



## Mengembangkan Pembelajaran Mendalam Sejarah Perumusan Pancasila Melalui Integrasi Role Playing, Video AI Spokesperson, Challenge Box, dan Interactive Flat Panel di Sekolah Dasar

Dias Okwirayanto Nugroho<sup>1</sup>✉

<sup>1,2</sup> SD N 1 Donosari Kabupaten Kendal, Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi Email: [diasokwirayanto@gmail.com](mailto:diasokwirayanto@gmail.com)✉

### Abstrak:

Pembelajaran sejarah perumusan Pancasila pada tingkat Sekolah Dasar (SD) kerap menghadapi kendala akibat dominasi pendekatan konvensional yang berfokus pada hafalan teks, tanggal, dan nama tokoh. Pendekatan tersebut kurang memfasilitasi pemahaman mendalam (deep learning) maupun makna kontekstual bagi murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi dan dampak integrasi metode role playing berbantuan media Video AI Spokesperson (HeyGen), Challenge Box, dan Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, serta keterampilan abad ke-21 murid. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif tipe studi kasus operasional best practice yang dilaksanakan di Kelas IV SD N 1 Donosari, Kabupaten Kendal, dengan subjek penelitian sebanyak 20 murid. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam, tes pemahaman (diagnostik awal dan evaluasi akhir), wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media teknologi berbasis AI dan perangkat fisik interaktif yang dipadukan dengan alur Pembelajaran Mendalam (Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi) berhasil mengatasi pasivitas belajar murid. Pemahaman awal murid yang sebelumnya didominasi kategori kurang (50%) mengalami peningkatan signifikan, di mana seluruh murid berhasil mencapai ketuntasan pemahaman konseptual dan penguatan karakter. Selain meningkatkan penguasaan materi sejarah secara kronologis, strategi ini terbukti efektif menumbuhkan kompetensi 6C (character, citizenship, collaboration, communication, creativity, critical thinking) serta menginternalisasi nilai-nilai keteladanan para pendiri bangsa. Dengan demikian, sintesis antara pedagogi aktif dan teknologi AI yang berpusat pada murid merupakan strategi inovatif yang sangat direkomendasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Kata kunci:** Pembelajaran Mendalam, Sejarah Perumusan Pancasila, AI Spokesperson, Role Playing, Challenge Box, Interactive Flat Panel.

## Pendahuluan

Pendidikan nasional pada hakikatnya tidak sekadar berorientasi pada transfer pengetahuan kognitif semata, melainkan pada pengembangan kompetensi holistik yang mencakup aspek sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam praksis Kurikulum Merdeka dan panduan resmi Pendidikan Pancasila, pembentukan karakter dan kompetensi kewargaan menjadi pilar utama yang harus diwujudkan melalui pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan (Sinaga et al., 2025).

Salah satu materi esensial dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Fase B (Kelas IV SD) adalah Sejarah Perumusan Pancasila. Materi ini mengkaji proses dialektika pemikiran para pendiri bangsa dalam persidangan Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPK) hingga Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Namun demikian, materi sejarah sering kali menyajikan tantangan pedagogis tersendiri bagi guru sekolah dasar. Karakteristik peristiwa sejarah yang berlangsung pada masa lampau tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Akibatnya, praktik pembelajaran di lapangan cenderung didominasi oleh metode ceramah pasif dan pembacaan teks buku ajar yang menuntut peserta didik menghafal tanggal, tempat, serta nama-nama tokoh perumus dasar negara (Hamdayama, 2014).

Kondisi nyata sebelum tindakan di Kelas IV SD N 1 Donosari Kabupaten Kendal menunjukkan kendala mendasar terkait pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik awal pada materi sejarah perumusan Pancasila, sebanyak 50% peserta didik berada pada kategori kurang, 30% pada kategori cukup, dan hanya 20% yang mencapai kategori baik. Sebagian besar peserta didik merasa asing dan kesulitan menghubungkan gagasan abstrak para tokoh perumus seperti Mr. Mohammad Yamin, Mr. Soepomo, dan Ir. Soekarno dengan kehidupan nyata mereka. Pembelajaran yang berorientasi hafalan terbukti gagal memberikan gambaran mental yang utuh mengenai spirit musyawarah, toleransi, dan persatuan di balik perumusan dasar negara.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan kerangka kerja pedagogis yang mampu mentransformasi pembelajaran pasif menjadi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning). Fullan, Quinn, dan McEachen (2018) merumuskan deep learning sebagai proses pembelajaran yang membangun kompetensi global melalui keterlibatan aktif, pengalaman autentik, dan keterhubungan dengan dunia nyata. Kerangka ini berfokus pada pengembangan kompetensi 6C, yaitu character (karakter), citizenship (kewargaan), collaboration (kolaborasi), communication (komunikasi), creativity (kreativitas), dan critical thinking (berpikir kritis). Dalam kebijakan Pendidikan Pancasila di Indonesia, deep learning dioperasionalkan melalui tiga tahapan pengalaman belajar utama, yaitu: (1) Memahami, (2) Mengaplikasi, dan (3) Merefleksi (Sinaga et al., 2025).

