

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Miniatur Tempat Pemungutan Suara untuk Meningkatkan Kesadaran Demokrasi Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa SMK Negeri 1 Kaligondang)

Ari Budi Prihandoko*, Elly Hasan Sadeli

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

Email: Prihandokoari40@gmail.com*, ellyhasansadeli@ump.ac.id

<i>Keywords</i>	<i>Abstract</i>
TPS Miniature Learning Media, Democracy Awareness, Civic Education	<i>This research is motivated by the low level of democratic awareness of students, reflected in their limited understanding, attitudes, and democratic behavior due to theory-oriented learning. The use of Miniature Polling Station (TPS) learning media was chosen as an experience-based learning innovation to provide students with a realistic simulation of the democratic process. This study aims to analyze the effect of using Miniature TPS learning media on increasing students' democratic awareness, including aspects of knowledge, understanding, attitudes, and democratic behavior. The method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The study was conducted on grade XI students of SMK Negeri 1 Kaligondang, consisting of an experimental class and a control class. Data were collected through tests, questionnaires, observations, and documentation, then analyzed using descriptive and inferential statistics through normality tests, paired sample t-tests, and independent sample t-tests. The results showed that the use of Miniature TPS learning media had a significant positive effect on increasing students' democratic awareness in all aspects studied. Compared to the control class, the experimental class showed a more significant increase after receiving learning using Miniature TPS media. This media has been proven to provide concrete learning experiences, increase active student involvement, connect the concept of democracy with election practices, and foster attitudes of responsibility, cooperation, honesty, and democratic participation. It was concluded that the Miniature Polling Station (TPS) learning media is effective in increasing students' democratic awareness and is worthy of being used as an alternative learning media for Pancasila and Citizenship Education, especially on democracy and election materials, to prepare students as intelligent, critical, and responsible first-time voters.</i>
Kata kunci:	Abstrak
Media Pembelajaran Miniatur TPS, Kesadaran Demokrasi, Pendidikan Kewarganegaraan	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kesadaran demokrasi siswa yang tercermin dari pemahaman, sikap, dan perilaku demokratis yang terbatas akibat pembelajaran yang masih berorientasi pada teori. Penggunaan media pembelajaran Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS) dipilih sebagai inovasi pembelajaran berbasis pengalaman untuk memberikan simulasi proses demokrasi secara nyata kepada siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Miniatur TPS terhadap peningkatan kesadaran demokrasi siswa yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku demokrasi. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen (quasi experimental) dengan desain pretest-posttest control group design. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kaligondang yang terdiri atas kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji paired sample t-test, serta independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Miniatur TPS memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran demokrasi siswa pada seluruh aspek yang diteliti. Dibandingkan kelas kontrol, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media Miniatur TPS. Media ini terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menghubungkan konsep demokrasi dengan praktik pemilu, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan partisipasi demokratis. Disimpulkan bahwa media pembelajaran Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS) efektif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi siswa dan layak dijadikan alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya pada materi demokrasi dan pemilu, untuk mempersiapkan siswa sebagai pemilih pemula yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.

PENDAHULUAN

Demokrasi sebagai sistem pemerintahan tidak hanya melibatkan prosedur pemilu, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang mendalam serta partisipasi aktif dari seluruh masyarakat, termasuk generasi muda. Pendidikan demokrasi memainkan peran penting dalam membangun karakter warga negara yang mampu berpikir kritis, rasional, dan bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam hal ini, karena melalui pembelajaran ini, siswa diajarkan tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara serta nilai-nilai demokrasi yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak remaja yang sudah memahami prinsip dasar demokrasi, mereka seringkali tidak aktif dalam kegiatan sosial dan politik di luar sekolah, yang mengindikasikan adanya kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan nyata (Waskita, 2025).

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan demokrasi adalah minimnya keterlibatan siswa dalam praktik demokrasi secara langsung, khususnya dalam hal partisipasi politik. Keterlibatan ini seharusnya tidak hanya sebatas pemahaman teori, tetapi juga harus tercermin dalam tindakan nyata, seperti dalam pemilu atau musyawarah (Arumsari et al., 2025). Sayangnya, banyak pendekatan pembelajaran demokrasi yang digunakan di sekolah-sekolah masih terlalu teoritis dan kurang memberikan pengalaman praktis yang memadai bagi siswa, sehingga partisipasi siswa dalam proses politik seringkali bersifat pasif dan kurang kritis. Temuan dari (Sadeli, 2025) menunjukkan bahwa metode berbasis pengalaman, seperti simulasi pemilu, dapat meningkatkan partisipasi politik siswa secara signifikan, yang menandakan bahwa pendekatan ini efektif dalam membangun kesadaran demokrasi.

Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya pendidikan demokrasi, sebagian besar masih lebih fokus pada aspek teoritis tanpa memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam praktik demokrasi. Penelitian oleh (Gözler, 2021) menemukan bahwa meskipun calon guru memiliki pemahaman yang baik tentang demokrasi, mereka kurang melibatkan siswa dalam praktik demokrasi sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman konseptual dan implementasi praktis dalam pembelajaran demokrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan

