understanding of the historical context. Students were actively involved in role-playing simulations that reconstructed the events of the proclamation of independence, enabling them to connect emotionally and cognitively with the historical event. This research confirms that the combination of SBL and audiovisual media is a contextual and engaging history learning strategy that positively impacts students' motivation, participation, and comprehension.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada dasarnya tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan faktual, tetapi lebih jauh bertujuan membentuk kesadaran sejarah, pemahaman nilai-nilai kebangsaan, serta karakter peserta didik. Menurut Winataputra (2001), pembelajaran sejarah yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menghidupkan kembali pengalaman masa lalu dalam pikiran peserta didik melalui pendekatan kontekstual dan bermakna, sehingga siswa dapat merasakan relevansi peristiwa sejarah dengan kehidupannya saat ini. Dengan kata lain, pembelajaran sejarah bukan sekadar mengingat kronologi, melainkan menginternalisasi nilai dari peristiwa yang dipelajari. Namun, dalam praktik di sekolah, pembelajaran sejarah masih sering didominasi metode konvensional seperti ceramah, hafalan kronologi, dan pengugasan tertulis. Metode ini cenderung menekankan aspek kognitif tingkat rendah, sementara aspek afektif dan psikomotorik siswa kurang terakomodasi (Sardiman, 2011). Kondisi ini menyebabkan peserta didik pasif, cepat bosan, serta kesulitan menangkap makna historis secara mendalam. Oleh karena itu,

dibutuhkan model pembelajaran alternatif yang mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menghadirkan pengalaman emosional yang otentik.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Simulation-Based Learning* (SBL). Joyce, Weil, & Calhoun (2009) menjelaskan bahwa SBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada situasi simulatif menyerupai kenyataan, sehingga siswa dapat mengalami langsung proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, hingga refleksi terhadap nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa. Dalam konteks sejarah, SBL dapat diwujudkan melalui role playing tokoh sejarah, penyusunan skenario peristiwa, maupun rekonstruksi peristiwa bersejarah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami "apa yang terjadi", tetapi juga "mengapa hal itu penting" dan "apa maknanya bagi kehidupan masa kini". Menurut Sanjaya (2006), keunggulan simulasi terletak pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang menyentuh ranah kognitif, afektif, sekaligus psikomotorik. Melalui simulasi, siswa belajar memahami konsep secara lebih dalam, sekaligus mengembangkan sikap sosial seperti kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, dan empati. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan sejarah yang menekankan pada pembentukan patriotisme, toleransi, nasionalisme, dan kesadaran kritis (Hasan, 2012).

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas SBL dalam pembelajaran sejarah. Huda (2013) menegaskan bahwa simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami kembali peristiwa bersejarah dalam bentuk dramatis, sehingga mampu membangkitkan keterlibatan emosional yang tidak didapatkan dari metode ceramah. Yaumi & Hum (2017) juga membuktikan bahwa keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pemahaman makna serta relevansi sejarah dengan kehidupan kontemporer. Selain itu, pemanfaatan media video sebagai pendukung SBL semakin memperkuat efektivitas pembelajaran.

Media visual-audio tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga membangun suasana, emosi, dan imajinasi sejarah. Misalnya, video tentang suasana sidang BPUPKI atau detik-detik Proklamasi Kemerdekaan dapat membantu siswa menangkap latar sosial, politik, dan psikologis yang menyertai peristiwa tersebut (Rahma Sari & Hakim, 2020). Menurut Arsyad (2014), media video efektif dalam memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan attensi siswa, serta memperkuat daya ingat. Dengan demikian, integrasi SBL dan media video mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, reflektif, dan bermakna. Model SBL yang didukung media video memiliki landasan teoritik yang kuat, baik dari perspektif konstruktivisme maupun pendidikan sejarah. SBL bukan hanya menjawab kelemahan metode konvensional, tetapi juga sejalan dengan tujuan kurikulum yang menekankan pada pembentukan kompetensi abad 21: berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Oleh karena itu, penerapan SBL berbantuan video menjadi strategi tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman konsep sejarah, sekaligus penghayatan nilai-nilai kebangsaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses penerapan model *Simulation-Based Learning* (SBL) berbantuan video dalam pembelajaran sejarah. Penelitian dilaksanakan di kelas XI F2 SMA Negeri 4 Sijunjung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan durasi penelitian selama 10 hari yaitu pada tanggal 14 Mei sampai dengan 23 Mei 2025.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Simulation-Based Learning* (SBL) berbantuan video dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2×45 menit (90 menit). Setiap pertemuan meliputi:

- 1) Kegiatan awal: apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan motivasi.
- 2) Pemutaran video sejarah: penyajian peristiwa penting yang akan dipelajari, misalnya sidang BPUPKI atau Proklamasi Kemerdekaan.
- 3) *Simulation-Based Learning*: siswa melakukan simulasi/role playing sesuai peran tokoh sejarah yang telah ditentukan.

- 4) Diskusi reflektif: siswa bersama guru membahas makna peristiwa dan nilai-nilai kebangsaan yang terkandung.
- 5) Penilaian formatif: guru menilai keterlibatan, pemahaman, dan refleksi siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu: Observasi langsung di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara non-partisipan oleh peneliti untuk memperoleh gambaran objektif terhadap interaksi siswa dan guru. Wawancara mendalam secara semistruktur dengan guru mata pelajaran sejarah dan beberapa peserta didik sebagai informan kunci, untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tanggapan mereka terhadap penerapan model SBL. Dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan belajar, video pembelajaran, dan perangkat pembelajaran seperti RPP, digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Peneliti berperan sebagai pengumpul data, penganalisis, sekaligus interpretator temuan di lapangan. Analisis data dilakukan berdasarkan model Miles & Huberman dalam Sugiyono (2018), melalui tahapan: Pengumpulan data: dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Reduksi data: pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah dari lapangan. Penyajian data: menyusun data dalam bentuk naratif dan matriks tematik agar mudah dipahami. Penarikan kesimpulan: menginterpretasikan data untuk menjawab rumusan masalah dan menarik makna yang relevan terhadap tujuan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Simulation-Based Learning (SBL) berbantuan video memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sejarah. Video dokumenter digunakan sebagai stimulus awal untuk menggambarkan suasana sekitar peristiwa Proklamasi, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk melakukan simulasi peran tokoh-tokoh sejarah, seperti Soekarno, Hatta, dan anggota PPKI.

Kegiatan ini mendorong peningkatan partisipasi, pemahaman, serta rasa percaya diri siswa. Berdasarkan hasil observasi selama empat kali pertemuan, diperoleh data sebagai berikut:

No	Aspek Yang Diamati	Hasil
1	Keberanian Tampil	Banyak peserta didik mulai berani tampil dan memainkan peran di depan kelas
2	Kemampuan Berpikir Kritis	Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan dan pendapat selama diskusi
3	Kerja Sama Kelompok	Kelompok menunjukkan kolaborasi dan pembagian peran yang cukup baik
4	Ketertarikan terhadap sejarah	Peserta didik tertarik belajar sejarah melalui simulasi dan media video

Pembahasan

Penerapan model SBL berbantuan video terbukti meningkatkan keberanian tampil dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam memainkan peran tokoh sejarah, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat selama sesi diskusi. Pengalaman simulatif juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga merasakan langsung peran tokoh dalam peristiwa sejarah. Selain itu, kerja sama kelompok berkembang cukup baik. Siswa belajar berbagi peran, menyusun naskah, dan menyepakati alur simulasi. Proses ini memperkuat keterampilan kolaborasi dan komunikasi, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad 21.

Ketertarikan siswa terhadap pelajaran sejarah juga meningkat, karena penggunaan video membuat suasana pembelajaran lebih nyata dan emosional.

Namun, implementasi model SBL juga menghadapi beberapa tantangan dan keterbatasan.

- 1) Siswa pasif. Pada awal pertemuan, masih ada siswa yang enggan berpartisipasi karena kurang percaya diri atau merasa malu tampil di depan kelas. Hal ini membutuhkan strategi motivasi tambahan dari guru, misalnya dengan memberikan peran sederhana atau membangun suasana kelompok yang lebih supportif.
- 2) Keterbatasan waktu. Satu kali pertemuan dengan durasi 90 menit belum cukup untuk memberi kesempatan semua kelompok melakukan simulasi secara maksimal. Beberapa siswa merasa membutuhkan waktu lebih lama untuk mempersiapkan dialog, memahami peran, dan menampilkan hasil kerja kelompok.
- 3) Keterbatasan fasilitas. Pemutaran video terkadang terhambat oleh kendala teknis seperti kualitas proyektor dan perangkat audio yang tidak optimal. Hal ini dapat mengurangi kejelasan tayangan, sehingga mengganggu daya tangkap siswa terhadap materi visual dan emosional yang ditampilkan.

PENUTUP

Model pembelajaran Simulation-Based Learning berbantuan video terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Siswa lebih memahami konteks sejarah secara emosional dan kognitif melalui keterlibatan langsung dalam simulasi. Pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna dengan pendekatan ini, menjadikannya alternatif inovatif yang patut dikembangkan lebih lanjut. Model ini dapat diadaptasi untuk materi sejarah lainnya maupun untuk jenjang pendidikan berbeda dengan pendekatan berbasis budaya lokal dan multimedia interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahma Sari, F., & Hakim, L. (2020). Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 111–120.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. & Hum, M. (2017). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuan, X., Liu, L., & He, Y. (2019). The Role of Educational Videos in Learning History. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(12), 70–83.