ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN SIMULASI TERHADAP PEMAHAMAN MULTIKULTURALISME SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

THE EFFECT OF SIMULATION PLANNING ON MULTICULTURALISM UNDERSTANDING CLASS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

Oleh:

AHMAD SIDIK

14.1.01.03.0007

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Suryanto, M.Si**
2. **Nursalim, S.Pd,.MH**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN SIMULASI TERHADAP PEMAHAMAN MULTIKULTURALISME SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

THE EFFECT OF SIMULATION PLANNING ON MULTICULTURALISM UNDERSTANDING CLASS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

Oleh:

AHMAD SIDIK

14.1.01.03.0007

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Suryanto, M.Si**
2. **Nursalim, S.Pd,.MH**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Ahmad Sidik
NPM	: 14.1.01.03.0007
Telepun/HP	: 085328089456
Alamat Surel (Email)	: sidik.liar96@gmail.com
Judul Artikel	:**Pengaruh Permainan Simulasi Terhadap Pemahaman Multikulturalisme Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Kediri**
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 13 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Suryanto, M.Si NIDN. 0010056501	Nursalim, S.Pd,.MH NIDN. 0005016901	Ahmad Sidik NPM. 14.1.01.03.0007

Ahmad Sidik | 14.1.01.03.0007
FKIP-PPKn
simki.unpkediri.ac.id
|| 2||

PENGARUH PERMAINAN SIMULASI TERHADAP PEMAHAMAN MULTIKULTURALISME SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KOTA KEDIRI

Ahmad Sidik
14.1.01.03.0007
FKIP – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Sidik.liar96@gmail.com
Dr. Suryanto, M.Si 1 dan Nursalim, S.Pd,.MH 2
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang dilakukan pada waktu praktek pengalaman lapangan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran PPKn di SMA masih monoton yaitu didominasi oleh guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Akibatnya suasana kelas pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dalam berargumentasi siswa yang kurang maksimal.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Adakah pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme kelas IPA? (2) Adakah pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme kelas IPS? (3) Adakah perbedaan permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme antara siswa IPA dan IPS siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Kediri

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Kota Kediri, dengan populasi sebanyak 120 dan menggunakan 30 sampel siswa dengan menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitiannya adalah RPP dan Angket. Sedangkan analisis datanya menggunakan pairet sample t-test dan independen sample t-test.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis,1. diketahui bahwa diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 (pedoman taraf signifikan), maka Ho ditolak yang artinya terdapat perbadaan sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan. hipotesis 2. diketahui bahwa diperoleh nilai Sig (2 tailed) 0,000 < 0,05 (pedoman taraf signifikan), maka Ho ditolak yang artinya terdapat perbedaan sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan. hipotesis ke 3. diketahui bahwa diperoleh rata kelas IPA 70,40 dan IPS 69,23 dan nilai signifikansi (484) lebih besar dari (0,05), bardasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan pemahaman antara siswa IPA dan IPS yaitu (Ha) ditolak dan (Ho) diterima. Jadi model permainan simulasi dapat diterapkan di kelas IPA maupun IPS karena dapat melatih siswa untuk berfikir kritis dan mengemukakan pendapat sesuai dengan peran yang dimainkan.

KATA KUNCI : Simulasi, Multikulturalisme

I. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki masyarakat yang terdiri dari berbagai suku, dan budaya. Sensus BPJS menyebutkan ada 300 kelompok etnis dan 1.340 suku bangsa di Indonesia dari data tersebut menunjukkan Indonesia memiliki bonus demografi yang sangat besar. bonus demografi tersebut memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah kekayaan kebudayaan yang luar biasa sedangkan dampak negatifnya adanya potensi konflik antar etnis, contohnya konflik yang terjadi di kalimatan yakni perang sampit yang merupakan konflik antara suku madura dan suku dayak dan banyak lagi kasus yang lain.

Penghayatan dan pemahaman akan prinsip *bhineka tunggal ika* secara benar dan tepat perlu mendapatkan penekanan. Bahwa keindonesiaan itu sebetulnya melekat pada identitas kedaerahan sehingga identitas kedaerahan itu sebetulnya menjadi bagian inti dan tak terpisahkan dari identitas keindonesiaan. Keindonesaan memang memerlukan kesatuan, keterpaduan dan kebersamaan, tetapi tidak dengan tidak mengeliminasi dan menafikkan kedaerahan. Roh dan nafas keindonesiaan adalah kebhinekaan daerah. Namun selama ini walaupun secara kuantitatif pelajaran PPKn diajarkan di seluruh tingkat pendidikan, persepsi siswa terhadap pelajaran ini adalah membosankan, hafalan sehingga pelajaran ini terkesan hanya sebagai pelajaran pendamping,

Dari latar belakang tersebut peneliti ingin meneliti penggunaan model pembelajaran permainan simulasi karena menurut peneliti permaianan simulasi (permainan peran) sangat efisien untuk untuk waktu yang sekarang mengingat perbedaan SARA di negeri ini. Permainan simulasi ditekankan pada permainan peran, dimana siswa diberi satu topik permasalahan yang telah terjadi dan menjawab sesuai dengan peranya, maka nilai-nilai moral yang ada pada dirinya akan keluar. Dan akhirnya siswa dapat berfikir kembali bahwa apabila ada permasalahan yang sama, maka tindakan yang harus dilakukanpun juga sama. Permainan simulasi ini memberikan dampak yang positif,

yakni dengan permainan ini siswa akan merasa senang dan tidak terbebani dengan materi. Melalui pendidikan dan metode yang tepat, kita dapat mencetak generasi-generasi bangsa yang memiliki nilai kebersamaan yang tinggi dan memiliki jiwa perbedaan multikultur. Sehingga kedepannya perbedaan itu bisa di jadikan satu dalam persatuan negara Indonesia.

