

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Nasionalisme adalah satu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara dengan mewujudkan suatu konsep identitas bersama yang mempunyai tujuan atau cita-cita yang sama. Indonesia saat ini terlalu banyak dipengaruhi oleh budaya luar yang membuat anak bangsa menjadi mudah terpengaruh dan seolah tidak peduli akan negara Indonesia ini. Sikap nasionalisme seharusnya di pupuk sejak dini karena pada dasarnya setiap individu harus memiliki sikap nasionalisme untuk bukti cinta pada tanah air. Di sini peran guru PKn sangatlah penting untuk mendidik anak bangsa ini agar mereka bisa lebih mengenal negaranya secara keseluruhan dan menumbuhkan rasa cinta tanah air dalam sikap nasionalisme. Dimana sekarang ini sikap nasionalisme harus di pupuk melalui pendidikan yang membangun nilai moral anak bangsa untuk memiliki rasa cinta tanah air.

Menurut Sutarjo (2009, hlm. 8) “Semua negara dan bangsa membutuhkan nasionalisme sebagai faktor integratif. Nasionalisme merupakan salah satu alat perekat kohesi sosial untuk mempertahankan eksistensi negara dan bangsa”. Hal tersebut mengartikan bahwa bangsa Indonesia harus memiliki nasionalisme agar dapat mempertahankan segala keberagaman yang dimiliki Indonesia, sehingga eksistensi bangsa dan negara Indonesia tetap ada. Membangun nasionalisme juga dapat melalui penanaman rasa cinta terhadap bangsa dan negara kepada seluruh masyarakat Indonesia khususnya kalangan generasi muda. Rasa cinta yang dimaksud adalah cinta dan bangga terhadap identitas bangsa Indonesia seperti sejarah, bahasa, kebudayaan yang didalamnya termasuk tradisi, adat istiadat, kesenian tradisional dan lainnya, semuanya harus dijaga dan dilestarikan terutama oleh generasi muda penerus bangsa. Dengan demikian pendidikan merupakan faktor penting dalam pembinaan warga negara sebagai bagian dari suatu negara.

Pembinaan sikap nasionalisme pada diri siswa melalui pendidikan selanjutnya dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah. Dalam hal ini sekolah menjadi tempat strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan rasa nasionalisme kepada siswa serta ikut berperan penting dalam pembentukan karakter siswa agar menjadi pribadi yang positif, cerdas, dan berakhlak mulia. Seperti yang dijelaskan dalam pasal 1 UU RI NO.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.

Berkaitan dengan pendidikan, pendidikan merupakan investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, untuk mencapai suatu generasi yang berpendidikan. Tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada permasalahan klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Permasalahan ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya. Bila menengok pembelajaran yang telah dilakukan guru, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton, yang membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran yakni ceramah tanpa adanya metode yang lebih bervariasi dan inovatif untuk menarik minat belajar siswa yang digunakan dalam pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang kurang paham terhadap materi yang telah disampaikan guru, sehingga pada akhirnya anak mendapatkan nilai di bawah rata-rata.

Dalam pemahaman suatu pembelajaran terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang timbul tidak dari lingkungan sekitar, tetapi timbul dari diri sendiri. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri sendiri. Salah satu faktor eksternal adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Hal ini terjadi ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, anak membutuhkan metode penyampaian yang tepat agar dapat menunjang kegiatan belajarnya yang optimal. Kondisi pembelajaran pkn saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau

Dita Novita Mardiana, 2018

IMPLEMENTASI ROLE PLAYING SEMI KABARET DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menulis semua materi dalam pembelajaran PKn. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran PKn itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar. Apabila guru mampu melaksanakan semua hal tersebut maka tujuan dari pendidikan itu sendiri akan tercapai.

