

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Teori-teori yang Terkait dengan Judul

#### 1. Metode Pembelajaran

##### a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan serangkaian langkah yang dimanfaatkan untuk memenuhi daripada tujuan yang telah diputuskan.<sup>1</sup> Sedangkan pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang memacu individu untuk belajar dengan baik, yang mana disinkronkan dengan tujuan daripada pendidikan itu sendiri.<sup>2</sup> Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran ialah serangkaian konsep yang dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semata-mata guru berbicara di depan peserta didik seputar topik yang akan dibahas. Terdapat beberapa kiat yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah metode pembelajaran. Siasat yang digunakan untuk mempraktikkan rancangan yang telah disusun dalam aktivitas pembelajaran untuk meraih tujuan dari pembelajaran tersebut tak lain ialah makna dari metode pembelajaran.<sup>3</sup> Dapat dikatakan sebagai penyatuan dari sketsa mengajar (*teaching*) dan sketsa belajar (*learning*). Dua unsur ini sebagai kolaborasi sistem yang melibatkan peserta didik, materi, tujuan, langkah, atau media yang digunakan.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Nurfitra Hayati, "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan," 2020, 9.

<sup>2</sup> Mardia Hayati and Nurhasnawati, *Desain Pembelajaran* (Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra, 2014) 13.

<sup>3</sup> Misroh Sulaswari, Laily Fu'adah, And Rukhaini Fitri Rahmawati, *Buku Daros Perencanaan Dan Inovasi Pembelajaran IPS* (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020) 164.

<sup>4</sup> Erni Ratna Dewi, "Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas," *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 44, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>.

Metode dalam mengajar tentu harus sinkron dengan kebutuhan belajar, karakteristik, sarana prasarana, situasi serta kondisi peserta didik maupun tempat belajarnya.

b. Indikator Metode Pembelajaran

Kualitas pendidikan di Indonesia begitu didorong oleh sistem pendidikan yang ditetapkan. Untuk membangun sebuah generasi yang cerdas, kritis dan kreatif, tentu membutuhkan sebuah konsep atau sistem yang baik tentunya. Metode pembelajaran salah satu daribagian sistem pendidikan. Untuk men-transfer ilmu kepada peserta didik, guru menggunakan cara atau metode dalam mengajar. Agar *insight* peserta didik semakin luas dan dapat memahami apa yang dipelajari, dibutuhkan metode pengajaran yang tepat.

Selama ini, pengajaran yang diterapkan cenderung konvensional dengan komunikasi satu arah yang bertumpu pada guru. Padahal secara struktural fungsional, pendidikan sebagai sarana membentuk bibit-bibit unggul yang siap untuk terjun ke dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>5</sup>

Tidak bisa dipungkiri bahwa metode konvensional terbilang mudah dan sederhana dari segala aspek. Namun, guru perlu mempertimbangkan kembali sebelum mengajar. Pendidik yang profesional akan mempersiapkan segalanya dengan baik dan matang sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, memerlukan persiapan sebelumnya di awal sampai evaluasi di akhir. Diawali dari merancang rencana pembelajaran sebagai barometer dalam mensiasati gerak selanjutnya.<sup>6</sup> Kemudian diakhiri dengan evaluasi pembelajaran sebagai kajian ulang dalam menimbang kembali strategi pengajaran yang telah dilaksanakan.

Sejalan dengan berkembangnya zaman, upaya pembaharuan dalam meningkatkan sistem pendidikan telah banyak dilakukan. Semua metode pembelajaran yang ada tentu baik untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Dari sekian banyak metode, guru harus cerdas dalam

---

<sup>5</sup> Binti Maunah, "Pendidikan Dalam Perspektif Struktural Konflik," *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching* 10, no. 2 (2016): 71, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v9i1.53>.

<sup>6</sup> Maria Ulfa and Saifuddin Saifuddin, "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran," *Suhuf* 30, no. 1 (2018): 37, <https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/view/6721>.

memilah metode pembelajaran yang cocok dengan topik pembelajaran dan situasi kondisi yang ada. Jamaluddin dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Perspektif Islam mengemukakan, metode mengajar tidak bisa sembarang dipilih, tentu terdapat beberapa elemen yang harus dipertimbangkan, yaitu:<sup>7</sup>

- 1) *Goals* yang akan dicapai
- 2) *Capability* dan *background* peserta didik
- 3) Situasi dan kondisi proses belajar
- 4) *Tools* atau sarana dan prasarana yang tersedia

Hal-hal tersebut harus disinkronkan dengan ide metode yang akan diajarkan. Meskipun semua topik atau materi terlihat sama cocoknya apabila menggunakan metode konvensional. Namun jika dikaji lebih dalam, setiap topik atau materi memiliki ciri khasnya masing-masing.

