

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejatinya Indonesia negara yang penuh dengan pesona baik alam maupun historisnya. Negara yang unik dengan tradisi, etnis, agama, dan budaya yang berasal dari tiap-tiap pulau. Menurut informasi yang diperoleh dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Indonesia memiliki 1340 suku dan 652 bahasa.¹ Selain keanekaragaman yang melimpah, Indonesia juga kaya akan sejarah dan perjuangannya.

Negara yang terletak di wilayah Asia Tenggara ini memiliki dasar atau falsafah negara yang disebut dengan pancasila. Nilai-nilai pancasila itu memiliki kebenaran yang dapat diimplementasikan dalam keseharian hidup kita. Sebagai dasar negara yang menjadi pedoman tatakenegaraan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Rasa cinta serta menjunjung tinggi tanah air mendorong jiwa nasionalisme melekat pada diri seseorang. Terlebih negara Indonesia merupakan negara yang dianugerahkan berjuta keunikan yang patut untuk dibanggakan dan diperjuangkan. Rasa nasionalisme membawa peranan fundamental dalam hidup berbangsa dan bernegara. Nasionalisme yang merupakan poin utama dari semangat persatuan yang bernaung dalam sebuah kelompok atau lingkup sosial.² Penting bagi generasi penerus bangsa untuk mewarisi rasa nasionalisme para pejuang tanah air. Hal ini tentunya menjadi energi bagi bangsa dalam mempertahankan keutuhan negara. Pemerintah dan aparatur negara sebagai tameng kekuatan negara, sementara rakyat sebagai pejuang yang selalu siaga dari segala bentuk serangan musuh.³

Dewasa ini, tantangan yang harus dihadapi oleh negara ialah modernisasi yang memengaruhi perubahan sosial serta konflik

¹ Lifia Mawaddah Putri, "Uniknya Hidup Di Indonesia, Miliki 652 Bahasa Daerah Dan 1.340 Suku," 2018, <https://travel.okezone.com/read/2018/08/19/406/1938553/uniknya-hidup-di-indonesia-miliki-652-bahasa-daerah-dan-1-340-suku>.

² Mifdal Zusron Alfaqi, "Melihat Sejarah Nasionalisme Indonesia Untuk," *Jurnal Civics* 13, no. 2 (2016): 210.

³ Ali Fahrudin, *Nasionalisme Soekarno Dan Konsep Kebangsaan Mufassir Jawa* (Jakarta Pusat: LITBANGDIKLAT PRESS, 2020).

antar kelompok di tengah kemajuan zaman.⁴ Sejak beberapa dekade ini, dunia telah memasuki fase baru dalam kehidupan. Dunia mengalami perubahan zaman yang disebut dengan zaman milenial. Pada zaman ini, kehidupan manusia perlahan mulai berkembang. Inovasi dan kreasi baru terus diciptakan untuk menunjang kehidupan yang lebih mudah.

Jika dibandingkan dengan zaman dahulu, orang harus menuju pos lalu memukul kentongan untuk mengumumkan sesuatu kepada publik.⁵ Lain halnya dengan zaman sekarang, orang bisa mengumumkan sesuatu kepada publik kapanpun dan dimanapun. Adanya permintaan terhadap akses informasi, pemecahan masalah, akses komunikasi, serta pengambilan keputusan, mendorong manusia untuk menciptakan sebuah *smartphone*.⁶

Perkembangan zaman selalu diikuti dengan perkembangan IPTEK yang dampaknya begitu luar biasa bagi majunya peradaban manusia.⁷ Namun, perlu digarisbawahi jika tidak semua perubahan zaman berdampak positif bagi umat manusia. Perubahan zaman di era globalisasi membawa tantangan tersendiri bagi setiap manusia. Seumpama teknologi diibaratkan sebagai pisau bermata dua.⁷ Kita mendapat keuntungan apabila digunakan pada hal yang bermanfaat. Sedangkan, kita akan merugi apabila digunakan pada hal yang membawa kemudharatan.

