

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini banyak permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya adalah semakin mudarnya nilai serta semangat nasionalisme dikalangan generasi muda Indonesia saat ini. Hal ini yang mempengaruhi generasi muda, baik dari segi bahasa, perilaku dan pemikiran, akibatnya banyak yang melupakan budayanya sendiri karena menganggap bahwa budaya asing lebih modern. Ini berakibat nilai-nilai luhur bangsa banyak diabaikan hampir terjadi disebagai besar generasi muda, seperti banyaknya peristiwa yang terjadi dizaman globalisasi ini tidak mencerminkan atau melunturkan sikap serta jiwa nasionalisme sebagai warga negara Indonesia.

Gejala-gejala yang timbul akibat rasa nasionalisme dan kebangsaan yang memudar banyak terjadi belakangan ini. Di zaman modern ini mudarnya generasi muda dapat dilihat melalui media masa atau media lainnya. Adapun gejala yang dapat penulis kemukakan, antara lain:

1. Penggunaan produk luar negeri, banyak warga negara Indonesia menggunakan barang dari luar negeri yang dianggap lebih berkualitas daripada produk sendiri.
2. Berkurangnya jiwa atau sikap nasionalisme tercermin pada upacara peringatan hari kemerdekaan 17 Agustus 1945 dimana kurangnya persiapan dan antusias warga mengikutinya, serta kurangnya perhatian peserta yang di ikuti para warga negara dan pegawai negara sipil.
3. Tawuran antar warga sipil. Banyak tawuran antar warga dikota-kota besar di Indonesia merupakan fenomena yang menarik untuk dibahas. Di Jakarta pada tanggal 20 februari 2016 terjadi tawuran antar pemuda yang melibatkan sejumlah kelompok warga lingkungan sekitar yang tidak terima wilayahnya menjadi tempat bermain petasan.

Ada dua faktor yang penyebab terjadinya tawuran antar pemuda yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang dimaksud dengan faktor internal di sini adalah

faktor yang berlangsung melalui proses internalisasi diri yang keliru oleh remaja dalam menanggapi perubahan yang terjadi disekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, diantaranya:

- a. Faktor keluarga, baik buruknya rumah tangga atau berantakan dan tidaknya sebuah rumah tangga, perlindungan lebih dapat diberikan orang tua kepada anaknya.
 - b. Faktor lingkungan sekitarnya. Lingkungan sekitar yang tidak menguntungkan bisa berupa pergaulan yang kurang bisa menumbuhkan perilaku positif dan berkembangnya pemikiran bagi para pemuda.
4. Contoh sederhana yang menggambarkan betapa kecilnya rasa nasionalisme generasi muda, diantaranya:
- a. Pada upacara peringatan hari kemerdekaan indonesia, masih banyak pemuda yang tidak memaknai arti dalam upacara tersebut. Upacara merupakan wadah untuk menghormati dan menghargai para pahlawan yang telah berjuang keras untuk mengambil kemerdekaan dari tangan para penjajah. Para pemuda seakan sibuk dengan pikirannya sendiri, tanpa mengikuti upacara dengan khidmad.
 - b. Pada peringatan hari-hari besar nasional, seperti sumpah pemuda, hanya dimaknai sebagai seremonial dan hiburan saja tanpa menumbuhkan rasa nasionalisme dalam benak mereka.
 - c. Lebih tertariknya pemuda terhadap produk impor dibandingkan dengan produk buatan dalam negeri; dan lain-lain.

Gejala-gejala di atas menggambarkan lunturnya sikap atau jiwa nasionalisme warga negara indonesia, ini sangat berdampak negatif bagi perkembangan bangsa indonesia khususnya. Diharapkan bangsa indonesia yang akan datang dapat terbangun dan berkembang, terjaga dan terlindungi dari berbagai ancaman dari bangsa lain, sehingga diperlukan generasi muda yang memiliki jiwa kepemimpinan, pengetahuan yang luas, keterampilan membina bangsa indonesia, serta harus memiliki sikap nasionalisme yang tinggi bagi negaranya sendiri. Sikap nasionalisme dapat dibangun dari sejak dini agar tertanam dengan matang pada individu penerus bangsa.