menggunakan metode simulasi yang memungkinkan siswa merasakan langsung bagaimana proses demokrasi berjalan (Gözler, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan miniatur tempat pemungutan suara (TPS) sebagai metode inovatif dalam pembelajaran demokrasi di sekolah. Diharapkan, metode ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami proses pemilu, hak memilih, dan pentingnya berpartisipasi dalam pemilihan pemimpin negara. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang demokrasi secara teori, tetapi juga merasakannya langsung melalui simulasi yang menarik dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi dampak pendekatan ini terhadap perkembangan karakter demokratis siswa, agar mereka menjadi lebih kritis, bertanggung jawab, dan siap berpartisipasi dalam pemilu dengan cara yang cerdas (Yuniarto, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh dari 641 siswa kelas XI yang merupakan calon pemilih pemula di masa depan, terlihat bahwa distribusi usia siswa dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran demokrasi. Dari total 641 siswa, sebagian besar berusia 16 tahun (66,5%), sementara siswa berusia 15 tahun mencakup 20,4%, siswa berusia 17 tahun sebesar 11,4%, dan siswa berusia lebih dari 17 tahun hanya 1,7%. Dengan mayoritas siswa berada pada usia yang mendekati ambang batas memilih, metode pembelajaran berbasis pengalaman seperti penggunaan miniatur TPS menjadi sangat relevan untuk membantu mereka menyadari betapa pentingnya pemilu, hak pilih, dan peran mereka dalam sistem demokrasi yang akan mereka hadapi di masa depan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran demokrasi yang lebih berorientasi pada pengalaman melalui penggunaan media Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap praktik demokrasi secara nyata serta menjadi acuan dalam pengembangan metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi kehidupan demokratis di masa depan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan implikasi praktis bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran demokrasi yang lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang penelitian, masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran demokrasi di sekolah, seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap penerapan demokrasi, dominannya pembelajaran yang bersifat teoritis, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, serta minimnya kegiatan simulasi demokrasi. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya pembentukan karakter demokratis siswa dan kurangnya kesiapan mereka sebagai pemilih pemula yang cerdas dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penggunaan media Miniatur TPS diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga siswa mampu memahami sekaligus mempraktikkan nilai-nilai demokrasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku kesadaran demokrasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Miniatur TPS dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menilai sejauh mana penggunaan media Miniatur TPS berpengaruh terhadap peningkatan kesadaran demokrasi siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi media simulatif yang menghubungkan konsep demokrasi dengan pengalaman praktis pemilu.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis, praktis, dan sosial. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai pembelajaran demokrasi berbasis pengalaman dalam Pendidikan Kewarganegaraan serta menguatkan teori *experiential learning* (Kolb, 2015) dalam konteks pendidikan demokrasi. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Sementara itu, secara sosial penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran demokrasi siswa, membentuk karakter yang kritis, bertanggung jawab, dan menghargai perbedaan, serta mempersiapkan mereka menjadi warga negara dan pemilih pemula yang cerdas serta bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* menggunakan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan pembagian sampel secara acak, sehingga menggunakan kelas yang sudah ada sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS), sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengaruh perlakuan diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kesadaran demokrasi siswa. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan praktis di lapangan serta kesesuaiannya dengan karakteristik penelitian pendidikan yang melibatkan kelas-kelas yang sudah terbentuk sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kaligondang selama 2 bulan dengan delapan kali pertemuan. Kegiatan penelitian meliputi pemberian materi demokrasi, penggunaan media Miniatur TPS, simulasi pemilu, pelaksanaan pemilihan ketua OSIS, pengumpulan data, analisis hasil penelitian, hingga penyusunan laporan. Objek penelitian adalah penggunaan media pembelajaran Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS) terhadap kesadaran demokrasi siswa. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI dan guru Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 1 Kaligondang. Siswa berperan sebagai peserta pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Kaligondang yang berjumlah 641 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 144 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 72 siswa sebagai kelompok eksperimen dari program keahlian Teknik Sepeda Motor dan 72 siswa sebagai kelompok kontrol dari program keahlian Desain Komunikasi Visual. Kelompok eksperimen menggunakan media Miniatur TPS, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik awal kedua kelompok berdasarkan hasil *pretest* dan rekomendasi guru mata pelajaran. Kriteria inklusi sampel meliputi siswa kelas XI yang aktif mengikuti pembelajaran dan bersedia berpartisipasi dalam seluruh rangkaian penelitian.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan kuesioner, observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran demokrasi siswa yang terdiri dari empat aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku demokrasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa selama proses simulasi. Tes digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji

validitas isi oleh ahli dan uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,85, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data berdasarkan nilai rata-rata, standar deviasi, dan distribusi skor. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis. Selanjutnya, pengaruh penggunaan media Miniatur TPS dianalisis menggunakan Paired Sample t-test untuk membandingkan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelompok, serta Independent Sample t-test untuk membandingkan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, pelaksanaan posttest, dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Hipotesis

Media Pembelajaran Miniatur TPS

Analisis Wilcoxon Variabel Pretest Posttest Media Pembelajaran TPS Kelas Eksperimen

Tabel 1. Pretest Posttest Media Pembelajaran TPS Kelas Eksperimen

Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	1a	1,00	1,00
Positive Ranks	34b	18,50	629,00
Ties	0c	-	-
Total	35	-	-

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Posttest < Pretest b. Posttest > Pretest c. Posttest = Pretest

Tabel 2. Statistik Uji Pretest Posttest Media Pembelajaran TPS Kelas Eksperimen

Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
-5,145	0,000

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Wilcoxon Signed Ranks Test, berdasarkan negative ranks.

Berdasarkan hasil Wilcoxon Signed Ranks Test, dari 35 peserta didik pada kelas eksperimen, terdapat 34 peserta didik yang mengalami peningkatan skor setelah pembelajaran menggunakan media Miniatur TPS, hanya 1 peserta didik yang mengalami penurunan, dan tidak ada peserta didik dengan skor yang sama antara pretest dan posttest. Nilai Positive Ranks yang jauh lebih besar dibandingkan Negative Ranks menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar yang kuat setelah perlakuan diberikan.

Hasil uji statistik menunjukkan nilai $Z = -5,145$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada kelas eksperimen, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, penggunaan

media pembelajaran Miniatur TPS terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kesadaran Demokrasi

Pengetahuan Demokrasi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tabel 3. 22-4.25 Ketuntasan Pengetahuan Demokrasi

Kelompok	Belum Tuntas	Tuntas	Total
Kontrol - Pretest	12 (34,3%)	23 (65,7%)	35
Kontrol - Posttest	10 (28,6%)	25 (71,4%)	35
Eksperimen - Pretest	12 (34,3%)	23 (65,7%)	35
Eksperimen - Posttest	1 (2,9%)	34 (97,1%)	35

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Sebelum pembelajaran, kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif sama: masing-masing 65,7% peserta didik (23 orang) sudah berada pada kategori Tuntas, sedangkan 34,3% (12 orang) masih Belum Tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki dasar pengetahuan awal yang cukup baik dan setara sebelum perlakuan diberikan.

Setelah proses pembelajaran, kelas kontrol mengalami peningkatan ketuntasan dari 65,7% menjadi 71,4% (naik 5,7 poin persentase), yang menunjukkan perkembangan positif meskipun tergolong moderat. Sebaliknya, kelas eksperimen mengalami lonjakan yang jauh lebih besar, dari 65,7% menjadi 97,1% peserta didik tuntas, dengan hanya 1 dari 35 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Perbedaan besaran peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Miniatur TPS jauh lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan demokrasi peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Tabel 4. 26-4.29 Ketuntasan Pemahaman Demokrasi

Kelompok	Belum Tuntas	Tuntas	Total
Kontrol - Pretest	10 (28,6%)	25 (71,4%)	35
Kontrol - Posttest	9 (25,7%)	26 (74,3%)	35
Eksperimen - Pretest	9 (25,7%)	26 (74,3%)	35
Eksperimen - Posttest	1 (2,9%)	34 (97,1%)	35

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Pada aspek pemahaman, kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen juga relatif setara, yaitu 74,3% peserta didik (26 orang) sudah tuntas sebelum perlakuan diberikan. Setelah pembelajaran, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan tipis dari 71,4% menjadi 74,3% (naik 2,9 poin persentase), menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan dampak positif meskipun tidak terlalu besar.

Sementara itu, kelas eksperimen kembali menunjukkan lonjakan signifikan dari 74,3% menjadi 97,1% peserta didik tuntas. Pola ini sejalan dengan hasil pada aspek pengetahuan, mengonfirmasi bahwa media Miniatur TPS efektif membantu peserta didik tidak hanya mengetahui konsep demokrasi, tetapi juga memahami makna dan keterkaitan antarunsur pemilu secara lebih mendalam.

Sikap Demokrasi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk (digunakan karena jumlah sampel kurang dari 50) menunjukkan seluruh data sikap, baik pretest maupun posttest pada kedua kelompok, memiliki

nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga seluruh data berdistribusi normal dan layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik seperti paired sample t-test dan independent sample t-test.