Canggihnya teknologi mendorong masyarakat mengenal lebih jauh tentang dunia luar. Pengaruh dari luar ini dapat menimbulkan perubahan sosial pada masyarakat untuk cenderung modern. Budaya luar dengan mudah masuk ke Indonesia dan mempengaruhi eksistensi budaya lokal. Pemikiran yang semakin kritis ditambah dengan fasilitas informasi memunculkan banyak paham maupun ajaran baru untuk mempengaruhi pola pikir

⁴ Robby Darwis Nasution, "Pengaruh Modernisasi Dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik* 21, no. 1 (2017): 30.

⁵ Ade Irma, "Komunikasi Tradisional Efektif Ditinjau Dari Aspek Komponen," *Jurnal Al Bayan* 19, no. 27 (2013): 21, <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bayan/article/view/95>.

⁶ Achmad, dkk, *Layanan Cinta Perwujudan Layanan Prima Perpustakaan* (Jakarta: Sagung Seto, 2012), 54.

⁷ Ade Putra Halomoan Siregar, *Perkembangan Teknologi: Bagaimana Menyikapi Tantangan Dan Peluangnya* (Bandung: Universitas Katolik Parahyangan, 2015), 164.

manusia. Gaya hidup modern semakin diidamkan banyak orang.⁸ Nuansa negara barat, Asia Timur, Asia Selatan, bahkan negara di Asia Tenggara menjadi *trend* masa kini yang memengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia.

Disebut dengan Dunia Ketiga yang mana terjadi di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Teknologi berkembang sangat pesat untuk mengejar ketertinggalan zaman salah satunya dengan modernisasi.⁹ Banyak dari perilaku modernisasi yang bertolak belakang dengan kultur di Indonesia. Hal itulah yang menyebabkan perilaku manusia mulai melenceng dari *moral value* yang tertanam di kalangan masyarakat. Modernisasi ibarat virus yang dapat menyerang siapapun.

Dari seluruh jenjang tingkatan pertumbuhan manusia, maka yang paling mudah terjerumus ialah seorang remaja. Pada masa ini, seseorang mengalami tahap transisi dari belia menuju dewasa. Mereka berada pada tahap pencarian jati diri, suka mencoba-coba dan labil dalam memutuskan sesuatu. Sehingga banyak dari mereka yang terpengaruh oleh dunia luar sebab belum bisa mengontrol diri dengan baik. Dengan iming-iming teknologi yang canggih, generasi muda mudah teracuni oleh hal-hal seru yang sifatnya sementara.

Budaya asing akan membawa pengaruh bagi keberlangsungan hidup suatu negara. Generasi muda menjadikan budaya asing sebagai kiblat gaya hidup sehingga melupakan nilai dan identitas negeri sendiri. Terikisnya rasa nasionalisme akibat pengaruh dari modernisasi menjadi problematika yang saat ini dihadapi. Negara Indonesia dengan identitas dan budaya yang tersohor di penjuru dunia, mulai dilupakan oleh generasi bangsanya sendiri.

Dilansir dari portal berita [Jatimtimes.com](http://jatimtimes.com), salah satu dari tujuh siswa SMP yang terjebak razia dalam operasi yustisi di depan Polsek Gemarang diketahui tidak hafal Pancasila.¹⁰ Kasus yang

⁸ Mohammad Ikhsan Bayu Adjie, "Pengaruh Kebudayaan Asing Terhadap Kebudayaan Indonesia," 2013, file:///F:/TUGAS SMT 7/pengaruh-kebudayaan-asing-terhadap-kebudayaan-indonesia-di-kalangan-remaja-with-cover-page-v2.pdf.

⁹ Muzaini Muzaini, "Perkembangan Teknologi Dan Perilaku Menyimpang Dalam Masyarakat Modern," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 2, no. 1 (2014): 48–58, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2617>.