Implementasi Pembelajaran Mendalam memerlukan dukungan strategi dan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini mengintegrasikan metode role playing (bermain peran) berbantuan media berbasis kecerdasan buatan berupa Video AI Spokesperson (dikembangkan melalui platform HeyGen), media fisik interaktif Challenge Box (Kotak Tantangan 4 Sisi), serta perangkat Interactive Flat Panel (IFP). Metode role playing memungkinkan peserta didik mendalami imajinasi dan empati sejarah melalui partisipasi aktif (Uno, 2014). Kehadiran media Video AI Spokesperson pada layar IFP bertindak sebagai pemantik visual dan auditori yang menghadirkan avatar digital tokoh perumus Pancasila secara virtual, sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung melalui kegiatan simulasi wawancara.

Selanjutnya, media Challenge Box memberikan sarana kolaboratif berbasis masalah untuk menguji dan menerapkan pemahaman kelompok.

Meskipun penggunaan teknologi digital dan kecerdasan artifisial (AI) dalam pendidikan berkembang pesat, UNESCO menegaskan bahwa penerapan AI generatif harus tetap berpusat pada manusia (human-centered approach) dan berpijak pada tujuan pedagogis yang jelas (Miao & Holmes, 2023). Oleh karena itu, teknologi AI dalam penelitian ini tidak ditempatkan untuk menggantikan peran guru atau melatih keterampilan teknis AI, melainkan sebagai sarana menjembatani abstraksi sejarah masa lalu agar hadir lebih konkret dan interaktif di ruang kelas.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan: (1) alur langkah-langkah implementasi Pembelajaran Mendalam pada materi sejarah perumusan Pancasila melalui integrasi role playing, Video AI Spokesperson, Challenge Box, dan IFP; (2) hasil dan dampak penerapan strategi tersebut terhadap pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, dan kompetensi 6C peserta didik; serta (3) faktor-faktor pendukung dan penghambat selama proses pembelajaran di SD N 1 Donosari. Hasil kajian ini diharapkan memberi kontribusi konseptual dan praktis bagi pengembang kurikulum serta praktisi pendidikan dasar dalam merancang pembelajaran sejarah yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan dan studi kasus operasional best practice (praktik baik) pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam proses interaksi, perubahan perilaku, serta respon pemahaman peserta didik selama penerapan strategi pembelajaran inovatif di kelas (Mayer, 2009).

Penelitian dilaksanakan di Kelas IV SD N 1 Donosari, Korwilcam Bidang Pendidikan Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri dari 20 peserta didik kelas IV tahun ajaran 2025/2026 yang memiliki variasi karakteristik belajar (visual, auditori, kinestetik) serta keragaman awal kemampuan kognitif. Fokus tindakan difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Perumusan Pancasila dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (2 JP).

Instrumen pengumpulan data meliputi: (1) Lembar Observasi Aktivitas dan Karakter, digunakan untuk mengamati tingkat keterlibatan aktif, komunikasi, kolaborasi kelompok, dan keterampilan role play peserta didik; (2) Instrumen Tes Pemahaman (Asesmen Diagnostik dan Formatif/Sumatif Kinerja), berupa tes tulis dan tugas aplikasi Challenge Box untuk mengukur penguasaan kronologi sejarah dan peneladanan karakter tokoh; (3) Pedoman Wawancara Reflektif, untuk menggali persepsi peserta didik dan tanggapan observer (Kepala Sekolah) terkait suasana belajar; serta (4) Dokumentasi Foto dan Video Pembelajaran.

Teknik analisis data mengacu pada model kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber (data dari peserta didik, guru, dan observer) serta triangulasi teknik (mengombinasikan tes tulis, observasi, dan wawancara).