Dimana untuk menemukan esensi dari ilmu itu sendiri adalah dengan cara menggunakan metode pengajaran yang cocok. Misalnya, topik peristiwa proklamasi kemerdekaan RI sangat cocok apabila diajarkan melalui metode bermain peran. Sebab, metode ini dapat melatih imajinasi dan dramatisasi peristiwa seakan-akan peserta didik berada pada peristiwa tersebut secara langsung. Sehingga peserta didik dengan mudah menghayati makna-makna yang terkandung di dalamnya.

Selain *transfer of knowledge* didapat, *transfer of value* juga akan mengikuti. Karakter yang dapat dibangun dalam metode ini pun beragam. Misalnya, jujur, percaya diri, toleransi, religius, jiwa sosial, bahkan nasionalisme.

## 2. *Role Playing*

### a. Pengertian *Role Playing*

Secara etimologis, *role* bermakna peran dan *play* bermakna bermain. Jika disatukan, *role playing* bermakna aksi bermain peran. Metode *role playing* ialah salah satu metode pembelajaran di mana peserta didik memerankan sebuah tokoh dalam lingkup materi yang diajarkan. Sebagai bagian dari metode simulasi, *role playing* berbentuk reka adegan sebuah peristiwa maupun keterampilan yang pemerannya ialah peserta didik.

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 40-41.

Metode *role playing* berguna untuk mengembangkan imajinasi berperan sebagai tokoh atau sesuatu yang nantinya sebagai evaluasi agar lebih memaknai arti dari seorang tokoh atau sesuatu yang diperankan.<sup>8</sup> Peserta didik akan menjadi *role model* dalam sebuah drama yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Mereka akan mendalami peran yang diamanahkan.

Metode ini memberikan peluang untuk berekspresi tanpa batasan gerak maupun kata yang menekankan pada emosi dan panca indera dalam merespon problematika secara nyata.<sup>9</sup> Guru bertugas mengarahkan sekilas mengenai peran yang akan dimainkan peserta didik. Metode ini membantu peserta didik untuk menguasai peran dalam dirinya maupun yang dimainkan oleh orang lain sehingga cara berkomunikasi, empati, simpati, serta emosi peserta didik dapat terlatih dengan baik.

*Role playing* melibatkan seluruh peserta didik untuk bermain. Cara ini sangat efektif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik sebab mengandung unsur keaktifan dan seni berperan.

#### b. Langkah-langkah *Role Playing*

Menurut Uno Hamsah, dalam melaksanakan metode *role playing* untuk pembelajaran, perlu menyelesaikan beberapa langkahberikut;<sup>10</sup>

##### 1) *Warming Up*

Langkah ini merupakan pemanasan oleh guru menyampaikan sebuah *case* untuk dipelajari peserta didik. *Case* tersebut akan memotivasi peserta didik untuk berimajinasi lebih jauh seputar apa yang harus dilakukan.

---

<sup>8</sup> Tien Kartini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 8 (2007): 1–5.

<sup>9</sup> Hayati, "Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan", 2020, 4.

<sup>10</sup> Johan Pattiasina, "Pemanfaatan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Peristiwa Sejarah," July (2016): 4.

2) *Choose Participants*

Guru menjelaskan kepada peserta didik gambaran karakter masing-masing tokoh yang akan dimainkan. Peserta didik menentukan pemeran dengan arahan dari guru. Tentu peran yang dimainkan adalah yang cocok dengan karakter peserta didik sehingga metode ini akan berjalan sesuai harapan.

3) *Prepare Participants*

Sebelum memulai bermain peran, peserta didik menyiapkan kebutuhan peran sekaligus menata panggung dengan arahan dari guru. Butuh persiapan yang matang agar tidak ada kendala dalam bermain peran. Terlebih skenario, tata ruang, serta properti sederhana yang menggambarkan masing-masing peran. Dalam hal ini, guru membimbing peserta didik untuk mendalami peran.