¹⁰ Dodik Eko Prasetyo, "Siswa SMP Di Madiun, Kedapatan Tidak Hafal Pancasila Saat Terjaring Razia Yustisi," 2020, <https://jatimtimes.com/baca/230943/20201210/204100/siswa-smp-di-madiun-kedapatan-tidak-hafal->.

serupa juga terjadi di Banjarnegara. Diliput oleh portal berita detikNews, puluhan pelajar justru bolos sekolah dan ketahuan tidak hafal Pancasila.¹¹ Lima sila yang notabene selalu digaungkan pada setiap upacara, ternyata masih ada pelajar yang tidak hafal. Banyak generasi muda yang kurang menyadari akan pentingnya mengenal identitas negara. Sebagai warga negara Indonesia tentu menjadi kewajiban kita untuk mencintai dan mengenal bangsanya sendiri.

Seperti yang ada pada realita zaman sekarang. Banyak generasi muda yang justru lebih mengenal tokoh hiburan asing daripada tokoh nasional bangsa Indonesia. Pada sebuah kanal Youtube 'YUFAHIMU', banyak mengunggah konten video wawancara seputar wawasan kebangsaan kepada para pelajar.¹² Dari banyaknya konten video yang diunggah, mayoritas pelajar zaman sekarang tidak hafal nama pahlawan, lagu nasional, tokoh nasional hingga situs bersejarah yang ada di Indonesia.

Dari konten-konten tersebut, kita dapat melihat betapa mirisnya generasi muda zaman sekarang yang minim akan wawasan kebangsaan. Kita juga bisa melihat bagaimana remaja zaman sekarang lebih fasih menghafal lagu-lagu hiburan dibanding lagu nasional. Tak hanya itu, mereka juga hafal nama pemain dari sebuah *game online* dibandingkan nama pahlawan dan tokoh nasional Indonesia.

Pada sisi lain, terdapat kasus yang cukup membuat warga Indonesia kecewa sebab terdapat salah seorang generasi muda yang melecehkan identitas negara Indonesia. Dilansir dari portal berita JawaPos.com, Seorang pelajar SMP berinisial MDF melecehkan lagu kebangsaan Indonesia Raya, sang saka merah putih, serta lambang Garuda Pancasila melalui video parodi yang berdurasi lebih dari satu menit.¹³ Video yang diunggah di Youtube itu seketika viral lantaran isi konten mengandung unsur pelecehan dan penghinaan terhadap bangsa Indonesia.

¹¹ Uje Hartono, "Terjaring Razia, Puluhan Pelajar Di Banjarnegara Tak Hafal Pancasila," 2018, <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-3823289/terjaring-razia-puluhan-pelajar-di-banjarnegara-tak-hafal-pancasila>.

¹² Yufahimu, *Siapa Saja Pahlawan Di Indonesia? || NANYA KA BARUDAK JAMAN AYEUNA #Part2*, 2021, <https://youtu.be/DWleYkNlcuw>.

¹³ Kasuistika, "Pembuat Parodi Lagu Indonesia Raya Ternyata Bocah Kelas 3 SMP," 2021, <https://www.jawapos.com/nasional/hukum-kriminal/01/01/2021/pembuat-parodi-lagu-indonesia-rama-ternyata-bocah-kelas-3-smp/>.

Sebagai warga negara yang menjunjung tinggi persatuan, perlu membiasakan diri untuk menanamkan jiwa nasionalisme sejak dini. Nasionalisme merupakan sebuah karakter yang melekat dalam jiwa seseorang tentang bagaimana ia mencintai tanah air tanpa memandang rendah negara lain. Sikap ini menunjukkan adanya rasa cinta, bangga, dan hormat kepada negara yang menjadi tanah kelahiran maupun dibesarkannya.

Beberapa kasus di atas menunjukkan bahwa rasa nasionalisme generasi muda semakin terkikis sebab pengaruh dari modernisasi. Generasi muda yang notabene menjadi pionir sumber daya manusia yang unggul, terpengaruh pada hal-hal yang menyalahi nilai-nilai kebangsaan. Sudah menjadi tugas bersama pemerintah dan masyarakat untuk melakukan upaya represif dan preventif dalam menangani problematika ini. Sudah menjadi tugas bagi seluruh elemen masyarakat untuk bersama-sama memulihkan generasi muda dari pengaruh modernisasi. Salah satunya adalah melalui upaya edukatif yakni pendidikan dan pengajaran.