Pendidikan adalah proses pendewasaan dan pengembangan kepribadian manusia. Dengan pendidikan diharapkan dapat melahirkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas baik, karena dengan kualitas itulah manusia dapat bersikap bijak dalam menjalani kehidupan pribadi, berbangsa dan bernegara. Pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola fikir dan partisipasinya.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran PKn adalah dengan menggunakan metode sosiodrama atau dengan kata lain bermain peran (*role playing*). Metode ini dapat menggali kemampuan siswa dalam kerjasama, komunikatif, sosialisasi dan dapat menginterpretasikan suatu kejadian. Menurut Kokom Komalasari (2013 hlm.80) bahwa:

keunggulan metode role playing ialah melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, keunggulan lainnya antara lain :

1. siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
2. permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
3. guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan,
4. permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Penyampaian materi yang menggunakan metode role playing diharapkan dapat melibatkan siswa dan menarik minat siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dita Novita Mardiana, 2018

IMPLEMENTASI ROLE PLAYING SEMI KABARET DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode pembelajaran *role playing* ini pun dirasa lebih efektif karena melibatkan banyak siswa dalam pelaksanaannya serta mengasah daya berfikir siswa aktif, kreatif dan inovatif. Dalam halnya *role playing* adalah metode yang memerankan tokoh-tokoh dalam satu jalan cerita sesuai alur yang ada. *Role playing* biasanya di lakukan dengan adegan yang serius, maka dari itu menggunakan metode *role playing* dengan sedikit sentuhan dari seni kabaret akan membuat cerita yang sudah dibuat menjadi lebih hidup dan nyata. *Role playing* semi kabaret ini di padu-padankan keselarasan dengan musik dan komedi yang bisa mengangkat suatu kisah tanpa menghilangkan amanat yang ada dalam berita tersebut.

Kabaret adalah sebuah pertunjukan atau pementasan seni yang berasal dari Dunia Barat di mana biasanya ada hiburan berupa musik, komedi dan seringkali sandiwara atau tari-tarian. Kabaret juga di lengkapi dengan penghayatan para pemain untuk memainkan suatu peran sehingga peran tersebut terlihat nyata, serta dalam kabaret cerita harus sesuai alur yang sejalan dengan tema. Kabaret melatih kita untuk mendalami penghayatan yang membuat kita seakan akan menjadi peran dalam tokoh tersebut, dan membuat peran tersebut menjadi nyata dalam penghayatan dan pembawaannya.

Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan semi kabaret terlihat lebih efektif karena siswa dituntut untuk bisa mengeksplor dirinya sendiri bagaimana perannya dengan keselarasan musik serta tak lepas dengan penghayatan menjadi tokoh dalam sebuah cerita. Model pembelajaran *role playing* semi kabaret ini menjadi salah satu alternatif model yang harus di gunakan karena dalam model ini siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif. Model pembelajaran *role playing* semi kabaret ini merupakan salah satu model yang bisa mengangkat keadaan kelas untuk lebih hidup karna melibatkan seluruh komponen yang ada dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan metode *role playing* semi kabaret untuk meningkatkan sikap nasionalisme dalam pembelajaran PKn siswa SMA YAS Bandung karena setelah meneliti terlebih dahulu siswa siswa yang bersekolah di SMA YAS sudah terbawa pergaulan arus luar, dimana untuk menghargai upacara

Dita Novita Mardiana, 2018

IMPLEMENTASI ROLE PLAYING SEMI KABARET DALAM PEMBELAJARAN PKn UNTUK MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pun tidak. Mereka sudah terbawa arus liberal, sebagai siswa tugas mereka seharusnya belajar dan menuntut ilmu, tetapi di SMA YAS ini cara pikir siswa tidak seperti itu, mereka hanya berpikir yang terpenting hanyalah lulus sekolah. Keadaan siswa yang seperti ini terjadi karna faktor lingkungan sekitar dan keluarga. Dengan demikian model pembelajaran *role playing* cocok sekali di terapkan di SMA YAS karena mereka dituntut untuk mendalami sebagai bangsa indonesia yang cinta akan tanah air. Model pembelajaran *role playing* sangat cocok dipadukan dengan kabaret karena unsur didalamnya sangat berkaitan adapun *role playing* dan kabaret sama – sama bermain peran dan penggabungannya dengan menambahkan musik dengan alur cerita yang, dalam halnya seseorang dituntut untuk menghayati peran yang didapat dengan keselarasan cerita yang membuat model pembelajaran tersebut terasa hidup serta siswa lain yang menjadi penonton pun memahami isi dari *role playing* semi kabaret tersebut. Maka penelitian ini diberi judul : Implementasi *Role Playing* Semi Kabaret dalam Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa Di SMA YAS Bandung (Penelitian Tindakan Kelas di SMA YAS Bandung).

