ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN SIMULASI TERHADAP PEMAHAMAN DAN SIKAP ETIKA KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH KEDIRI TAHUN AJARAN 2017/2018

Oleh:

RIZHAL NUGRAHA

14.1.01.03.0018

Dibimbing oleh :

1. **SUBANDI, SH, M.Pd**
2. **NUR SALIM, S.Pd, MH**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rizhal Nugraha
NPM	: 14.1.01.03.0018
Telepon/HP	: 081542793100
Alamat Surel (Email)	: nugraha.rizhal@gmail.com
Judul Artikel	: **Pengaruh Permainan Simulasi Terhadap Pemahaman Dan Sikap Etika Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri Tahun Ajaran 2017/2018.**
Fakultas – Program Studi	: 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, 18 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Subandi, SH, M.Pd NIDN. 0731075401	Nur Salim, S.Pd,. MH NIDN. 0005016901	Rizhal Nugraha NPM. 14.1.01.03.0018

FKIP – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Nugraha.rizhal@gmail.com
Subandi, SH, M.Pd[1] dan Nur Salim, S.Pd,. MH[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

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

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimana pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi? 2. Bagaimana pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode konvensional? 3. Adakah pengaruh permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri tahun ajaran 2017/2018?

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Kota Kediri, dengan populasi sebanyak 270 siswa dan menggunakan 30 sampel siswa dengan menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitiannya adalah RPP, soal pilihan ganda dan Angket. Sedangkan analisis datanya menggunakan *One-sample t test*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis,1. diketahui bahwa diperoleh nilai mean 86,60 maka norma hipotesis yang pertama adalah benar dan sesuai yaitu “Hipotesis 1 diterima jika pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi baik. hipotesis 2. diketahui bahwa diperoleh nilai mean 67,20 maka norma hipotesis yang kedua adalah benar dan sesuai yaitu “Hipotesis 2 diterima jika pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi kurang baik. hipotesis ke 3. diketahui bahwa diperoleh persentase nilai t hitung 233,689 dapat diketahui bahwa dengan nilai t tabel $\geq$ 1% maka sangat signifikan. Jadi model permainan simulasi dapat diterapkan di kelas XI karena dapat meningkatkan hasil belajar, melatih siswa untuk berfikir kritis dan mengemukakan pendapat sesuai dengan peran yang dimainkan sehingga suasana belajar menjadi berkesan dan tidak membosankan.

KATA KUNCI : Permainan simulasi, Etika kewarganegaraan.

I. PENDAHULUAN

Paradigma baru Pendidikan kewarganegaraan di indonesia mengarahkan agar siswa memiliki kompetensi tidak hanya dari segi pengetahuan tentang kewarganegaraan saja, tapi juga ketrampilan dan etika kewarganegaraan. Dalam pembentukan etika kewarganegaraan disamping harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan kewarganegaraan, juga diperlukan pemahaman dan penghayatan etika kewarganegaraan.

Untuk menghasilkan siswa yang memiliki kompetensi-kompetensi tersebut diperlukan kompetensi dari guru yang meliputi dua aspek yaitu aspek penguasaan bahan/materi pelajaran dan kemampuan dalam pembelajaran atau kemampuan guru dalam menyiapkan program pembelajaran, kemampuan dalam menyampaikan pengetahuanya, ketrampilan pedagogisnya, serta kemampuan dalam mengikuti perkembangan keilmuan dan profesionalnya.

Ki Hajar Dewantara (Nurdin 2014: 23) Pendidikan dimaknai sebagai berikut :

Pada umumnya pendidikan berarti daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intellect), dan jasmani anak-anak, selaras dengan alam dan masyarakatnya. Undang-undang sistem pendidikan nasional nomer 20 tahun 2003, pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Warga negara merupakan subjek hukum pada suatu negara yang mendukung hak dan kewajiban dalam kehidupan kewarganegaraan. Kualitas warga negara sangat mempengaruhi keadaan suatu negara , oleh karena itulah peranan serta tanggung jawab warga negara yang baik sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya cita-cita suatu bangsa. Adapun ruang lingkup Pendidikan kewarganegaraan meliputi pembahasan tentang peranan, tanggung jawab,serta hak dan kewajiban warga negara, tujuanya adalah untuk menghasilkan warganegara yang berkualitas sehingga mampu mewujudkan masa depan negara yang lebih baik.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang membahas tentang kewarganegaraan yang diajarkan baik pada tingkat pendidikan dasar maupun pada perguruan tinggi. Berdasarkan pengertian, tujuan serta materi bidang kajian ini ada beberapa pendapat antara lain:

a. Achmad sanusi, seorang ahli HTN yang menekuni bidang kajian *civic* berpendapat bahwa civic merupakan studi yang mempelajari mengenai kedudukan dan peranan warga negara dalam menjalankan hak dan kewajiban berdasarkan batas konstitusi negara yang berlaku.
b. *Dictionary of education*, menjelaskan bahwa *civic* merupakan bagian dari ilmu politik yang membahas tentang hak dan kewajiban warga negara.
c. Edmonson, *civic* adalah studi tentang pemerintahan dan warga negara yang meliputi hak dan kewajiban warga negara tersebut.

Tujuan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan mencangkup 3 aspek, yaitu

a. *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) yaitu berfikir secara kritisrasional, dan kreatif dalam menanggapi berbagai isu kewarganegaraan,
b. *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan) yaitu berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
c. *civic dispotition* (watak kewarganegaraan) yaitu pembentukan diri yang didasarkan pada karakter-karakter positif masyarakat indonesia dan masyarakat dunia yang demokratis.