II. METODE

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen Menurut Sugiyono (2012 : 107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan

Desain Penelitian:

R	Subjek	Angket sebelum	Perlakuan	Angket sesudah
	Kelas Eksperimen	O1	X	O2
	Kelas Kontrol	O3	X	O4

Keterangan :

O1 = Hasil *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) kelas eksperimen.

O2 = Hasil *pos-test* (setelah dibeikan perlakuan) kelas eksperimen.

X1 = Perlakuan (treatment) kelompok eksperimen menggunakan permainan simulasi.

O3 = Hasil *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) kelas kontrol.

O4 = Hasil *post-test* kelas kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahuai pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa kelas XI SMA muhammadiyah Kediri. Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, dengan alasan bahwa data-data yang diperoleh melalui tes tentang pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme pada siswa kelas XI SMA muhammadiyah Kediri. Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif adalah untuk memudahkan dalam menafsirkan atau

menganalisis data-data yang diperoleh. Karena itu bersama faktor-faktor yang diteliti menggunakan stastistika. Selain itu memang karakteristik data yang akan diperoleh lebih sesuai.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah Kediri terdiri dari 2 kelas IPA dan IPS.

Dalam penelitian ini pengambilan subyek dilakukan dengan teknik random (acak) dimana dalam kelas eksperimen ditentukan dengan teknik acak (random) yakni peneliti membuat 4 pilihan nama-nama kelas IPS dan IPA . Setelah itu peneliti mengacak dengan cara nama-nama kelas yang ditulis tadi dilipat dan di masukan didalam sebuah botol dan dikocok hingga salah satu kertas keluar dari botol. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket / kuesioner sebanyak 20 pernyataan. Metode analisis data menggunakan *Paired Sample T-test* dan *Independent Sample T-test*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil analisis data adalah sebagai berikut:

Paired Samples Test IPA

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest IPA - Posttest IPA	-.73333	.78492	.14331	-1.02643	-.44024	-5.117	29	.000

1. Membuktikan ada pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa kelas XI peminatan IPA SMA Muhammadiyah Kota Kediri

Dari tabel diatas didapatkan nilai Sig (2 tailed) 0,000 < 0,05 (pedoman taraf signifikan), maka Ho ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum

dilakukan perlakuan dengan setelah dilakukan perlakuan. Mean bernilai negatif artinya ada kecenderungan peningkatan nilai sesudah perlakuan. Perhitungan yang kedua untuk mengetahui pengaruh permaianan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme pada kelas IPS.

Paired Samples Test IPS

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRE_IPS - POST_IPS	-1.033	1.273	.232	-1.509	-.558	-4.447	29	.000

2. Membuktikan ada pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa kelas XI peminatan IPS SMA Muhammadiyah Kota Kediri

Dari tabel diatas didapatkan nilai Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 (pedoman taraf signifikansi), maka Ho ditolak yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum dilakukan perlakuan dengan setelah dilakukan perlakuan. Mean bernilai negatif artinya ada kecenderungan peningkatan nilai sesudah perlakuan. Penghitungan yang ketiga untuk membuktikan adanya perbedaan permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme.

3. Membuktikan ada perbedaan penggunaan model permaian simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme antara siswa peminatan IPA dan IPS kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Kediri

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pemahaman Multikulturalisme	Equal variances assumed	3.639	.061	.704	58	.484	1.16667	1.65695	-2.15008	4.48341
	Equal variances not assumed			.704	54.363	.484	1.16667	1.65695	-2.15481	4.48814

Dari tabel diatas didapatkan milai sig 0,061 lebih besar dibandingkan nilai 0,05 (pedoman taraf tidak signifikansi), maka antara kelas IPA dan IPS dinyatakan homogen, yaitu kedua kelompok data memiliki varian yang sama. Pada kolom Sig (2-tailed) didapatkan nilai 0,484 > 0,05 (pedoman taraf tidak signifikansi), itu membuktikan bahwa tidak ada pengaruh varian bebas terhadap varian terikat.

IV. PENUTUP

1. Ada pengaruh yang signifikan model permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa kelas XI peminatan IPA SMA Muhammadiyah Kota Kediri.
2. Ada pengaruh yang signifikan model permainan simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa kelas XI peminatan IPS SMA Muhammadiyah Kota Kediri.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan model permaian simulasi terhadap pemahaman multikulturalisme siswa IPA dan IPS.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aris, shoimin. 2004,*Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*.Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Hasibuan dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung :remaja rosdakarya.

Mifbakhuddin, *2011 Pendidikan multikultural pada pendidikan bahasa dan budaya*, http://jurnal.unimus.ac.id lensa volume 1 nomor 2 juli –desember 2011

Sugiyono . 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta

Suryono yaya, rusdi ana. 2015 *pendidikan multikultural* .pustaka setia: Bandung

Suryanto, Agus Widodo, nursalim . Analisis Sintakmatik Permainan Simulasi Berlatar Isu-Isu Kontroversial Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Pada Siswa SMA, **EFEKTOR** ISSN. 2355-956X ; 0854-1922 Volume 5 no 1 Tahun 2018 http://ojs.unpkediri.ac.id diunduh 25 Januari 2018

Suryanto, Nursalim. 2015. Analisis Teoritik Model pembelajaran berlatar Belakang Isu-isu kontroversial di Perguruan Tinggi. Jurnal Nusantara of Research, (Online), 02 (02) : 178, tersedia: www.nusantara.ojs.ac.id, diunduh 25 Januari 2018

Suparlan, Parsudi (2002). *Menuju masyarakat Indonesia yang Multikultural*. Jurnal Antropologi Indonesia.

Undang-undang RI. Nomor. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009