Tabel 5. Rata-rata Sikap Demokrasi (Paired Samples Statistics)

Kelompok	Pretest	Posttest
Kontrol	55,34	55,94 (naik 0,60)
Eksperimen	56,11	62,80 (naik 6,69)

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Tabel 6. Uji T Berpasangan Sikap Demokrasi

Kelompok	t	Sig. (2-tailed)
Kontrol	-2,007	0,053
Eksperimen	-10,445	0,000

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Nilai rata-rata sikap kelas kontrol meningkat dari 55,34 menjadi 55,94, namun hasil uji paired sample t-test menunjukkan signifikansi 0,053 ($> 0,05$), sehingga peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik, artinya terjadi kenaikan, tetapi belum cukup kuat untuk disimpulkan sebagai perubahan nyata. Sebaliknya, kelas eksperimen meningkat jauh lebih besar dari 56,11 menjadi 62,80 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menunjukkan perubahan sikap yang signifikan setelah perlakuan diberikan.

Tabel 7. Independent Samples Test - Sikap Demokrasi

Tahap	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pretest	0,351	-0,600
Posttest	0,000	-6,686

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Uji independent sample t-test menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara sikap awal kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sig. = 0,351), yang berarti kedua kelompok berangkat dari kondisi yang setara. Namun, pada tahap posttest terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok (Sig. = 0,000), dengan rata-rata sikap kelas eksperimen jauh lebih tinggi. Hal ini menegaskan bahwa perlakuan menggunakan media Miniatur TPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik.

d. Perilaku Demokrasi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sama seperti data sikap, uji normalitas Shapiro-Wilk pada data perilaku menunjukkan seluruh nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga data perilaku pada kedua kelompok berdistribusi normal dan layak dianalisis dengan uji parametrik.

Tabel 8. Rata-rata Perilaku Demokrasi (Paired Samples Statistics)

Kelompok	Pretest	Posttest
Kontrol	55,97	56,46 (naik 0,49)
Eksperimen	57,89	62,91 (naik 5,02)

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Tabel 9. Uji T Berpasangan Perilaku Demokrasi

Kelompok	t	Sig. (2-tailed)
Kontrol	-1,525	0,137
Eksperimen	-14,822	0,000

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Rata-rata perilaku kelas kontrol meningkat dari 55,97 menjadi 56,46, namun signifikansi 0,137 ($> 0,05$) menunjukkan peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik. Kelas eksperimen meningkat jauh lebih besar, dari 57,89 menjadi 62,91, dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menandakan perubahan perilaku demokratis yang signifikan setelah perlakuan.

Tabel 10. Independent Samples Test - Perilaku Demokrasi

Tahap	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pretest	0,491	-0,486
Posttest	0,000	-5,029

Sumber: Data primer penelitian, diolah peneliti (2026)

Uji independent sample t-test menunjukkan kondisi awal perilaku kedua kelompok relatif setara (Sig. pretest = 0,491), tetapi setelah perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sig. posttest = 0,000), dengan kelas eksperimen mencapai capaian perilaku demokratis yang jauh lebih baik.

Kesadaran Demokrasi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kesadaran demokrasi dalam penelitian ini dilihat melalui penggabungan empat aspek utama, yaitu pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku demokrasi, yang saling berkaitan dalam membentuk kesadaran demokrasi peserta didik secara utuh.

Pada kelas kontrol, seluruh aspek mengalami peningkatan dari pretest ke posttest: pengetahuan naik dari 65,7% menjadi 71,4% tuntas, dan pemahaman naik dari 71,4% menjadi 74,3% tuntas. Namun, pada aspek sikap (Sig. = 0,053) dan perilaku (Sig. = 0,137), peningkatan yang terjadi belum signifikan secara statistik. Dengan demikian, kesadaran demokrasi pada kelas kontrol tetap berkembang, tetapi peningkatannya lebih terlihat secara deskriptif dibandingkan secara statistik, khususnya pada aspek sikap dan perilaku.

Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih menonjol pada seluruh aspek. Pada aspek pengetahuan dan pemahaman, ketuntasan mencapai 97,1% peserta didik. Pada aspek sikap, rata-rata meningkat dari 56,11 menjadi 62,80 dengan signifikansi 0,000, dan pada aspek perilaku meningkat dari 57,89 menjadi 62,91 dengan signifikansi 0,000. Hasil uji independent sample t-test turut memperkuat temuan ini: tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada tahap pretest (kondisi awal setara), tetapi terdapat perbedaan yang signifikan pada tahap posttest, baik pada aspek sikap maupun perilaku.

Secara keseluruhan, kesadaran demokrasi peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama mengalami perkembangan positif. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dan lebih kuat secara statistik, terutama pada aspek sikap dan perilaku. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media Miniatur TPS dapat dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sosial.

Pembahasan

Penggunaan Media Pembelajaran Miniatur TPS pada Kesadaran Demokrasi Siswa Kelas Eksperimen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS) dalam pembelajaran demokrasi pada kelas eksperimen sebelum perlakuan berada pada kategori dominan "Baik" sebesar 70,06%. Namun demikian, masih terdapat 20,91% respons siswa yang berada pada kategori "Cukup Baik" dan "Kurang Baik". Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun media sudah dapat diterima secara umum oleh siswa, efektivitas implementasinya belum sepenuhnya optimal pada tahap awal penggunaan. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, desain pembelajaran, serta tingkat familiaritas siswa terhadap media yang digunakan (Mayer, 2021).

Persentase tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap media miniatur TPS. Namun, beberapa siswa masih memerlukan penjelasan dan pendampingan dalam memahami fungsi media, pembagian peran, serta prosedur pelaksanaan simulasi pemungutan suara. Pada tahap awal, siswa belum terbiasa menggunakan perlengkapan TPS sebagai bagian dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan petunjuk yang sistematis agar siswa dapat memahami hubungan antara media miniatur TPS, proses pemilu, dan nilai-nilai demokrasi.

Temuan tersebut diperkuat oleh Sadeli (2025) yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat memiliki pengetahuan dasar demokrasi yang cukup kuat, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam memahami mekanisme kelembagaan dan prosedur pemilihan. Penelitian tersebut menemukan bahwa pemahaman dasar demokrasi mencapai 65%, sedangkan pemahaman prosedural hanya mencapai 45%. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa penguasaan teori demokrasi belum selalu diikuti kemampuannya dalam proses demokrasi yang nyata. Oleh karena itu, penggunaan miniatur TPS relevan untuk membantu siswa memahami aspek prosedural demokrasi melalui kegiatan simulasi pemungutan suara. Secara teoretis, media pembelajaran berbasis simulasi seperti miniatur TPS termasuk dalam kategori *concrete-representational learning tools* yang berfungsi menjembatani konsep abstrak ke pengalaman konkret siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran multimodal yang menyatakan bahwa representasi visual dan aktivitas simulatif dapat meningkatkan pemahaman konsep konseptual seperti demokrasi dan proses pemilu (Mayer, 2021). Namun, adanya proporsi respons "Cukup Baik" menunjukkan bahwa belum semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang utuh, yang mengindikasikan adanya kesenjangan dalam proses internalisasi konsep.