4) *Play*

Pada langkah ini, peserta didik mulai bermain sesuai dengan imajinasi yang mereka kembangkan dalam memainkan peran. Sebelum itu, guru menunjuk salah seorang peserta didik untuk dijadikan sebagai pengamat atau observer. Observer inilah yang nanti akan menilai kesesuaian penjiwaan karakter masing-masing peran. Peserta didik memainkan perannya dengan spontan tanpa naskah dialog apapun. Berupa *script* yang berisi adegan atau situasi yang selebihnya akan dikembangkan oleh peserta didik.

5) *Evaluation*

Pada langkah ini, pendidik dan peserta didik mengadakan diskusi dan evaluasi mengenai bermain peran yang sudah terlaksana. Saran dan usulan yang membangun dapat memperbaiki proses belajar.

6) *Replay*

Setelah melakukan evaluasi, permainan kembali dimulai dengan semangat yang baru. Evaluasi sebelumnya bertujuan untuk membangun pemahaman siswa terhadap peran yang dimainkan. Tentang bagaimana ia harus bertindak selayaknya peran tersebut. Pada kesempatan yang kedua inilah, siswa dapat belajar dari kesalahan dan memperbaiki apa yang kurang dalam memainkan peran tersebut.

7) *Evaluation*

Pada evaluasi yang kedua inilah, guru dan peserta didik dapat melihat perbedaan antara permainan yang pertama dengan permainan kedua. Evaluasi ini mengupas tuntas esensi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

8) *Conclusion*

Pada kesempatan ini, peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman mengikuti kegiatan belajar menggunakan metode *role playing*. Kemudian guru memberikan hasil dan kesimpulan pembelajaran saat itu agar peserta didik paham maksud dan tujuan diadakannya metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

Demikian dapat dirancang *step by step* pelaksanaan metode *role playing*, yakni:

- 1) Guru menyajikan sebuah *case* atau *script* untuk dipelajari peserta didik.
- 2) Peserta didik mempelajari *case* yang diberikan pendidik untuk dikembangkan selama beberapa hari sebagai bentuk persiapan.
- 3) Guru membagi dua kelompok, yaitu kelompok pengamat dan kelompok pemeran.
- 4) Guru mempersilakan peserta didik sukarela memilih perannya sendiri sesuai kemauan. Baik itu sebagai narator, peran utama, maupun peran pendukung. Jika ada peserta didik yang bingung atau malu untuk memilih, guru turun tangan untuk memilih peran yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi masing-masing anak.
- 5) Guru memilih satu orang sebagai observer. Orang ini bertugas untuk mengamati setiap individu dalam menghayati peran. Boleh diambil alih oleh guru itu sendiri atau dari peserta didik maupun orang lain. Kriteria observer ialah dapat memahami setiap emosi yang ditampilkan, jujur, dan fokus dari awal hingga akhir.
- 6) Setelah mendapat peran masing-masing, peserta didik mulai mengembangkan apa saja kebutuhan peran tersebut. Mulai dari alat peraga hingga aksesoris yang dibutuhkan saat reka adegan berlangsung.
- 7) Guru menjelaskan alur dan latar peristiwa kepada peserta didik.

- 8) Peserta didik memainkan perannya masing-masing sesuai intruksi dari narrator.
  - 9) Selesai bermain peran, guru dan peserta didik melakukan diskusi. Setiap siswa bisa berpendapat dan saling bertukar pikiran.
  - 10) Guru mengevaluasi peserta didik, serta memberi masukan dan saran agar pembelajaran ke depannya lebih baik lagi.
- c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* ini mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya:

- 1) Siswa dapat berimajinasi dan bereksplorasi tanpa batas
  - 2) Daya ingat dan kreativitas siswa akan terlatih
  - 3) Kemampuan *teamwork* antarpeserta didik sebagai tim yang menjunjung solidaritas dan kekompakan
  - 4) Komunikasi dapat terasah secara maksimal, peserta didik dapat lebih percaya diri dan berani *speak up*
  - 5) Dapat belajar bertanggungjawab dan etika jika berhadapan dengan orang lain<sup>11</sup>
  - 6) Dapat memberikan gambaran kepada peserta didik tanpa membutuhkan keadaan yang sesungguhnya
  - 7) Peserta didik menjadi lebih aktif dan partisipatif
  - 8) Menjunjung kekompakan dan kekeluargaan antarsesama peserta didik
  - 9) Menumbuhkan jiwa seni pada peserta didik
- d. Kelemahan Metode *Role Playing*

Selain memiliki beberapa keunggulan, metode *role playing* juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- 1) Memakan waktu yang cukup lama, baik dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi tahap akhir.
- 2) Membutuhkan ruang yang cukup luas dan alat penunjang ataupun properti.
- 3) Suasana tidak kondusif menimbulkan kegaduhan sehingga dapat mengganggu kelas lainnya
- 4) Siswa yang tidak berperan akan cenderung tidak aktif<sup>12</sup>
- 5) Membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang penuh untuk benar-benar mendalami peran itu sendiri

---

<sup>11</sup> Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 56.

