

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia, dimana di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah nilai-nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan. Pancasila mempunyai fungsi sebagai acuan bersama, baik dalam memecahkan perbedaan serta pertentangan politik diantara golongan dan kekuatan politik yang ada. Berarti segenap golongan dan kekuatan yang ada di Indonesia sepakat untuk menjaga, memelihara, dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan bingkai Pancasila. Berdasarkan fungsi tersebut, sudah seharusnya semua nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dipahami dan selanjutnya diamalkan.

Akhir-akhir ini sering timbul persoalan-persoalan yang berkenaan dengan perubahan nilai moralitas terutama pada kalangan remaja dan pelajar yang semakin hari semakin memburuk. Mereka tidak lagi memperhatikan dan mengindahkan nilai-nilai yang berlaku di negara Indonesia terutama yang tercantum dalam Pancasila. Kondisi ini dikhawatirkan akan menghilangkan moralitas yang lambat laun semakin krisis. Kemerosotan moral timbul akibat kurangnya pemahaman mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Kemerosotan moral dan penyimpangan nilai-nilai Pancasila di kalangan remaja semakin meningkat karena semakin lemahnya kewibawaan tradisi-tradisi yang ada di masyarakat melemahkan kekuatan ideologi Pancasila dalam menciptakan kesatuan sosial yang baik. Akibatnya, timbul penyimpangan nilai-nilai Pancasila di kalangan remaja di lingkungan masyarakat.

Pengambilan keputusan bukan berdasarkan hasil musyawarah merupakan salah satu tindak penyimpangan yang sering dilakukan. Hal ini tentu saja menyalahi sila ke 4 dari Pancasila yang berbunyi "Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan". Musyawarah mufakat merupakan cerminan dari sila ke 4 dari Pancasila. Menurut Kaelan (2005: 77-81), nilai-nilai sila ke-4 Pancasila meliputi keputusan berdasarkan mufakat, pengambilan

keputusan berdasarkan suara terbanyak, kerakyatan, hikmat kebijaksanaan, permusyawaratan, perwakilan. Nilai ini mengutamakan kepentingan negara/bangsa dengan tetap menghargai kepentingan pribadi dan golongan, musyawarah untuk mufakat dan menjunjung tinggi harkat dan martabat serta nilai kebenaran dan keadilan. Setiap warga negara perlu memahami bahwa musyawarah mufakat dapat memperkuat tali silaturahmi dan memperkokoh pondasi NKRI berdasarkan demokrasi Pancasila.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, mudarnya pelaksanaan musyawarah untuk mufakat juga tercermin dalam kegiatan di Karang Taruna di Dukuh Kemiri Rt. 01/Rw. 02 Keyongan, Nogosari, Boyolali. Seperti diketahui bersama, Karang Taruna merupakan salah satu organisasi yang mengadakan pertemuan rutin setiap bulannya untuk membahas program kerja yang akan dilakukan. Pembahasan dari kegiatan tersebut melibatkan berbagai pendapat dari anggotanya dan masing-masing harus benar-benar diperhatikan. Perbedaan pendapat yang timbul sering memicu konflik antaranggota sehingga menimbulkan kesalah pahaman dalam menerima informasi. Hal inilah yang menyebabkan anggota Karang Taruna lebih sering menggunakan sistem voting daripada musyawarah mufakat dalam mengambil keputusan untuk program kerja yang akan dilakukan.

Penggunaan voting yang telah lama berlangsung mencerminkan para pemuda telah melupakan musyawarah mufakat dan hal inilah yang mendorong pemerintah Desa Keyongan merasa perlu untuk menumbuhkan dan meningkatkan gairah pemuda pemudi untuk melakukan musyawarah mufakat dalam mengambil keputusan. Selain tidak sesuai dengan pengamalan sila ke 4 dari Pancasila, voting akan mematikan ide-ide yang ada dalam diri anggota Karang Taruna. Hasilnya, mereka hanya akan memilih antara dua pilihan yang diajukan oleh ketua Karang Taruna tanpa ada yang berani usul atau mengekspresikan ide-ide mereka. Sosialisasi merupakan salah satu cara yang dapat yang dilakukan kepada generasi muda untuk meningkatkan kembali kesadaran mereka tentang pentingnya musyawarah mufakat dalam pengambilan suatu keputusan. Dengan adanya sosialisasi ini peneliti mengharapkan generasi muda nantinya mempunyai sikap yang mencerminkan sila ke 4 dari Pancasila, menjadikan generasi muda yang selalu mengutamakan musyawarah untuk mencapai mufakat

dalam menyelesaikan permasalahan, menghargai hasil musyawarah, mau menghormati dan menghargai pendapat orang lain, serta mau bekerja sama untuk mempertanggung jawabkan hasil keputusan musyawarah.

Simulasi dinilai sebagai salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pemuda pemudi di Dukuh Kemiri Rt. 01/ Rw. 02 Keyongan, Nogosari Boyolali. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman pemuda pemudi tentang makna dari Pancasila sila ke-4 yaitu *role playing* (bermain peran). Dengan memerankan sendiri beberapa perilaku yang menggambarkan makna dari sila ke 4 diharapkan para pemuda pemudi tersebut dapat merasakan sendiri manfaatnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian untuk meningkatkan pemahaman Pancasila khususnya sila ke 4 dari para anggota Karang Taruna yang semakin merosot. Hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan suatu kajian ilmiah dengan judul, “Sosialisasi Sila Ke Empat Melalui Simulasi Pada Organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah, maka dari itu sebelum melakukan penelitian peneliti harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah sosialisasi sila ke empat melalui simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali?

2. Bagaimanakah kendala yang dihadapi dalam sosialisasi sila ke empat melalui simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali?
3. Bagaimanakah solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam sosialisasi sila ke empat melalui simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan suatu hal yang ingin dicapai dengan jalan memecahkan masalah yang sedang terjadi. Tujuan penelitian juga dapat diartikan sebagai hasil akhir untuk aktivitas yang dilakukan, sehingga harus dirumuskan secara jelas. Tujuan penelitian berfungsi sebagai acuan pokok dari masalah yang diteliti dan dapat mengarahkan menuju jalan pemecahannya. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan sosialisasi sila ke empat melalui model pembelajaran simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali.
2. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam sosialisasi sila ke empat melalui model pembelajaran simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali.
3. Mendeskripsikan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam sosialisasi sila ke empat melalui model pembelajaran simulasi pada organisasi Karang Taruna Gandu Putra Di Dukuh Kemiri RT. 01/ RW 02, Keyongan, Nogosari Kabupaten Boyolali.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran simulasi untuk pemahaman sila ke empat pada anggota Karang Taruna.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengkaji tentang model pembelajaran simulasi untuk pemahaman sila ke empat.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan memberi gambaran tentang akibat pada pecandu alkohol agar masyarakat mengerti tentang model pembelajaran simulasi untuk pemahaman sila ke empat.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat agar lebih peduli dengan pengetahuan dan pemahaman terutama bagi pemuda pemudi anggota Karang Taruna tentang makna dari sila ke empat Pancasila.
- c. Penelitian ini diharapkan menambah referensi untuk penelitian yang selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran simulasi.