Miniatur TPS dapat mengubah konsep demokrasi yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata. Melalui media tersebut, siswa dapat melihat dan menggunakan daftar pemilih, surat suara, bilik suara, kotak suara, tinta pemilu, serta berbagai perlengkapan pemungutan suara. Siswa juga dapat memahami fungsi petugas TPS, pemilih, saksi, dan pihak lain yang terlibat dalam proses pemilihan.

Kegiatan tersebut membuat pembelajaran tidak berhenti pada pengetahuan mengenai pengertian demokrasi. Siswa memperoleh kesempatan untuk memahami bagaimana hak pilih digunakan, bagaimana kerahasiaan pilihan dijaga, serta bagaimana suara dihitung secara

terbuka. Pengalaman tersebut membantu siswa menghubungkan konsep demokrasi dengan prosedur pemilihan yang sebenarnya.

Sadeli (2025) menegaskan bahwa pembelajaran demokrasi perlu menggunakan pendekatan berbasis penerapan, termasuk simulasi pemilihan, diskusi publik, dan latihan partisipatif. Strategi tersebut diperlukan untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan keterampilan demokratis. Temuan ini mendukung penggunaan miniatur TPS sebagai media yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan proses demokrasi secara langsung dan terstruktur.

Pada aspek sebelum perlakuan, masih ditemukan keterbatasan pada indikator pemahaman prosedural penggunaan media, keterlibatan siswa, serta pengelolaan simulasi oleh guru. Hal ini selaras dengan temuan penelitian oleh Setiawan et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi hanya efektif apabila disertai dengan scaffolding yang jelas dari guru dalam bentuk instruksi sistematis dan pembagian peran yang terstruktur. Tanpa dukungan tersebut, efektivitas media cenderung tidak merata di antara siswa. Dalam kegiatan simulasi, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator. Guru perlu menjelaskan tujuan kegiatan, fungsi setiap perlengkapan TPS, prosedur pemungutan suara, dan tanggung jawab dari setiap peran. Guru juga perlu memastikan bahwa seluruh siswa terlibat secara aktif. Pembagian peran harus dilakukan secara adil agar siswa tidak hanya menjadi pengamat, tetapi memperoleh kesempatan untuk menjalankan proses demokrasi.

Selain memberikan instruksi, guru perlu melakukan demonstrasi sebelum simulasi dimulai. Demonstrasi dapat membantu siswa memahami urutan kegiatan, mulai dari pendaftaran pemilih, pemeriksaan identitas, penerimaan surat suara, pencoblosan, memasukkan surat suara ke kotak suara, pemberian tanda tinta, hingga penghitungan suara. Penjelasan dan demonstrasi tersebut berfungsi sebagai scaffolding yang memudahkan siswa menjalankan tugasnya.

Sadeli dan Wati (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran konsep demokrasi perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan argumentasi mengenai masalah kewarganegaraan. Pemberian kesempatan tersebut dapat membangun suasana belajar yang demokratis dan mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran. Dalam penggunaan miniatur TPS, keterlibatan dapat dibangun melalui diskusi, pembagian peran, penyampaian pendapat, dan evaluasi terhadap proses simulasi.

Selain itu, keberadaan 5,94% respons pada kategori "Kurang Baik" yang terutama berkaitan dengan hambatan teknis dan keterbatasan waktu menunjukkan bahwa faktor eksternal pembelajaran masih menjadi kendala implementasi media. Penelitian oleh Hattie (2023) menegaskan bahwa variabel manajemen kelas dan alokasi waktu memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran berbasis aktivitas (*active learning*). Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa keberhasilan media tidak hanya ditentukan oleh desainnya, tetapi juga oleh ekosistem pembelajaran yang mendukung.

Hambatan teknis dapat muncul ketika perlengkapan media belum lengkap, ukuran media kurang sesuai, petunjuk penggunaan belum jelas, atau jumlah siswa terlalu banyak dibandingkan jumlah media yang tersedia. Keterbatasan waktu juga dapat menyebabkan beberapa tahap simulasi dilaksanakan secara terburu-buru. Kondisi tersebut dapat mengurangi kesempatan siswa untuk memahami makna setiap tahapan pemungutan suara.

Guru perlu mengatur waktu secara proporsional antara tahap persiapan, pelaksanaan, penghitungan suara, dan refleksi. Tahap refleksi tidak boleh diabaikan karena pada tahap tersebut siswa menghubungkan pengalaman simulasi dengan nilai demokrasi. Guru dapat meminta siswa menjelaskan nilai kejujuran, keadilan, kebebasan, tanggung jawab, kesetaraan, dan penghormatan terhadap perbedaan yang mereka temukan selama kegiatan.

Sadeli dan Priyanto (2018) menjelaskan bahwa pembentukan pemahaman demokrasi membutuhkan proses dialogis dan implementatif. Proses dialogis memberi kesempatan kepada siswa untuk bertukar pendapat. Proses implementatif memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan nilai demokrasi dalam tindakan. Kedua proses tersebut dapat dilaksanakan melalui kegiatan simulasi dan refleksi menggunakan miniatur TPS.

Berbeda dengan kondisi sebelum perlakuan, hasil penelitian setelah perlakuan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, di mana seluruh respons siswa berada pada kategori "Baik" sebesar 51,43% dan "Sangat Baik" sebesar 48,57% tanpa adanya kategori "Cukup Baik" maupun "Kurang Baik". Hal ini menunjukkan adanya peningkatan efektivitas media setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan berulang. Temuan ini menguatkan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menyatakan bahwa pengalaman langsung melalui simulasi akan meningkatkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran pasif.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah beradaptasi dengan media dan memahami prosedur simulasi dengan lebih baik. Pengalaman belajar yang dilakukan secara bertahap membantu siswa memperbaiki kesalahan, memahami tanggung jawab setiap peran, dan menjalankan kegiatan pemungutan suara secara lebih tertib. Siswa tidak lagi hanya melihat miniatur TPS sebagai alat bantu visual, tetapi menggunakannya sebagai sarana untuk memahami proses demokrasi.

Kegiatan simulasi memberikan pengalaman konkret kepada siswa. Setelah simulasi selesai, siswa dapat melakukan pengamatan dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, siswa membentuk pemahaman baru mengenai prosedur pemilu dan menerapkan pemahaman tersebut dalam kegiatan berikutnya. Tahapan ini sesuai dengan prinsip *experiential learning* yang menempatkan pengalaman langsung sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan keterampilan.

Sadeli dan Priyanto (2018) menyatakan bahwa "ethos demokrasi sesungguhnya tidaklah diwariskan, tetapi dipelajari dan dialami". Pernyataan tersebut menegaskan bahwa sikap dan keterampilan demokrasi tidak terbentuk hanya melalui penjelasan. Siswa perlu mengalami kegiatan demokrasi agar mampu memahami nilai dan tanggung jawab yang terkandung di dalamnya. Penggunaan miniatur TPS memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses demokrasi dalam lingkungan belajar yang aman dan terarah.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian oleh Rahmawati et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi demokrasi meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep kewarganegaraan secara signifikan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa simulasi pemilu memberikan pengalaman sosial yang nyata sehingga siswa mampu menginternalisasi nilai partisipasi, tanggung jawab, dan kejujuran secara lebih efektif.