- 6) Materi pembelajaran tidak semua bisa dijabarkan menggunakan metode *role playing*
- e. Keterampilan dalam *Role Playing*

Metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dari berbagai bidang, diantaranya:

1) Keterampilan Berbicara

Peserta didik dapat beraksi dan berekspresi tanpa khawatir akan mendapatkan sanksi.<sup>13</sup> Hal ini sangat berguna untuk melatih *communication skill* mereka melalui perannya. Tidak menutup kemungkinan antar peserta didik akan saling berinteraksi dengan lingkungannya. Diskusi dan berdialog menjadi santapan mereka dalam metode *role playing*. Hal inilah yang mendorong terbentuknya komunikasi dua sisi atau umpan balik antara guru dengan peserta didik.

2) Keterampilan Berdiskusi

Keterampilan berdiskusi merupakan bagian dari salah satu *communication skill* yang lebih menjurus pada interaksi antarkelompok maupun individu.<sup>14</sup> Metode ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan berdiskusi. Peserta didik mulai aktif berdiskusi dan berpendapat.

3) Jiwa Sosial

Metode ini ampuh untuk meningkatkan jiwa sosial seseorang. Melalui peran yang melibatkan banyak tokoh, peserta didik yang semula masih bersifat individu terdorong untuk terkoneksi dan memusatkan perhatiannya pada banyak orang. Peserta didik yang semula ragu, berani merespon dan melakukan *eye contact* dengan lawan mainnya.<sup>15</sup> Kegiatan ini disusun untuk mendukung proses belajar peserta didikkhususnya terhadap *social values* yang

---

<sup>13</sup>Nurfitra hayati, “Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan.”, 23.

<sup>14</sup>Aisah Nur Khotimah, “Peningkatan Keterampilan Berdiskusi Dengan Metode Role Playing Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Viii A Aisah Nur Khotimah,” 2018, 36.

<sup>15</sup>Yulia Siska, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini” 1, no. 1 (2011): 34.

terkandung dalam dirinya serta rasa empati yang dimilikinya.

### 3. Nasionalisme

#### a. Pengertian Nasionalisme

Nasionalisme adalah suatu aliran kebangsaan yang dipelopori adanya persatuan dari semua unsur yang ada pada sebuah bangsa.<sup>16</sup> Adanya rasa cinta, bangga, setia mengakui tanah air dan menjunjung tinggi ideologi negara. Hal ini dilandasi oleh persamaan wilayah, budaya, impian, dan tujuan. Nasionalisme sangat berpengaruh pada keutuhan negara sebab memiliki jati diri yang tidak dimiliki oleh negara lain.<sup>17</sup> Identitas inilah yang melahirkan cinta seseorang akan negerinya.

Paham nasionalisme yang masyhur di tengah masyarakat, kemudian menyatu dalam kehidupan politik kenegaraan yang berupa *nation-state* (negara bangsa).<sup>18</sup> Dimana persatuan sebuah bangsa adalah tujuan utama dari adanya paham nasionalisme ini. Paham nasionalisme sebenarnya sudah di tegaskan sejak masa penjajahan bangsa Belanda pada masa Soekarno.<sup>19</sup> Atasdasar bumi pertiwi milik pribumi yang dikuasai oleh bangsa asing dan justru dijadikan budak di negeri sendiri. Ketidakadilan inilah yang membulatkan tekad sejumlah tokoh turun tangan untuk mengkampanyekan kemerdekaan negara Indonesia.

Keyakinan para tokoh inilah yang menyadarkan pribumi lain akan pentingnya persatuan untuk mengusir para penjajah yang menguasai negara mereka.

#### b. Fungsi Psikologis Nasionalisme

Bangsa Indonesia memiliki khas dan keunikan rumusan nasionalisme yang berbeda dari bangsa lain manapun.

---

<sup>16</sup> M. Mugiyono, "Relasi Nasionalisme Dan Islam Serta Pengaruhnya Terhadap Kebangkitan Dunia Islam Global," *Jurnal Ilmu Agama* 15, no. 2 (2014): 97–115.