Peneliti menggunakan permainan simulasi karena menurut peneliti permainan simulasi sangat efisien untuk waktu yang sekarang. Permainan simulasi ditekankan pada permainan peran, dimana siswa diberikan suatu topik permasalahan yang telah terjadi dan menjawab sesuai dengan perannya, maka nilai-nilai etika kewarganegaraan yang ada pada dirinya akan keluar. Dan akhirnya siswa dapat berfikir kembali bahwa apabila ada permasalahan, maka siswa tahu tindakan apa yang harus dilakukan. Permainan simulasi ini memberikan dampak yang positif, yakni dengan permainan ini siswa akan merasa senang dan tidak terbebani dengan materi.

Berdasarkan pentingnya kajian atas penggunaan permainan simulasi serta faktor pemahaman dan sikap etika kewarganegaraan di atas untuk diteliti, maka peneliti memberanikan diri memilih judul :

“Pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman dan sikap etika kewarganegaraan pada siswa kelas xi SMA Muhammadiyah Kediri tahun ajaran 2017-2018”

II. METODE

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016 : 107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Maka desain yang digunakan adalah sebagai berikut :

	Subjek	Pre test	Perlakuan	Post test
R	Kelas Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

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

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

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman dan sikap etika kewarganegaraan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, dengan alasan bahwa data-data yang diperoleh melalui tes dan kuisioner tentang pengaruh permainan simulasi terhadap pemahaman dan sikap etika kewarganegaraan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri. Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif adalah untuk memudahkan dalam menafsirkan atau menganalisis data-data yang di peroleh. Karena itu besaran faktor-faktor yang diteliti menggunakan angka-angka dengan rumus statistika. Selain itu memang karakteristik data yang diperoleh lebih sesuai dianalisis dengan statistika.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri Tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri 270 siswa dengan 8 kelas.

Dalam penelitian ini pengambilan subyek dilakukan dengan teknik random (acak) dimana dalam kelas eksperiment ditentukan dengan teknik acak (random) yakni peneliti membuat 1 pilihan nama-nama kelas. Setelah itu peneliti mengacak dengan cara nama-nama kelas yang ditulis tadi dilipat dan dimasukkan kedalam sebuah botol dan di kocok hingga salah satu kertas keluar dari botol. Pada penelitian ini peneliti menggunkan kelas XI SMA Muhammadiyah Kediri.

Instrumen penelitiannya adalah RPP, soal pilihan ganda dan Angket. Sedangkan analisis datanya menggunakan analisis deskriptif dan *One-sample t test.*

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil analisis data sebagai berikut :

1. Membuktikan pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi baik.

Statistics

		pretest_pemahaman	posttest_pemahaman
N	Valid	30	30
	Missing	90	90
Mean		67,20	86,60
Std. Error of Mean		1,621	1,495
Median		68,00	86,00
Mode		64	84
Std. Deviation		8,876	8,186
Variance		78,786	67,007
Range		28	25
Minimum		52	75
Maximum		80	100
Sum		2016	2598

Dengan menerapkan metode permainan simulasi terhadap pemahaman etika kewarganegaraan mendapatkan persentase pada nilai postest diperoleh nilai mean 86,60. Jadi berdasarkan hal tersebut, maka norma hipotesis yang pertama adalah benar dan sesuai yaitu "Hipotesis 1 diterima jika pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi baik.

2. Membuktikan pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi kurang baik.

Statistics

		pretest_pemahaman	posttest_pemahaman
N	Valid	30	30
	Missing	90	90
Mean		67,20	86,60
Std. Error of Mean		1,621	1,495
Median		68,00	86,00
Mode		64	84
Std. Deviation		8,876	8,186
Variance		78,786	67,007
Range		28	25
Minimum		52	75
Maximum		80	100
Sum		2016	2598

Dengan menerapkan metode konvensional terhadap pemahaman etika kewarganegaraan mendapatkan persentase pada nilai pretest diperoleh nilai mean 67,20. Jadi berdasarkan hal tersebut, maka norma hipotesis yang kedua adalah benar dan sesuai yaitu "Hipotesis 2 diterima jika pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi kurang baik.

3. Membuktikan ada pengaruh metode permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraan.

One-Sample Test

	Test Value = 0					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
sikap	2,33689	29	,000	77,100	76,43	77,77

Dengan menerapkan metode permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraan mendapatkan t hitung 2,33689 ≥ t tabel 2.04523 dengan taraf signifikan 5%, dan t hitung 2,33689 ≤ t tabel 2.75639 dengan taraf signifikan 1%. Artinya permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraa berpengaruh signifikan. Jadi berdasarkan hal tersebut, maka norma hipotesis yang ketiga adalah benar dan sesuai yaitu "Hipotesis 3 diterima jika ada pengaruh metode permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraan.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dari bab IV, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode permainan simulasi berimplikasi baik.
2. Pemahaman etika kewarganegaraan siswa dengan menggunakan metode konvensional berimplikasi kurang baik.
3. Ada pengaruh permainan simulasi terhadap sikap etika kewarganegaraan pada siswa.

V. DAFTAR PUSTAKA

Apeles, theodorus. 2013, *Etika kewarganegaraan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik.* Jakarta : PT Rineka Cipta.

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

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

Sugiyono . 2006. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta.

Sugiyono . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung : Alfabeta.

Suryanto. 2013. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah.* Kediri : Universitas Nusantara PGRI.

Branson. 1994. *Civic Education, Civic Skill, Civic Dispotation*. (online)

tersedia:https://www.google.co.id/search?hl=id&q=civic+skill+menurut+branson (diakses tanggal 23 April 2018).

Gunawan, Andi. 2012. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. (online) tersedia : htp//wawasan.blogspot.com/2012/03/Tujuan-Pendidikan-Pancasila dan Kewarganegaraan.Html.(diakses 25 November 2016)