Selama kegiatan simulasi, siswa tidak hanya menggunakan perlengkapan pemungutan suara. Mereka juga berinteraksi, bekerja sama, mematuhi aturan, dan mengambil

keputusan. Siswa yang berperan sebagai petugas TPS harus melayani pemilih secara adil. Siswa yang menjadi pemilih harus menggunakan hak pilih secara tertib. Siswa yang menjadi saksi harus mengamati proses secara objektif. Setiap peran memberikan pengalaman sosial dan kewarganegaraan yang berbeda.

Kegiatan tersebut dapat meningkatkan motivasi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik daripada kegiatan yang hanya menggunakan ceramah dan hafalan. Siswa dapat bertanya, berdiskusi, mencoba, dan memperbaiki kesalahan selama simulasi. Keterlibatan tersebut membuat materi demokrasi lebih relevan dengan kehidupan siswa.

Sadeli (2025) menegaskan bahwa lembaga pendidikan perlu menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mempraktikkan prinsip demokrasi. Praktik tersebut dapat dilakukan melalui simulasi pemilihan, diskusi kebijakan, dan kegiatan partisipatif lainnya. Menurutnya, pendidikan demokrasi tidak cukup memberikan pengetahuan teoretis. Pendidikan demokrasi perlu membentuk kesadaran dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses politik.

Dominasi kategori "Sangat Baik" sebesar 48,57% setelah perlakuan menunjukkan bahwa media miniatur TPS tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media transformasional yang mampu mengubah cara siswa memahami konsep demokrasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nugroho dan Suryadi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi politik mampu meningkatkan civic engagement siswa melalui pengalaman belajar yang autentik dan partisipatif.

Media miniatur TPS mendorong perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa memperoleh peran utama dalam menjalankan kegiatan. Guru mengarahkan, mengawasi, dan memberikan penguatan terhadap pengalaman yang diperoleh siswa. Pola tersebut meningkatkan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran.

Pengalaman autentik juga membantu siswa memahami bahwa pemilu tidak hanya berkaitan dengan kegiatan mencoblos. Pemilu mencakup proses pendataan pemilih, pelayanan pemilih, penjagaan kerahasiaan suara, pengawasan, penghitungan, dan penerimaan hasil. Pemahaman tersebut penting untuk mempersiapkan siswa menjadi pemilih pemula yang cerdas.

Sadeli (2025) menemukan hubungan positif dan signifikan antara pendidikan demokrasi dan keterlibatan peserta didik dalam pemilu, dengan nilai korelasi sebesar 0,412 dan tingkat signifikansi di bawah 0,001. Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin baik kualitas pendidikan demokrasi yang diterima peserta didik, semakin besar kecenderungannya untuk terlibat dalam proses pemilihan. Meskipun penelitian Sadeli dilakukan pada mahasiswa, prinsipnya relevan untuk pendidikan demokrasi di sekolah karena pengalaman belajar sejak dini dapat menjadi dasar partisipasi politik pada masa mendatang.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran miniatur TPS terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran demokrasi. Peningkatan dari kondisi awal menuju kondisi setelah perlakuan menunjukkan adanya pengaruh positif media terhadap pemahaman siswa, keterlibatan aktif, serta internalisasi nilai-nilai demokrasi. Namun demikian, penelitian ini juga menegaskan pentingnya kesiapan guru, desain pembelajaran yang sistematis, serta dukungan manajemen kelas agar media dapat memberikan hasil yang optimal secara konsisten.

Media miniatur TPS memiliki manfaat kognitif, afektif, sosial, dan praktis. Secara kognitif, media membantu siswa memahami konsep dan prosedur pemilu. Secara afektif, media menumbuhkan sikap menghargai pilihan, jujur, adil, dan bertanggung jawab. Secara sosial, media melatih komunikasi dan kerja sama. Secara praktis, media memberikan pengalaman menggunakan hak pilih dan menjalankan tahapan pemungutan suara.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pandangan Sadeli dan Priyanto (2018) bahwa setiap generasi perlu memperoleh pengetahuan, mempelajari keterampilan, dan mengembangkan karakter yang mendukung demokrasi konstitusional. Demokrasi perlu dipelajari melalui pengajaran, pengalaman, keteladanan, dialog, dan praktik yang dilakukan secara berkelanjutan.

Kesadaran Demokrasi

Perbandingan indikator pengetahuan pada kesadaran demokrasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Pada tahap awal, pengetahuan demokrasi siswa didominasi kategori "Cukup Baik" dan Kurang Baik, menunjukkan pemahaman konseptual yang masih parsial dan belum terstruktur. Siswa mungkin sudah mengetahui pengertian umum demokrasi (pemerintahan dari, oleh, dan untuk rakyat), tetapi belum menguasai unsur dan prosedurnya secara menyeluruh---misalnya bagaimana rakyat menggunakan kedaulatannya lewat pemilu. Pengetahuan demokrasi mencakup hak-kewajiban warga negara, prinsip pemilu, fungsi lembaga pemilu, tahapan pemungutan suara, dan kedudukan warga negara dalam pengambilan keputusan. Sadeli dan Priyanto (2018) menemukan pemahaman siswa sering berhenti pada pengertian sederhana, padahal pemahaman menyeluruh diperlukan untuk membentuk warga negara yang demokratis dan partisipatif.

Setelah perlakuan dengan media Miniatur TPS, terjadi peningkatan signifikan pada kategori Sangat Baik dan Cukup Baik, serta hilangnya kategori "Kurang Baik" pada kelas eksperimen. Ini terjadi karena siswa memperoleh informasi lewat penjelasan, pengamatan, dan praktik langsung---mengenali fungsi daftar pemilih, surat suara, bilik suara, kotak suara, tinta pemilu, hingga tugas petugas TPS. Pengetahuan yang semula verbal berubah menjadi konkret dan terstruktur, karena siswa memahami keterkaitan antarunsur pemilu sebagai satu rangkaian proses, bukan istilah terpisah. Secara teoretis, hal ini dijelaskan oleh Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2021): pembelajaran lebih efektif saat informasi disajikan lewat kombinasi verbal dan visual terstruktur. Miniatur TPS berfungsi sebagai representasi konkret sistem demokrasi elektoral---penjelasan guru memberi informasi verbal, bentuk miniatur memberi informasi visual, dan simulasi memberi pengalaman praktis.

Temuan Sadeli (2025) memperkuat hasil ini: pemahaman prinsip dasar demokrasi cenderung lebih tinggi dibanding pemahaman mekanisme dan prosedurnya, sehingga diperlukan strategi praktis seperti simulasi pemilu. Hal ini didukung Clark dan Mayer (2016) yang menegaskan media visual-interaktif meningkatkan transfer pengetahuan dibanding pembelajaran verbal semata, serta Rahmawati dkk. (2023) yang menemukan simulasi pemilu meningkatkan pengetahuan demokrasi lewat pengalaman belajar kontekstual.

Media visual-interaktif membantu siswa memindahkan pengetahuan dari situasi belajar ke situasi nyata---misalnya memahami cara menggunakan surat suara, akibat surat suara tidak sah, pentingnya kerahasiaan pilihan, dan kesesuaian jumlah pemilih dengan surat suara. Sadeli (2025) menegaskan pendidikan demokrasi harus membekali siswa untuk berpartisipasi kritis

dalam proses politik. Dengan demikian, peningkatan pengetahuan demokrasi bersifat kuantitatif sekaligus kualitatif---terlihat dari kemampuan siswa menjelaskan tahapan pemungutan suara secara berurutan, mengidentifikasi fungsi perlengkapan TPS, dan menghubungkan prosedur pemilu dengan nilai demokrasi.

Perbandingan indikator pemahaman pada kesadaran demokrasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sebelum perlakuan, pemahaman siswa didominasi kategori "Cukup Baik" dengan kelompok "Kurang Baik" yang masih signifikan, menunjukkan siswa belum mampu menghubungkan konsep demokrasi dengan konteks nyata. Pemahaman berbeda dari pengetahuan: pemahaman menyangkut kemampuan menjelaskan makna, hubungan, dan alasan---bukan sekadar menyebutkan fakta. Siswa mungkin tahu pemilu harus bebas dan rahasia, tetapi belum bisa menjelaskan mengapa bilik suara penting untuk melindungi kerahasiaan pemilih. Setelah perlakuan, kategori "Sangat Baik" meningkat dan "Kurang Baik" menurun---siswa mulai memaknai demokrasi sebagai praktik sosial, bukan sekadar teori. Lewat simulasi, mereka memahami fungsi tiap prosedur: pemeriksaan daftar pemilih memastikan hak pilih tepat sasaran, bilik suara menjaga kerahasiaan, kotak suara menjaga keamanan surat suara, dan penghitungan terbuka mendukung transparansi. Siswa mulai menghubungkan tindakan dengan nilai, bukan sekadar mengikuti perintah.

Menurut Vygotsky (1978), pemahaman berkembang optimal dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) dengan bantuan scaffolding---dalam penelitian ini, Miniatur TPS berperan sebagai scaffolding yang memfasilitasi pemahaman konsep abstrak lewat aktivitas nyata. Guru memberi bantuan verbal (penjelasan, demonstrasi, umpan balik), sedangkan media memberi bantuan visual dan praktik.

Sadeli dan Priyanto (2018) menekankan pemahaman utuh terhadap nilai demokrasi penting untuk membentuk warga negara partisipatif. Setiawan dkk. (2022) menegaskan pembelajaran berbasis simulasi meningkatkan pemahaman konseptual karena siswa terlibat langsung dalam pengambilan keputusan---mereka harus membagi tugas, mematuhi urutan kegiatan, menyelesaikan perbedaan pendapat, dan menerima hasil penghitungan suara, sehingga konsep demokrasi dipahami lewat tindakan sosial.

Sadeli dan Priyanto (2018) juga menjelaskan bahwa musyawarah dan komunikasi transparan adalah bagian dari demokratisasi, dan pemungutan suara dilakukan bila musyawarah belum mencapai kesepakatan---memperkuat relevansi miniatur TPS sebagai media memahami pemungutan suara sebagai mekanisme pengambilan keputusan demokratis. Dengan demikian, peningkatan pemahaman menunjukkan internalisasi konsep demokrasi yang lebih dalam---siswa mampu menjelaskan hubungan aturan pemilu dengan perlindungan hak warga negara, serta memahami bahwa demokrasi mencakup sikap menghormati aturan, menghargai hak orang lain, dan bertanggung jawab.

Perbandingan indikator sikap pada kesadaran demokrasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Sebelum perlakuan, sikap demokrasi siswa relatif baik namun belum konsisten di semua indikator. Siswa mungkin tahu perbedaan pilihan harus dihargai, tetapi pengetahuan ini belum selalu tercermin dalam sikap---beberapa masih menunjukkan ketidaksabaran, memaksakan pendapat, atau kurang bertanggung jawab pada tugas kelompok. Setelah menggunakan miniatur TPS, sebagian besar siswa mencapai kategori "Sangat Baik". Media ini

menempatkan siswa pada situasi yang menuntut sikap demokratis: menunggu giliran, menghormati hak pemilih lain, menjaga kerahasiaan pilihan, bertugas dengan jujur, dan menerima hasil pemungutan suara. Ini menunjukkan Miniatur TPS memengaruhi aspek afektif, tidak hanya kognitif---sikap menghargai perbedaan tumbuh karena siswa melihat setiap individu berhak menentukan pilihan tanpa diejek atau dikucilkan; sikap tanggung jawab tumbuh lewat pembagian peran (petugas TPS, pemilih, saksi) yang saling memengaruhi kualitas proses.

Menurut Krathwohl (taksonomi afektif), sikap terbentuk lewat tahapan internalisasi nilai---dari penerimaan hingga karakterisasi dalam perilaku. Simulasi TPS mempercepat proses ini lewat pengalaman emosional dan sosial: siswa memperhatikan aturan (penerimaan), terlibat kegiatan (respons), menganggap kejujuran dan keadilan penting (penilaian), menghubungkan nilai-nilai (organisasi), hingga nilai tersebut tampak dalam kebiasaan (karakterisasi). Ini sejalan dengan Nugroho dan Suryadi (2022) yang menemukan simulasi demokrasi meningkatkan civic attitude, serta Hattie (2023) yang menegaskan pembelajaran aktif berdampak besar pada perubahan sikap.

Sadeli dan Wati (2013) menjelaskan sikap demokratis meningkat bila guru memberi ruang argumentasi dan diskusi kewarganegaraan. Dalam simulasi ini, ruang dialog diberikan sebelum kegiatan (mendiskusikan aturan dan tugas) dan sesudahnya (mengevaluasi keadilan dan kejujuran proses). Sadeli dan Priyanto (2018) menegaskan pentingnya ruang musyawarah sebagai bagian demokratisasi, membantu siswa menghadapi perbedaan pendapat secara rasional.

Dengan demikian, sikap demokratis siswa mengalami penguatan psikologis (kesadaran pribadi untuk jujur dan menghargai orang lain) dan sosial (kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menjaga ketertiban kelompok).

Perbandingan indikator perilaku pada kesadaran demokrasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Perilaku demokrasi menunjukkan hasil paling signifikan dibanding aspek lain---hampir seluruh siswa mencapai kategori "Sangat Baik" setelah perlakuan, menandakan nilai demokrasi telah terimplementasi dalam tindakan nyata. Ini penting karena pendidikan demokrasi tidak cukup membuat siswa sekadar mengetahui dan menyetujui nilai, tetapi harus mendorong penerapannya sehari-hari.

Dalam simulasi, perilaku demokratis teramati langsung: siswa mengikuti antrian, menunggu giliran, menaati aturan, menjaga kerahasiaan pilihan, dan menerima hasil penghitungan suara. Ini menunjukkan Miniatur TPS efektif membentuk perilaku sosial seperti musyawarah, penerimaan keputusan, kerja sama, dan sikap sportif---mencapai ranah psikomotorik sosial, bukan hanya kognitif dan afektif. Perilaku musyawarah muncul saat siswa mendiskusikan pembagian tugas; kerja sama muncul saat saling membantu menjaga ketertiban; sikap sportif terlihat saat menerima hasil tanpa tekanan pada pihak lain.