<sup>17</sup> Samsul Mujtahidin, "Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme Di Tk Kemala Bhayangkari 03 Selong Kabupaten Lombok Timur," *Pascasarjana UNY* (2020), 28.

<sup>18</sup> Mugiyono, "Relasi Nasionalisme Dan Islam Serta Pengaruhnya Terhadap Kebangkitan Dunia Islam Global.," *Jurnal Ilmu Agama* 15, no. 2, 97.

<sup>19</sup> A. Fahrudin, *Nasionalisme Soekarno Dan Konsep Kebangsaan Mufassir Jawa.*, (Jakarta:LITBANGDIKLAT PRESS, 2020), 67.

Secara umum, tujuan nasionalisme bangsa Indonesia yakni untuk penguatan identitas terhadap suatu negara.<sup>20</sup> Ciri khas nasionalisme pada seseorang ditunjukkan oleh beberapa ahli dengan menampilkan sikap atau perilaku tertentu yang memberi kebermanfaatn bagi diri dan lingkungannya. Tujuan dari nasionalisme tak lain untuk menjamin kekuatan dalam mempertahankan sebuah negara dari serangan musuh dengan semangat rela berkorban. Selain itu, juga untuk memusnahkan ekstremisme dari suatu individu maupun kelompok.<sup>21</sup>

c. Prinsip dan Unsur Nasionalisme

Nasionalisme memiliki 5 prinsip yang tertanam dalam semangat negara kebangsaan, diantaranya:<sup>22</sup>

- 1) *Unity* atau kesatuan  
Bahasa, suku, budaya, sistem pemerintahan, dan wilayah negara merupakan satu kesatuan yaitu bangsa Indonesia.
- 2) *Freedom* atau kebebasan  
Masyarakat bebas berpendapat, beragama, dan berkelompok tanpa adanya paksaan.
- 3) *Equality* atau kesamaan  
Setiap penduduk mendapat hak dan kewajiban yang sama.
- 4) *Personality* atau kepribadian dan *identity* (identitas)  
Adanya rasa bangga, jati diri, serta cinta terhadap identitas bangsa.
- 5) *Achievement* atau prestasi  
Cita-cita atau impian untuk mewujudkan masyarakat yang sejahtera, adil, dan beradab.

Unsur yang mempengaruhi semangat kebangsaan (nasionalisme) diantaranya:<sup>23</sup>

- 1) *Feeling*
- 2) Sifat batin manusia
- 3) Batas nasional

---

<sup>20</sup> Anggraeni Kusumawardani and Faturochman, "Nasionalisme," *Archives de Médecine Sociale* 7, no. 1 (2004): 38–48.

<sup>21</sup> Euis Naya Sari, *BAHAN AJAR - Mata Diklat Nasionalisme* (Pelatihan Dasar CPNS Golongan III Angkatan LI Badan Pusat Statistik (BPS), 2020), 5.

<sup>22</sup> Utama Andri A, *NASIONALISME - Bahan Ajar Latsar Gol. III Angkatan Ke-37* (PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BPS, 2019).

<sup>23</sup> Euis Naya Sari, *BAHAN AJAR - Mata Diklat Nasionalisme* (Pelatihan Dasar CPNS Golongan III Angkatan LI Badan Pusat Statistik (BPS), 2020), 5.

- 4) Bahasa
  - 5) Kekayaan nasional
  - 6) Kepercayaan atau agama
- d. Fase Nasionalisme<sup>24</sup>
- 1) Gerakan Boedi Oetomo tahun 1908 yang dipelopori oleh pelajar STOVIA dalam rangka kebangkitan nasional.
  - 2) Peristiwa Soempah Pemoeda oleh para pemuda dari seluruh nusantara pada tahun 1928
  - 3) Pada peristiwa Rengasdengklok oleh golongan muda agar Soekarno-Hatta segera memproklamkan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945.
  - 4) Pergolakan politik pada tahun 1966 sehingga terjadilah peristiwa G 30 S/PKI
  - 5) Masa reformasi tahun 1998 oleh gerakan mahasiswa dan buruh.
- e. Implementasi Nasionalisme dalam Kehidupan

Pentingnya nasionalisme bagi generasi penerus masa depan Indonesia demi kokohnya sebuah bangsa. Jiwa nasionalis yang besar perlu diwariskan kepada anak cucu yang kelak menjadi pemimpin- pemimpin bangsa. Pendidikan ialah cara terbaik untuk mewariskannya kepada generasi penerus.