Pendidikan sebagai tameng dari serangan modernisasi yang mencuat di kalangan anak muda. Melalui pendidikan, seseorang menjadi cerdas dalam memilih mana yang positif dan mana yang merugikan mereka. Guru berperan penting untuk mencetak generasi yang cerdas dan berkarakter. Arahan, bimbingan, motivasi serta semangat nasionalis wajib disalurkan kepada para peserta didik agar kelak menjadi warga negara yang bangga akan tanah air. Guru harus bisa menyeimbangkan antara ketercapaian akademik dan pendidikan karakter peserta didik.

Setiap pembelajaran memberikan kesan positif bagi peserta didik agar mereka mudah menangkap apa yang sedang dipelajarinya. Peserta didik dibekali segudang ilmu yang didapat dari berbagai bidang studi. Tentunya setiap mata pelajaran memiliki fungsi dan peranan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya ialah bidang studi IPS yang bertujuan membentuk warga negara yang berwawasan luas, menjunjung tinggi nilai, serta dapat berperan di tengah kehidupan bermasyarakat.¹⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang menekankan pada aspek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, hukum, politik serta psikologi. Esensi dari aspek-aspek IPS sangat

¹⁴ Anggoro Putranto, "Peran IPS Dalam Pendidikan Multikultural Di Indonesia Anggoro," *Jurnal Sosial Dan Ilmu Ekonomi I*, no. November 2016 (2017): 115.

tepat apabila dikorelasikan dengan pembangunan karakter peserta didik. Untuk membangun rasa nasionalisme, penting bagi seorang pendidik untuk melahirkan suasana belajar IPS yang *have fun*. Suasana belajar yang *have fun* dapat diperoleh dari strategi pembelajaran yang kreatif. Maksudnya ialah menggunakan metode pembelajaran yang tidak monoton dan terkesan menyenangkan.

Namun pada kenyataan di lapangan, pembelajaran IPS terkesan ajek dan membosankan. Metode konvensional menjadi langganan tenaga pendidik lantaran materi yang penuh akan bacaan dan analisis pemahaman. Permasalahan ini rupanya juga terjadi di MTs NU Panatuth Thullab, yaitu pembelajaran IPS yang berpusat pada guru dengan metode konvensional yang bersandar pada hafalan dari buku.¹⁵ Terlebih selepas pembelajaran daring yang cukup lama, kejenuhan masih dirasakan oleh siswa meskipun sudah pembelajaran tatap muka (PTM).

Untuk mempersiapkan generasi cerdas yang memiliki rasa nasionalisme tinggi, perlu adanya inovasi baru dalam proses pendidikan. Peserta didik akan tertarik untuk memahami materi apabila pendidik menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Metode pembelajaran *have fun* salah satunya ialah *role playing* atau bermain peran.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan situasi dan keadaan tiruan pada sebuah fenomena yang terjadi. Peserta didik akan memainkan sebuah peran yang ada korelasinya dengan materi pembelajaran. Hal ini baik untuk mengembangkan imajinasi mereka dalam berperan. Mereka akan bermain peran seputar tema yang diambil dari materi pembelajaran untuk dikembangkan menjadi sebuah drama. Komunikasi antar peran menciptakan kondisi sosial yang dapat melatih keaktifan siswa dengan berbahasa penuh makna.¹⁶

Metode ini tentu bermanfaat untuk melatih kreativitas dan *critical thinking* peserta didik. Terlebih pembelajaran IPS yang notabene berkaitan erat dengan kehidupan yang terjadi di masyarakat. Tentu pada pembelajaran ini membutuhkan banyak pandangan nyata tentang fenomena yang ada di kehidupan.

¹⁵ Sumiyeni, wawancara oleh penulis, 18 Agustus 2021, wawancara 1, transkrip.

¹⁶ Arsyad Arsyad and Wahyu Bagja Sulfemi, "Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 2 (2018): 41, <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>.