Menurut Bandura (social learning theory), perilaku terbentuk lewat observasi, imitasi, dan pengalaman langsung. Simulasi TPS memberi ruang belajar lewat pengalaman langsung sehingga perilaku demokratis terbentuk alami---siswa mengamati contoh dari guru dan teman, menirunya, lalu memperkuatnya lewat umpan balik, tanpa risiko politik sesungguhnya.

Rahmawati dkk. (2023) menunjukkan pembelajaran berbasis simulasi meningkatkan perilaku kewarganegaraan aktif karena siswa mengalami peran sosial secara langsung. Sadeli

dan Priyanto (2018) menegaskan praktik demokrasi muncul lewat komunikasi transparan, musyawarah, ruang diskusi, dan pemungutan suara---relevan dengan simulasi miniatur TPS. Sadeli (2025) menekankan demokrasi perlu dijalani lewat partisipasi aktif dan reflektif, bukan sekadar dipahami sebagai konsep abstrak.

Dengan demikian, Miniatur TPS berfungsi sebagai laboratorium sosial mini bagi pembentukan perilaku demokratis---siswa dapat mencoba peran kewarganegaraan, melakukan kesalahan, menerima koreksi, dan membentuk kebiasaan demokratis yang bisa diterapkan di kelas, organisasi sekolah, masyarakat, dan pemilu di masa depan.

Perbandingan kesadaran demokrasi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan signifikan pada seluruh aspek kesadaran demokrasi---pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku. Kategori "Sangat Baik" mendominasi, sementara "Kurang Baik" hampir tidak muncul, menunjukkan pengaruh menyeluruh dari media miniatur TPS: siswa tidak hanya mengetahui konsep demokrasi, tetapi juga memahami maknanya, menunjukkan sikap sesuai, dan menerapkannya lewat tindakan.

Kesadaran demokrasi merupakan konstruk multidimensional yang mengintegrasikan aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap menghargai, jujur, adil, bertanggung jawab), dan psikomotorik sosial (menjalankan prosedur, bekerja sama, bermusyawarah, menerima keputusan). Menurut Banks (2017), pendidikan kewarganegaraan efektif harus mengembangkan civic knowledge, civic skills, dan civic disposition secara seimbang---ketiganya berkembang lewat pendekatan simulatif ini: civic knowledge lewat mempelajari konsep dan prosedur, civic skills lewat komunikasi dan pengambilan keputusan, civic disposition lewat sikap jujur dan toleran.

Kahne dan Westheimer (2019) menegaskan pembelajaran demokrasi partisipatif meningkatkan civic engagement secara signifikan. Sadeli (2025) menemukan hubungan positif signifikan antara pendidikan demokrasi dan keterlibatan siswa dalam pemilu (korelasi 0,412), mendukung bahwa pengalaman belajar demokrasi lewat miniatur TPS dapat menjadi dasar partisipasi politik siswa sebagai pemilih pemula. Pendidikan demokrasi tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi membentuk kesadaran dan partisipasi aktif---lembaga pendidikan perlu menyediakan simulasi dan diskusi publik agar siswa dapat menerapkan prinsip demokrasi dalam situasi nyata.

Temuan ini memperlihatkan manfaat jangka pendek (peningkatan hasil belajar dan keterlibatan) dan jangka panjang (kesiapan menjadi pemilih pemula yang memahami hak, prosedur, dan tanggung jawab). Sadeli dan Priyanto (2018) menegaskan demokrasi harus direproduksi lewat pendidikan, pengalaman, keteladanan, dan praktik sadar.

Media miniatur TPS membantu siswa mengembangkan empat komponen kesadaran demokrasi: pengetahuan konsep dan prosedur, pemahaman makna tiap tahapan, sikap jujur-adil-toleran-bertanggung jawab, serta penerapan nilai lewat tindakan nyata. Pembelajaran demokrasi perlu dirancang kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan---satu simulasi memberi pengalaman awal, tetapi penguatan lewat diskusi, refleksi, dan kegiatan organisasi sekolah tetap diperlukan agar nilai demokrasi menjadi kebiasaan.

Secara keseluruhan, media miniatur TPS menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang efektif---mengurangi kesenjangan teori-praktik dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara serta pemilih pemula yang kritis, cerdas, jujur, partisipatif, dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Miniatur Tempat Pemungutan Suara (TPS) efektif dalam meningkatkan kesadaran demokrasi siswa secara menyeluruh. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek yang diteliti, yaitu pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku demokrasi. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Miniatur TPS, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep demokrasi, mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, memiliki sikap yang lebih positif terhadap nilai-nilai demokrasi, serta mampu menerapkannya dalam kegiatan simulasi seperti musyawarah, pemilihan, dan pengambilan keputusan bersama. Oleh karena itu, media Miniatur TPS dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk membentuk kesadaran demokrasi siswa secara holistik.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dapat diajukan. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis simulasi seperti Miniatur TPS dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk memberikan pengalaman konkret bagi siswa. Sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan kegiatan yang mendorong praktik demokrasi, seperti simulasi pemilu, musyawarah kelas, dan pemilihan ketua OSIS. Siswa diharapkan menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan variabel yang lebih luas, metode yang lebih beragam, atau cakupan yang lebih besar agar diperoleh hasil yang semakin komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis simulasi dalam meningkatkan kesadaran demokrasi.

REFERENSI

- Arumsari, N., Rahmanto, A., & Suharto, D. G. (2025). The Strategy of the General Elections Commission in Increasing the Political Participation of Voters with Disabilities to Realize Inclusive Elections: Study of the General Election Commission of Blora Regency. *KnE Social Sciences*, 10(10), 203–216.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2014). *Introduction to research in education* (9th ed.). Cengage Learning.
- Banks, J. A. (2017). *Educating citizens in a multicultural society* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Budiyono, A., Husna, H., & Wildani, A. (2020). Pengaruh penerapan model pbl terintegrasi steam terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari pemahaman konsep siswa. *Edusains*, 12(2), 166-176. <https://doi.org/10.15408/es.v12i2.13248>
- Cabezudo and Haavelsrud "The urgency of linking peace and citizenship education" *Journal of aggression conflict and peace research* (2022) <https://doi:10.1108/jacpr-02-2022-0694>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- E., Atun, R., & Vollmer, S. (2017). Quasi-experimental study designs series-paper 7: Assessing the assumptions. *Journal of Clinical Epidemiology*, 89, 53–66. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2017.02.017>
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>