Dengan kebiasaan- kebiasaan yang diajarkan untuk meningkatkan kedisiplinan peserta didik, pendidikan juga mengajarkan pentingnya memiliki rasa nasionalisme. Contohnya ialah upacara bendera yang dilaksanakan setiap hari Senin serta upacara peringatan hari besar seperti upacara bendera setengah tiang pada tanggal 30 September. Kebiasaan seperti inilah yang patut di pertahankan pada tiap-tiap jenjang pendidikan.

Selain kegiatan di luar kelas, rasa nasionalisme juga bisadilakukan saat di dalam kelas. Kegiatan belajar mengajar menjadi wadah sempurna bagi pengembangan karakter dan wawasan peserta didik. Sebab, pada kegiatan inilah peserta didik memperoleh wawasan secara tekstual sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Peserta didik memperoleh pengajaran dari berbagai bidang studi dan disiplin ilmu.

Nasionalisme tentu bisa diimplementasikan pada semua bidang ilmu. Terkhusus pada bidang studi Ilmu

---

<sup>24</sup> Utama Andri A, *NASIONALISME - Bahan Ajar Latsar Gol. III Angkatan Ke-37* (PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN BPS, 2019).

Pengetahuan Sosial yang sangat tepat untuk mengimplementasikan nilai-nilai nasionalisme dalam kehidupan.

#### 4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

##### a. Pengertian IPS

Pendidikan IPS ialah suatu disiplin ilmu yang ruang lingkupnya manusia dan lingkungannya. IPS atau yang biasa disebut dengan *social studies* ini memiliki banyak perspektif disiplin ilmu. Dimana disiplin ilmu dikembangkan atas persepsi dari ilmu itu sendiri, dirancang untuk tujuan pembelajaran dan pendidikan, serta materi pilihan dari aspek *social studies* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ilmu ini merupakan peleburan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang tujuannya untuk pengajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. Secara sistemik, hal-hal yang terkandung dalam definisi IPS adalah:<sup>25</sup>

- 1) Mata pelajaran IPS ada pada setiap jenjang pendidikan
- 2) Pengembangan potensi untuk membentuk warga negara yang berperilaku, berwawasan, dan memiliki keterampilan sebagai modal dalam kehidupan bermasyarakat adalah tujuan utama IPS.
- 3) Esensi dari pelajaran ini ditelusuri dan disortir dari ilmu sosialhumaniora, sejarah, dan sains.

##### b. Tujuan IPS

Tujuan pembelajaran IPS tak lain sebagai sarana pemersatu bangsa dengan mencerdaskan kehidupan melalui nilai dan budaya yang dijunjung demi terciptanya individu yang terampil, berwawasan, bermoral, serta berjiwa sosial tinggi.<sup>26</sup>

Bidang studi IPS dibentuk untuk mendidik seseorang menjadi warga negara yang sebagaimana mestinya sesuai dengan tujuan nasional negara Indonesia. Apa yang dipelajari dalam ruang lingkup IPS sejalan dengan yang terjadi pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Ilmu ini berperan penting dalam menunjukkan jalan yang benar terhadap nilai

---

<sup>25</sup> Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, ed. Meldy Septiawan (Semarang: Widya Karya, 2013), 15.

<sup>26</sup> Erning Wijayati, *Modul Pelatihan Guru Mata Pelajaran IPS SMP*, 2016, 25.

demokratis serta menyadari bahwa dirinya mempunyai tanggung jawab sebagai warga yang independen.

Tujuan pendidikan IPS ini berorientasi pada wawasan kebangsaan, semangat patriotisme, rasa nasionalisme, serta kegiatan ekonomi dalam interaksi keruangan wilayah NKRI. Tujuan pembelajaran IPS meliputi 3 unsur yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam aspek afektif, bidang ini menjurus pada emosi atau feeling pada konteks apresiasi, penerimaan, jawaban, pengorganisasian, dan keistimewaan nilai. Dalam aspek kognitif, pembelajaran ini menjurus pada *insight, skills*. analisis, sintesis, dan *evaluation*. Sedangkan dalam aspek psikomotorik, pengindraan, prepare, respon, tindakan, keterampilan, dan adaptasi.

c. Karakteristik IPS SMP/MTs

*Integrated social studies* pada hakikatnya dari bentuk mata pelajaran IPS yang berisi disiplin ilmu dan konsep terpadu. Bidang studi ini mengarah pada kemampuan berpikir, rasa ingin tahu, kemampuan berproses, peduli, tanggungjawab terhadap lingkungan,serta aplikatif.

