SARI

As'ari. 2009.*"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Simulasi Bermain Peran Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menanamkan Sikap Nasionalisme Pada Siswa Kelas XI Ilmu Sosial 1 Di SMA Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009"*. **Skripsi**. Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. xvi +159 hal.

Kata kunci : Simulasi Bermain Peran, Sikap Nasionalisme

Salah satu faktor penyebab lunturnya sikap nasionalisme adalah pengaruh globalisasi. Perkembangan teknologi, informasi, komunikasi dan transportasi di jaman sekarang menjadi ancaman serius terhadap semangat nasionalisme bagi generasi muda. Mereka sudah mulai meninggalkan budaya bangsa. Generasi muda mulai melupakan budaya sendiri dan terpengaruh dengan budaya asing yang telah memasuki seluruh aspek kehidupan negara kita. Oleh sebab itu, pembinaan sikap nasionalisme bagi rakyat Indonesia menjadi tanggung jawab pemerintah dan masyarakat terutama melalui dunia pendidikan. Dalam hal ini pendidikan sejarah memegang peranan yang penting, sehingga guru sejarah harus mampu mencari solusi agar pembelajaran sejarah dapat menumbuhkan sikap nasionalisme kepada siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran simulasi bermain peran dalam pembelajaran sejarah untuk menanamkan sikap nasionalisme pada siswa kelas XI Ilmu Sosial 1 di SMA Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran simulasi bermain peran terhadap sikap nasionalisme siswa kelas XI Ilmu Sosial 1 di SMA Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-test and post-test group*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 10 Semarang yang berjumlah 44 siswa. Penelitian dilakukan untuk meneliti sikap nasionalisme siswa. Sikap nasionalisme siswa diperoleh dari hasil angket sikap nasionalisme sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran simulasi bermain peran.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan sikap nasionalisme siswa sesudah menggunakan model pembelajaran simulasi bermain peran. Hasil perhitungan uji peningkatan sikap nasionalisme siswa menunjukkan harga t_{hitung} sebesar 14,39 lebih besar daripada harga t_{tabel} yaitu 1,68. Dari perhitungan uji hipotesis didapatkan hasil nilai t_{hitung} sebesar 12,14 lebih besar daripada nilai t_{tabel} yaitu 1,66. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan sikap nasionalisme sesudah menggunakan model pembelajaran simulasi bermain peran lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum pembelajaran yang berarti hipotesis diterima.