1.2 Rumusan Masalah :

Berdasarkan pemaparan dan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pokok penelitian yaitu: “Bagaimana Implementasi *Role Playing* Semi Kabaret Dalam Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa?”.

Agar penelitian ini lebih terfokus pada pokok permasalahan dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data dan menggunakan hasil penelitian, maka pokok permasalahan tersebut dijabarkan dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *role playing* semi kabaret di SMA YAS Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *role playing* semi kabaret dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan sikap Nasionalisme siswa di SMA YAS Bandung?

Dita Novita Mardiana, 2018

IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING* SEMI KABARET DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana penilaian pembelajaran PKn menggunakan model *role playing* semi kabaret dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan sikap nasionalisme di SMA YAS Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian :

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan merupakan hal yang utama dalam penelitian agar dapat fokus dan terarah. Dari fokus pembahasan yang telah penulis ungkapkan di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan memperoleh gambaran secara aktual dan faktual mengenai implementasi *role playing* semi kabaret dalam membangun sikap nasionalisme siswa.

1.3.2 Tujuan khusus

Selain tujuan umum, dalam penelitian ini juga penulis memiliki tujuan yang lebih khusus, yaitu:

1. Untuk mengetahui pokok – pokok bahasan yang dapat ditampilkan melalui model pembelajaran *role playing* semi kabaret
2. Untuk mengetahui dan memahami proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *role playing* semi kabaret
3. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan sikap nasionalisme melalui model pembelajaran *role playing* semi kabaret
4. Untuk mengetahui kendala dalam mengimplementasikan *role playing* semi kabaret dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan sikap nasionalisme

1.4 Manfaat Penelitian :

Penelitian yang telah penulis susun ini pada intinya berhubungan dengan upaya pengumpulan data dan informasi terkait penerapan model *role playing* semi kabaret dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa menengah atas. Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pendidik di lembaga formal sekolah melalui model pembelajaran *role playing*

Dita Novita Mardiana, 2018

IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING SEMI KABARET* DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN SIKAP NASIONALISME SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

semi kabaret dalam pembelajaran pkn untuk meningkatkan sikap nasionalisme siswa. Selain itu dapat memberikan inovasi mengembangkan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan semi kabaret.

1.4.2 Secara Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini pun di harapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat yang di harapkan penulis sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat menyalurkan ide kreatifnya untuk membuat cerita yang ada sangkut pautnya dengan peningkatan sikap nasionalisme pada siswa serta mengeksplor bakat memainkan peran dalam dirinya.
- 2) Siswa mendapatkan pemahaman mendalam tentang materi yang diberikan sesuai tema yang di padu padankan dengan sikap nasionalisme.

2. Bagi Guru

- 1) Guru mampu membantu meningkatkan sikap nasionalisme siswa melalui implementasi model pembelajaran *role playing* semi kabaret.
- 2) Guru mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya rasa cinta tanah air, persatuan dan kesatuan dengan membuat mereka seolah olah menjadi tokoh yang menjunjung tinggi sikap nasionalisme.
- 3) Guru mampu mengarahkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran pkn.

3. Bagi Peneliti

- 1) Dapat memberikan sumbangsih pemikiran, ide dan bahan kajian dalam dunia pendidikan yang berhubungan dengan upaya meningkatkan sikap nasionalisme pada siswa melalui implementasi model pembelajaran *role playing* semi kabaret.
- 2) Dapat meningkatkan sikap nasionalisme siswa melalui implementasi model pembelajaran *role playing* semi kabaret.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi ini berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB 1 Pendahuluan

Merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi lima bagian, yaitu latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka berkaitan dengan teori yang sedang dikaji dan posisi masalah – masalah penelitian dalam bidang ilmu yang di teliti. Kajian pustaka berisi tinjauan umum mengenai model pembelajaran *role playing*, pembelajaran pkn dan nasionalisme.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini dijabarkan mengenai metode penelitian serta komponen lainnya, seperti lokasi dan subjek penelitian, pendekatan dan metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengujian validitas data hasil penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini di paparkan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua hal utama, yakni deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari dua bagian, yaitu kesimpulan yang ditarik dari hasil analisis data dan pembahasan, serta saran