Pendidikan formal menjadi tempat dimana generasi muda di berikan bekal melalui pembelajaran. Pendidikan penting untuk memajukan bangsa. Pendidikan merupakan satu indikator berkembangnya bangsa kearah yang lebih baik. Dalam hal ini pendidikan lebih proaktif memberikan peranannya agar dapat memberikan pembenahan dari berbagai aspek melalui dari sikap dan jiwa individu, pengetahuan tentang nilai nasionalisme berbangsa dan bernegara satu, serta menghargai perjuangan pahlawan yang telah gugur berjuang demi kemerdekaan bangsa indonesia. Seperti tercantum pada pembukaan UUD 1945.

Nasionalisme pada zaman moderen ini sangatlah berbeda dengan nasionalisme pada masa perjuangan perebutan kemerdekaan bangsa indonesia dulu. Menurut Smith sebagaimana dikutip oleh Mikail (2014) nasionalisme merupakan masalah penting yang dapat dilihat sebagai salah satu faktor dasar yang mempengaruhi proses pembentukan pemerintahan. Selanjutnya menurut Utomo sebagaimana dikutip oleh Agustarini (2012) nasionalisme indonesia adalah nasionalisme yang integralistis, dalam artian yang tidak membedakan masyarakat atau warganegara atas dasar golongan atau yang lainnya, melainkan mengatasi segala keanekaragaman itu tetap diakui. Singkat nasionalisme bangsa indonesia dalam perbedaan dan berbeda dalam persatuan (Bhineka Tunggal Ika).

Dalam hal ini perlu adanya sosialisasi terhadap generasi muda tentang pentingnya penanaman nilai nasionalisme pada diri agar dapat menjalankan yang sudah diharapkan oleh bangsa indonesia sejak dahulu. Dengan adanya sosialisasi ini peneliti mengharapkan generasi muda mempunyai sikap nilai nasionalisme yang tinggi , menjadikan generasi muda berkarakter baik, bertanggung jawab, tata krama, saling menghormati, melawan budaya asing yang berdampak negatif, cinta tanah air, serta cinta budaya-budaya indonesia. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan diatas, dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Sosialisasi Nilai Nasionalisme dengan Menggunakan Modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sosialisasi nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo-kismantoro kabupaten wonogiri tahun 2016 ?
2. Apakah ada kendala dalam mensosialisasikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo- Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016 ?
3. Bagaimanakah solusi untuk mengatasi kendala dalam mensosialisasikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Galley* di Karangtaruna Plosorejo- Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan sosialisasi nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016.
2. Untuk mendeskripsikan kendala dalam mensosialisasikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo – Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016.
3. Untuk mendeskripsikan solusi untuk mengatasi kendala dalam mensosialisasikan nilai nasionalisme dengan menggunakan modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karangtaruna Plosorejo – Kismantoro Kabupaten Wonogiri tahun 2016.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitaian ini diharapkan dapat menjadikan informasi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya tentang nilai nasionalisme,

serta sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang nilai nasionalisme generasi muda.

2. Secara praktisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk generasi muda dalam meningkatkan nilai nasionalisme yang dapat memajukan bangsa.

E. Daftar Istilah

1. Menurut Sasrawan (2013), Sosialisasi adalah “proses sosial tempat seorang individu mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan perilaku orang-orang disekitarnya.”
2. Menurut Syarbaini (2014: 43-44) merumuskan bahwa nilai adalah “suatu yang berharga, berguna, indah, memperkaya batin, dan yang menyadarkan manusia akan harkat dan martabatnya.”
3. Menurut Kamus Bahasa Indonesia KBBI (1991: 684) mendefinisikan bahwa Nasionalisme adalah “paham atau ajaran untuk mencintai bangsa dan negara sendiri.”
4. Menurut Setyadi dan Muhibbin (2011: 48-51) berpendapat bahwa *Role Playing* adalah “bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon an mensetting arah scenario.”
5. Menurut Raharjo (2013) *Answer Gallery* adalah ”pembelajaran yang menggunakan kartu berupa pertanyaan dan jawaban.”
6. Menurut Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesi Nomor 77 Huk 2010 Pasal 1 Ayat 1. Sebagaimana terdapat dalam peraturan yang mendefinisikan bahwa karangtaruna adalah “organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial berada di wilayah desa/kelurahan.”