Begitu juga untuk membangun rasa nasionalisme itu sendiri membutuhkan aksi yang nyata. Rasa nasionalisme melekat pada diri seseorang, ia hanya butuh untuk dipacu agar generasi muda tergugah serta menyadari jati diri dan identitas negara Indonesia. Peserta didik akan kesulitan membangun jiwa nasionalisme jika hanya duduk diam mendengarkan materi dari guru. Peserta didik membutuhkan sebuah gerakan untuk membangunkan jiwa nasionalisme yang ada dalam dirinya melalui perannya dalam metode *role playing*.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang implementasi metode *role playing* untuk menumbuhkan rasa nasionalisme peserta didik kelas VII. Peneliti mengambil lokasi penelitian di sebuah sekolah pedesaan perbatasan kabupaten, yang mana sekolah tersebut belum pernah menerapkan metode tersebut. Sekolah ini juga masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS selama ini. Begitu juga dengan fenomena terkikisnya rasa nasionalisme pada generasi muda, juga dialami oleh para peserta didik sekolah tersebut.

Serta pengambilan penelitian pada kelas VII yang tepat untuk menumbuhkan nilai nasionalis sejak dini. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan riset berupa penelitian skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Membangun Rasa Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di MTs NU I’anatuth Thullab Mutih Kulon Wedung Demak”.

B. Fokus Penelitian

Didasari latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan fokus penelitian ini yaitu: Implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme peserta didik kelas VII pada pembelajaran IPS.

C. Rumusan Masalah

Didasari latar belakang yang sudah dijabarkan, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *role playing* dalam membangun nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII?
2. Apa faktor yang menghambat dan faktor yang mendukung pada pelaksanaan pembelajaran metode *role playing* dalam membangun nasionalisme peserta didik di kelas VII?

3. Se jauh mana metode *role playing* mampu membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi metode *role playing* dalam membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS di kelas VII
2. Untuk mengetahui faktor yang menghambat dan faktor yang mendukung pada pelaksanaan pembelajaran metode *role playing* dalam membangun nasionalisme peserta didik di kelas VII
3. Untuk mengetahui sejauh mana implementasi metode *role playing* mampu membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS kelas VII?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pandangan dari penelitian ini, harapan besar bagi penelitidapat memberi kebermanfaatn bagi:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini mampu memberi informasi bagi para pembaca mengenai implementasi metode *roleplaying* untuk membangun rasa nasionalisme pada pembelajaran IPS.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Diharapkan dapat merenungkan kembali jiwa nasionalismeyang ada dalam diri sendiri
 - 2) Diharapkan dapat memotivasi untuk mengantisipasi krisis nasionalis yang berdampak negatif pada keutuhan NKRI
 - 3) Diharapkan dapat memberikan semangat menjunjung tinggipersatuan dan kesatuan NKRI
 - b. Bagi Guru
 - 1) Diharapkan dapat memberikan motivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang asyik dan kreatif
 - 2) Diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran
 - 3) Diharapkan dapat mendorong guru dalam melaksanakan pembelajaran yang edukatif serta penguatan karakter pada peserta didik

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran di kelas
- 2) Diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan integritas pembelajaran baik terhadap guru maupun peserta didik
- 3) Diharapkan dapat mewedahi peserta didik untuk menjunjung tinggi semangat kebangsaan dan jiwa nasionalis yang tinggi melalui aktivitas di dalam kelas maupun di luar kelas

F. Sistematika Penulisan

Penulis mendeskripsikan sistematika penulisan yang berguna untuk pembaca mudah dalam mengerti isi dari penelitian ini. Berikut ialah sistematika penulisan yang telah dirancang:

1. Bagian Awal

Pada tahap ini terdiri dari halaman sampul atau *cover*, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Pada tahap ini terbentuk dari berbagai bab, yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Di bab pendahuluan dipaparkan mengenai latar belakang permasalahan, fokus penelitian, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : KERANGKA TEORI

Di bab kerangka teori dipaparkan mengenai teori yang berhubungan dengan judul, penelitian-penelitian terdahulu serta kerangka berpikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Di bab metode penelitian dipaparkan mengenai jenis dan pendekatan pada penelitian ini, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan pembahasan lokasi penelitian dan hasil temuan di lapangan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan kesimpulan dan saran penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada tahap ini berisi lampiran-lampiran terkait penelitian.