Sapriya (2015) mengemukakan bahwa program pembelajaran IPS secara menyeluruh terdapat 4 dimensi, yakni:<sup>27</sup>

1) *Knowledge*

Pengetahuan hendaknya disinkronkan dengan kemampuan berpikir dan usia. Perkembangan pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama), yakni dapat berpikir abstrak, bermain simbol serta logika yang terlepas dari objek yang bersifat konkret. Pada jenjang ini, pengetahuan mereka sudah harus menganalisis, mengembangkan, menarik kesimpulan secara umum dari berbagai objek.

2) Keterampilan

Pada dimensi ini, terpecah menjadi beberapa aspek diantaranya; meneliti, *thinking*, partisipasi sosial, serta *communication*. Pada pembelajaran IPS, siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dalam menghadapi persoalan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Tentang bagaimana ia terjun dan berbaur dengan masyarakat. Oleh karena itu, sebagai makhluk yang bergantung dengan orang lain,

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 127.

dibutuhkan keterampilan sosial dalam menjalani peran di lingkup sosial.

3) *Value*

Pada jenjang SMP, para remaja diharuskan mempersiapkan dirinya untuk dapat diakui, diterima, dan dihargai dalam sebuah kelompok dan seseorang yang mulai beranjak dewasa. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu menanamkan nilai, etika, moral, dan perilaku yang melokal dan tidak menyimpang dari aturan atau norma yang berlaku di masyarakat. Berdasarkan hal ini, pembelajaran IPS memberikan peluang untuk mengutarakan, mempertimbangkan, serta meng ekspresikan nilai yang dijunjungnya.

4) *Action*

Tindakan memacu seseorang untuk bergerak dan aktif menghadapi persoalan yang terjadi di lingkup sosial. Peserta didik diharapkan dapat cerdas berperan dalam mengentas isu atau problematika yang ada di masyarakat. Melalui pendidikan IPS, peserta didik mendapat banyak pelajaran yang dapat diimplementasikan di kehidupan nyata.

Dewasa ini perkembangan zaman yang semakin pesat, tentu banyak tantangan-tantangan yang harus dihadapi dengan sigap. Masyarakat perlu dibekali prinsip nasionalisme budaya yang kokoh. Sikap mengakui keberagaman dan persatuan Indonesia di tengah masyarakat. Serta mencapai kesejahteraan sosial melalui pemberdayaan sumber daya alam dan membentuk SDM berkualitas. Tantangan-tantangan inilah yang nantinya peran IPS begitu penting dalam memberikan pemahaman dan pengalaman yang luas pada bidang yang berhubungan, yakni:

- 1) Menginformasikan persepsi yang berhubungan dengan lingkungan sosial
- 2) Menyediakan *skill* dasar dalam *critical thinking*
- 3) Berkomitmen dan sadar akan *human values*
- 4) Melatih *communication skill*, *teamwork*, dan toleran dalam masyarakat multikultural

Adapun ruang lingkup bidang studi IPS yang ada di SMP/MTs, diantaranya:

- 1) Konektivitas dan keruangan antar ruang dan waktu
- 2) Perubahan manusia pada zaman pra aksara hingga masa sekarang
- 3) Macam dan kegunaan kelembagaan sosial, politik, ekonomi, dan budaya
- 4) Interaksi manusia dengan lingkungannya, dari bidang sosial, politik, ekonomi, dan budaya dari masa ke masa.

## B. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti mengupayakan penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi, kajian, dan perbandingan. Beberapa literatur yang diambil memiliki persamaan dan perbedaan dari berbagai aspek. Berikut macam literatur yang peneliti ambil untuk bahan acuan memperkuat teori- teori di dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian dari jurnal ilmiah oleh Uwi Martayadi dan Marzuki Marzuki, mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang meneliti tentang Keefektifan Metode *Role Playing* Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tahun 2019. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keberhasilan metode *role playing* untuk menanamkan nilai-nilai pancasila dalam pendidikan kewarganegaraan nilai T untuk prestasi 2,731 sig 0.005, nilai-nilai Pancasila T 6,069 sig 0,000.<sup>28</sup>
2. Penelitian dari jurnal ilmiah oleh Elya Tri Nuraeni dkk dari Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang yang meneliti tentang pembelajaran sejarah periodisasi zaman praaksara menggunakan game *role playing* pada siswa SMP pada tahun 2020. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa game ini layak digunakan dengan ahli media sebesar 96,7% dan nilai sebesar 98,3%.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Uwi Martayadi and Marzuki Marzuki, “Keefektifan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 6, no. 1 (2019): 13–21, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.6897>.