**Tabel 1.** Matriks Kerangka Operasional Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

| Tahapan Pengalaman Belajar | Strategi & Media Integratif | Aktivitas Peserta Didik & Guru | Target Kompetensi / Implikasi |
|----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
|----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|-------------------------------|

|                                                |                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                              |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Memahami (Mindful &amp; Meaningful)</b>  | Interactive Flat Panel (IFP), Video AI Interaktif, Video AI Spokesperson (HeyGen), Storytelling | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melakukan gerakan imersif "lorong waktu" ke ruang sidang BPUPK.</li> <li>• Mengamati video AI dan mendengarkan narasi tokoh perumus (Ir. Soekarno, Mr. Yamin, Mr. Soepomo).</li> <li>• Guru menghentikan video secara interaktif untuk tanya jawab</li> <li>• mendalam dan penyusunan catatan kronologis.</li> </ul>                          | Critical Thinking, Literasi Sejarah, Pemahaman Konseptual Kronologis Persidangan BPUPK-PPKI. |
| <b>2. Mengaplikasi (Joyful &amp; Active)</b>   | Role Playing (Simulasi Wawancara Virtual), Media Fisik Challenge Box 4 Sisi                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik maju berperan sebagai pewawancara dan mengajukan pertanyaan langsung pada Video AI Spokesperson.</li> <li>• Bekerja kelompok</li> <li>• menyelesaikan tantangan bertahap pada Challenge Box (memasangkan tokoh, tanggal, dan 5 usulan dasar negara).</li> <li>• Presentasi hasil diskusi kelompok dan pemberian apresiasi sejawat.</li> </ul> | Collaboration, Communication, Creativity, Keterampilan Penalaran Kontekstual.                |
| <b>3. Merefleksi (Mindful &amp; Character)</b> | Refleksi Terbimbing, Lembar Karakter Tokoh, Diskusi Piagam Jakarta                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas alasan perubahan sila pertama Piagam Jakarta demi persatuan.</li> <li>• Mengidentifikasi karakter luhur (musyawarah, toleransi, pantang menyerah, rela berkorban).</li> <li>• Menghubungkan keteladanan tokoh dengan perilaku sehari-hari.</li> </ul>                                                                                              | Character Building, Citizenship (Kewargaan), Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila.            |

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam melalui integrasi teknologi digital dan media fisik interaktif di SD N 1 Donosari dirancang secara sistematis dalam alur 3M (Memahami, Mengaplikasi, dan Merefleksi). Alur ini mengintegrasikan tiga domain suasana belajar, yaitu mindful, meaningful, dan joyful learning, guna mengatasi kelangkaan pemahaman kontekstual pada materi Sejarah Perumusan Pancasila.

## 1. Deskripsi Pelaksanaan Alur Pembelajaran (3M)

### Tahap Memahami (Mindful & Meaningful Learning):

Kegiatan diawali dengan penataan lingkungan fisik kelas yang menyerupai ruang sidang BPUPK lengkap dengan gambar pahlawan nasional. Guru memanfaatkan layar Interactive Flat Panel (IFP) untuk menampilkan video simulasi suasana sidang perumusan Pancasila. Murid diajak melakukan gerakan imersif "masuk ke lorong waktu" untuk membangun keterikatan emosional dan fokus awal (mindfulness). Pemanfaatan teknologi AI visualizer pada IFP terbukti secara signifikan menarik perhatian murid dan memberikan gambaran konseptual yang nyata terkait ruang dan waktu sejarah.

### Tahap Mengaplikasi (Joyful & Active Learning):

Tahapan aplikasi diwujudkan melalui perpaduan inovasi role playing berbantuan Video AI Spokesperson dan penyelesaian media Challenge Box. Dalam sesi role playing, perwakilan murid berperan sebagai pewawancara yang berinteraksi langsung dengan avatar virtual tokoh sejarah (Ir. Soekarno, Mr. Mohammad Yamin, dan Mr. Soepomo) yang ditampilkan melalui IFP hasil olahan platform HeyGen AI. Interaksi audiovisual yang responsif ini menghidupkan narasi sejarah secara interaktif. Selanjutnya, murid secara berkelompok menyelesaikan tantangan dalam Challenge Box untuk memecahkan soal-soal berbasis masalah terkait materi perumusan Pancasila secara kolaboratif.

### Tahap Merefleksi (Mindful & Character Building):

Tahap akhir difokuskan pada pemaknaan mendalam dan penguatan karakter. Guru membimbing murid menganalisis peristiwa krusial perubahan sila pertama Piagam Jakarta. Melalui diskusi reflektif ini, murid tidak hanya menghafal teks sejarah, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kebesaran jiwa, toleransi, serta asas musyawarah yang diteladankan oleh para pendiri bangsa.