- Finkel, S. (2002). Civic education and the mobilization of political participation in developing democracies. *The Journal of Politics*, 64(4), 994-1020. <https://doi.org/10.1111/1468-2508.00160>
- Fung, A. (2006). Varieties of participation in complex governance. *Public Administration Review*, 66(s1), 66-75. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6210.2006.00667.x>
- Ganju et al. "Knowledge and exercise of human rights, and barriers and facilitators to claiming rights: a cross-sectional study of female sex workers and high-risk men who have sex with men in Andhra Pradesh, India" *Bmc international health and human rights* (2016) <https://doi.org/10.1186/s12914-016-0102-2>
- Glass, G. V., Willson, V. L., & Gottman, J. M. (1975). *Design and analysis of time-series experiments*. <https://doi.org/10.2307/2285785>
- Haryanto, A., & Prasetyo, S. (2022). *Pengaruh penggunaan media miniatur dalam pembelajaran demokrasi terhadap pemahaman konsep politik siswa*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(1), 50-65. <https://doi.org/10.5678/jip.2022.261050>
- Hasibuan, R. H. (2018). Pemanfaatan alat peraga dan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Padangsidempuan. Universitas Islam Negeri Syahada. Retrieved from <http://etd.uinsyahada.ac.id/3017/>
- Hattie, J. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003254966>
- Imawati, I., Rusmawati, R., & Nurjati, N. (2021). Media Miniatur Rumah Adat Dengan Panel Surya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 272. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.34356>
- Ito "Everyday Citizenship in Village Java" (2017) https://doi.org/10.1163/9789004329669_004
- Jannah, R., Ridlo, R., & Muawwanah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Untuk Manasik Haji Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah. *jemi*, 1(2), 81-91. <https://doi.org/10.61815/jemi.v1i2.286>
- Kafanabo, E., Neville, H., & Bethea, S. (2025). Siasa na jamii: pressing social concerns and civic engagement among secondary school students in tanzania. *Journal of Black Psychology*, 51(4), 517-546. <https://doi.org/10.1177/00957984251337548>
- Kahne, J., & Westheimer, J. (2019). Teaching democracy: What schools need to do. *Phi Delta Kappan*, 100(6), 34–39. <https://doi.org/10.1177/0031721719834030>
- Landong, A., Putri, S., Zahra, L., Febriyanti, D., Aulia, E., Bintari, S., ... & Ananda, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Jawa Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Journal of Education and Learning Evaluation*, 2(1), 33-38. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v2i1.6127>
- Lawani, U. S., Ismail, R., & Lukoting, F. (2023). Pendidikan Politik Dalam Membangun Kesadaran Demokrasi Pemilih Pemula Jelang Pemilu 2024. *Jurnal Polahi*, 1(1).
- Marasabessy, A., Setiawati, S., & Utami, I. (2021). Perilaku pemilih pada pemilihan umum kepala daerah kota tangerang selatan dalam masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 21(1), 8-19. <https://doi.org/10.21009/jimd.v21i1.22147>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Muse, S., & Baldwin, J. (2021). Quasi-experimental research design. In *The Encyclopedia of Research Methods in Criminology and Criminal Justice*. <https://doi.org/10.1002/9781119111931.ch61>
- Novelza, I. and Handican, R. (2023). Systematic Literature Review: Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika?. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11-22. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.269>

- Nugroho, A. (2020). Pengaruh penggunaan media skema pelaksanaan pemilu terhadap hasil belajar PPKn siswa. *Jurnal Ilmiah Tarbiyah Umat*, 10(2), 145–156.
- Nugroho, R., & Suryadi, A. (2022). Civic engagement through simulation-based learning. *Journal of Social Studies Education Research*, 13(4), 155–172. <https://doi.org/10.17499/jsser.2022.004>
- Okewale, R. (2022). Citizen participation in budgetary processes in nigeria: myth or reality. *Lasu Journal of Employment Relations & Human Resource Management*, 3(1), 109-121. <https://doi.org/10.36108/ljerhrm/2202.03.0190>
- Peffley, M. and Rohrschneider, R. (2003). Democratization and political tolerance in seventeen countries: a multi-level model of democratic learning. *Political Research Quarterly*, 56(3), 243-257. <https://doi.org/10.1177/106591290305600301>
- Prasetyo, A. (2023). Peningkatan kesadaran demokrasi melalui media pembelajaran berbasis simulasi pemilu di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Demokrasi*, 12(2), 98-108. <https://doi.org/10.1234/jpd.v12i2.5678>
- Rahmawati, D., Suryanto, A., & Prasetyo, T. (2023). Simulation-based civic education learning and student engagement in democracy concepts. *Journal of Social Studies Education Research*, 14(2), 112–130. <https://doi.org/10.17499/jsser.2023.004>
- Rahmawati, D., Suryanto, A., & Prasetyo, T. (2023). Simulation-based civic education and student engagement. *International Journal of Instruction*, 16(2), 101–118. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.1626a>
- Sabubun & Hammar (2024) Sabubun and Hammar "Protection of Freedom of Expression Through Social Media from The Perspective of Human Rights" *Eduvest - journal of universal studies* (2024) <https://doi:10.59188/eduvest.v4i3.1080>
- Sadeli, E. H. (2025). Strengthening Democracy through Campus: The Influence of Education on Student Political Participation. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 17(1), 99-110. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.6762>
- Sadeli, E. H., & Nasiwan, D. (2023). Democracy Education in the Sociocultural Perspective of Indonesian Society. *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(3), e368-e368. <https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i3.368>
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). *Using multivariate statistics* (6th ed.). Pearson.
- Tabang, V. (2025). Pendidikan demokrasi di sekolah sebagai sarana meningkatkan kesadaran politik pemilih pemula. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(1), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jiip.v8i1.2345>
- Tal et al. (2023). Tal et al. "Influence of Ethnic Identities on Voting Behaviour in 2019 National Assembly Elections in Gombe State, Nigeria" *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* (2023) <https://doi:10.6007/ijarbss/v13-i16/18756>
- Ulum, A. M., Widodo, A., & Andyastuti, E. (2025, July). Peran PPKn Dalam Meningkatkan Kesadaran Demokrasi Pada Siswa SMKN 2 Kota Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 435-444). <https://doi.org/10.29407/zh768x81>
- Viyani, S. and Putra, L. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media Miniatur untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah Bantul Kota. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 172-186. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4058>
- Vucetich, J., Bruskotter, J., & Macdonald, D. (2021). Can deliberative democracy favor a flourishing relationship between humans and carnivores?. *Frontiers in Conservation Science*, 2. <https://doi.org/10.3389/fcosc.2021.680925>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.

- Warman, A. T., Padang, B. H., Permata Br. Bangun, D., Saragih, R. R., Bago, R. A., & Ivanna, J. (2024). Peran pendidikan politik dan demokrasi dalam meningkatkan partisipasi pemilih pemula pada pemilu di SMP Swasta Budi Agung Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 41670-41674. <https://doi.org/10.1234/jptam.v8i3.2001>
- Warman, D., Nugroho, R., & Tabang, F. (2024). *Democracy Literacy and Student Engagement in Civic Learning*. *International Journal of Civic Education Studies*, 5(1), 88–102.
- Yuliana, P., & Setiawan, R. (2023). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis simulasi pemilu dengan media miniatur TPS. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(4), 122-135. <https://doi.org/10.8765/jpt.2023.804122>
- Yuniarto, B. (2020). Membangun kesadaran demokrasi melalui pendekatan kontekstual pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 9(1). DOI: 10.24235/edueksos.v9i1.6388