<sup>29</sup> Elya Tri Nuraeni, dkk, “*Role Playing Game Periodisasi Zaman Praaksara Sebagai Multimedia Pembelajaran Sejarah Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 3 (2020): 340–49, <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p340>.

3. Penelitian dari jurnal ilmiah oleh Guntur Guswantoro dkk dari programpascasarjana STKIP PGRI Tulungagung yang meneliti tentang analisis penerapan pembelajaran IPS dalam membentuk karakter nasionalisme di MTs Miftahul Jannah Parakan Trenggalek pada tahun 2018. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa internalisasi nilai nasionalisme pada pembelajaran IPS pendidikan karakter dilaksanakan secara tiga tahap. Jenis karakter yang ditanamkan berfokus pada karakter religius, disiplin, jujur, dan cinta tanah air.<sup>30</sup>
4. Penelitian dari skripsi oleh Wahdiyatul Mukaromah mahasiswa PGMI IAIN Purwokerto, meneliti tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Ma'arif NU Sanguwang tahun 2019. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa metode ini sungguh diterapkan dalam pembelajaran dan dapat memicu siswa untuk aktif serta percaya diri di depan kelas.<sup>31</sup>
5. Penelitian dari skripsi oleh Ahmad Farohi mahasiswa Tadris IPS IAIN Kudus, meneliti tentang implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi android E-social learning pada pembelajaran IPS kelas IX di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa peserta didik sangat antusias dengan media aplikasi ini yang menawarkan fitur kreatif dan guru merasa terbantu akan adanya inovasi ini.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Guntur Guswantoro, Sulastrri Rini Rindrayani, and Sunjoto Sunjoto, "Analisis Implementasi Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Nasionalisme Di Mts Miftahul Jannah Parakan Trenggalek," *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 2, no. 2 (2018): 107, <https://doi.org/10.29240/jbk.v2i2.534>.

<sup>31</sup> Wahdiyatul Mukaromah, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di MI Ma'arif NU Sanguwang Kecamatan Karang Jambu Kabupaten Purbalingga," 2019, <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/eprint/5534>.

<sup>32</sup> Ahmad Farohi, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Social Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IX Di MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021," 2021.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang akan dilaksanakan ialah meneliti tentang metode <i>role playing</i>	Untuk membangun sikap nasionalisme pada pembelajaran IPS serta menggunakan metode deskriptif kualitatif
2	Meneliti tentang metode <i>role playing</i> .	Berfokus pada pembelajaran IPS secara universal serta menggunakan metode deskriptif kualitatif
3	Mengupas tentang nasionalisme pada pembelajaran IPS serta menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Berfokus pada penggunaan metode <i>role playing</i> dalam membangun nasionalisme.
4	Menggunakan metode <i>role playing</i> dan penelitian deskriptif kualitatif.	Berfokus pada pembangunan rasa nasionalisme dan pembelajaran IPS di SMP
5	Implementasi pembelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs dan menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Berfokus pada metode pembelajaran <i>role playing</i> .

### C. Kerangka Berpikir

Kemajuan zaman mendorong manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi dan modernisasi. Khususnya di negara berkembang seperti Indonesia yang mengalami dunia ketiga atau mengejar ketertinggalan zaman. Melalui perkembangan teknologi, budaya luar dengan gampangnya menjajaki Indonesia dan memengaruhi eksistensi budaya lokal. Hal ini tentu berpengaruh pada perilaku sehingga mulai menyimpang dari nilai dan norma yang tertanam dalam masyarakat. Salah satu penyebab dari permasalahan ini adalah terkikisnya rasa nasionalisme di kalangan generasi muda.

Untuk membangun rasa nasionalisme di kalangan anak muda, dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Rasa nasionalisme berkaitan erat dengan mata pelajaran IPS sehingga tak ayal bila dalam pembelajaran IPS terdapat penanaman nilai-nilai kebangsaan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa

pembelajaran IPS masih monoton bertumpu pada guru dan buku. Metode yang digunakan masih menggunakan metode kuno yakni ceramah.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS untuk membangun rasa nasionalisme peserta didik.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir Implementasi Metode Role Playing dalam Membangun Nasionalisme Pada Pembelajaran IPS Kelas VII di MTs NU I'anatuth Thullab Mutih Kulon**