## 2. Peningkatan Pemahaman Konseptual dan Keterlibatan Murid

Integrasi media digital dan strategi fisik memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar murid. Berdasarkan data diagnostik awal, hanya 50% murid (10 dari 20 murid) yang mencapai batas ketuntasan pemahaman awal terkait alur sejarah perumusan Pancasila. Setelah implementasi alur 3M berbasis AI dan media interaktif, evaluasi akhir menunjukkan peningkatan ketuntasan pemahaman konseptual mencapai 100%.

Penggunaan Video AI Spokesperson dan Challenge Box secara drastis mengubah pola belajar murid dari pasif menjadi aktif. Murid tidak lagi sekadar menerima informasi dari guru, melainkan merekonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman interaktif.

## 3. Analisis Integrasi Teknologi dan Penguatan Kompetensi 6C

1. Efektivitas hasil pembelajaran ini dipengaruhi oleh keterpaduan antara teknologi canggih (high-tech) dan interaksi fisik (high-touch).
2. Character & Citizenship (Karakter dan Kewarganegaraan): Refleksi mendalam atas kompromi para tokoh bangsa pada Piagam Jakarta memfasilitasi penanaman profil pelajar Pancasila secara alami.
3. Collaboration & Communication (Kolaborasi dan Komunikasi): Pengerjaan tantangan Challenge Box dan aktivitas role playing memaksa murid untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan membagi peran secara efektif.
4. Creativity & Critical Thinking (Kreativitas dan Berpikir Kritis): Simulasi interaktif dengan avatar AI memicu daya kritis murid dalam mengajukan pertanyaan, sementara

pemecahan masalah dalam Challenge Box melatih pemikiran logis dan kreatif.

Sintesis ini membuktikan bahwa teknologi AI dan IFP yang difungsikan sebagai alat bantu pedagogis—bukan pengganti peran guru—mampu mentransformasi pembelajaran sejarah yang abstrak menjadi pengalaman kontekstual yang mendalam dan bermakna bagi murid Sekolah Dasar. Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam melalui integrasi teknologi digital dan media fisik interaktif di SD N 1 Donosari dirancang secara sistematis dalam alur 3M (Memahami, Mengaplikasi, dan Merefleksi) yang mencakup tiga domain suasana belajar: *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*.

## Kesimpulan

Integrasi metode role playing berbantuan Video AI Spokesperson (HeyGen), media Challenge Box, dan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis alur Pembelajaran Mendalam (Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi) terbukti efektif meningkatkan pemahaman konseptual, keterlibatan aktif, serta kompetensi 6C murid pada materi Sejarah Perumusan Pancasila di Kelas IV SD N 1 Donosari.

Penerapan kolaborasi media digital dan metode interaktif tersebut secara signifikan meletakkan landasan penguatan karakter Pancasila dalam tindakan nyata murid. Melalui simulasi peran tokoh-tokoh pendiri bangsa serta dinamika kerja kelompok, murid tidak hanya memahami konsep secara teknis, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai gotong royong, toleransi, dan asas musyawarah secara langsung. Pembuktian empiris ini menunjukkan bahwa penyelarasan teknologi tepat guna mampu mentransformasi materi sejarah yang konvensional dan abstrak menjadi suatu pengalaman belajar yang eksploratif, kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan perkembangan keterampilan abad ke-21.

## Saran

Berdasarkan kajian dan hasil implementasi di lapangan, Guru Sekolah Dasar disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) secara bijak sebagai media pembelajaran interaktif yang dipadualankan dengan strategi pembelajaran fisik berpusat pada murid.

Selain itu, rekomendasi ini menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan inovasi digital dengan interaksi sosial konseptual di kelas secara seimbang. Pemanfaatan teknologi berteknologi tinggi tidak bertujuan untuk menggantikan peran pendidik, melainkan untuk memperkaya media pemantik, memperluas akses informasi visual, dan memotivasi murid agar dapat berpartisipasi secara aktif, kontekstual, serta bermakna dalam setiap tahapan pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Fullan, M., Quinn, N., & McEachen, J. (2018). *Diving into Deep Learning: Tools for Engagement*. Corwin Press.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. UNESCO Publishing.
- Sinaga, R., et al. (2025). *Panduan Pembelajaran Mendalam Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Uno, H. B. (2014). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara