

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI *ROLE PLAYING*
DAN *TEAM QUIZ* DI KARANG TARUNA KELURAHAN
BINTARA JAYA KECAMATAN BEKASI BARAT
KOTA BEKASI TAHUN 2019**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

OLEH:
ANJAR VIERA HANDARU
A220150052

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Anjar Viera Handaru
NIM : A220150052
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal Skripsi : **SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN
INDONESIA MELALUI PEMUTARAN VIDEO
LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI
ROLE PLAYING DAN TEAM QUIZ DI
KARANG TARUNA KELURAHAN BINTARA
JAYA KECAMATAN BEKASI BARAT KOTA
BEKASI TAHUN 2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 20 Mei 2019

Yang membuat pernyataan



Anjar Viera Handaru
A220150052

HALAMAN PERSETUJUAN

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI *ROLE PLAYING*
DAN *TEAM QUIZ* DI KARANG TARUNA KELURAHAN
BINTARA JAYA KECAMATAN BEKASI BARAT
KOTA BEKASI TAHUN 2019**

Diajukan Oleh:

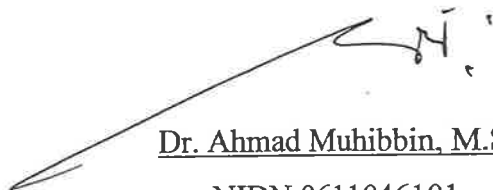
ANJAR VIERA HANDARU

A220150052

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di
hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta 20 Mei 2019

Pembimbing



Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si

NIDN 0611046101

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI *ROLE PLAYING*
DAN *TEAM QUIZ* DI KARANG TARUNA KELURAHAN
BINTARA JAYA KECAMATAN BEKASI BARAT
KOTA BEKASI TAHUN 2019**

Yang dipersembahkan dan disusun oleh:

ANJAR VIERA HANDARU

A220150052

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada hari Rabu, tanggal: 29
Mei 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si
2. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si
3. Dra. Sri Gunarsih, S.H, M.H

(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 29 Mei 2019

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Hamid Joko Prayitno, M.Hum
NIK 19650428 199303 1001

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Asy-Syarh: 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya” (Al-Baqarah: 286)

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)

Terus Berdoa dan Berusaha untuk mencapai cita-citamu (Kedua Orangtuaku)

Selalu bersyukur apapun nikmat yang diberikan oleh Allah SWT, karena banyak orang lain yang belum tentu merasakan tempat sepertimu. Hadapi apapun rintangan yang ada dengan berdoa dan usaha InsyaAllah akan membalas usaha-usaha kita selama ini (Penulis).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan syukur Alhamdulillah atas karunia yang diberikan oleh ALLAH SWT, dan rasa terimakasih skripsi ini akan penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta bapak (Sukandi) dan ibu (Haryani) atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan kepadaku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga karyaku ini bisa memberikan kebanggaan tersendiri di hati Bapak dan Ibu
2. Adikku (Ambar Shinta Hapsari) yang selalu memberi semangat dan menghiburku
3. Dosen pembimbing bapak Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan masukan
4. Saudara-saudaraku dan Keluarga besarku tercinta
5. Teman-teman angkatan 2015 kelas B Khususnya teman dekatku Uky Rona Ramadhan, Lita Kusmira, Tiara Risti Alfanani, Hidayatul Munawaroh, Talitza Zahra Lunnary, Galih Suganda dan Hamam yang selalu berperan aktif dalam membantu, menghibur dan menyemangatiku untuk bisa melakukan semuanya bersama
6. Sahabat-sahabatku Ani Yulia Hapsah, Rika Safitri, Nida Mufidah, Dian Ramadhianti, Witdya Tri Zari yang telah memberikan semangat dan kasih sayang
7. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada kami, sehingga pada kesempatan yang baik ini saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Sosialisasi Nilai-Nilai Persatuan Indonesia Melalui Pemutaran Video Lagu Dengan Modifikasi Strategi *Role Playing* dan *Team Quiz* Di Karang Taruna Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Tahun 2019. Penerapan *Role Playing* dan *Team Quiz* Untuk Meningkatkan Motivasi Anggota untuk mengamalkan nilai-nilai Persatuan Indonesia. Penyusunan Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua atas doa, semangat, kasih sayang serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga.
2. Bapak Ahmad Muhibbin, M.Si selaku Pembimbing Skripsi dan Ketua Program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Surakarta yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga segera untuk menyelesaikan skripsi.

3. Bapak/Ibu dosen program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu bermanfaat, sehingga dapat mencapai gelar sarjana pendidikan S-1
4. Bapak Drs. H. Asdi Bachtiar, M. M.Pd, M.Si selaku Ketua RW 02 Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi
5. Bapak Asmawi selaku Ketua RT 04 RW 02 Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi
6. Anggota Karang Taruna RT 04 RW 02 Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan Skripsi ini

Semoga bantuan yang telah diberikan akan mendapat imbalan dari Allah SWT. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya untuk calon pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta pihak lain yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 20 Mei 2019

Penulis,

Anjar Viera Handaru

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Kajian Mengenai Sosialisasi	7
a. Pengertian Sosialisasi	7
b. Tujuan Sosialisasi	7
c. Bentuk-bentuk Sosialisasi	8
2. Kajian Tentang Nilai-Nilai Persatuan Indonesia	8

a.	Pengertian Nilai	8
b.	Pengertian Nilai-nilai Persatuan Indonesia	8
c.	Pengertian Nilai Persatuan Indonesia	9
d.	Indikator Persatuan Indonesia	9
e.	Implementasi Persatuan Indonesia	10
3.	Kajian Video Lagu	10
a.	Pengertian Video Lagu	10
b.	Manfaat Video	10
c.	Kelebihan Video	11
d.	Kelemahan Video	11
4.	Kajian Strategi <i>Role Playing</i>	11
a.	Pengertian Strategi <i>Role Playing</i>	11
b.	Kelebihan Strategi <i>Role Playing</i>	11
c.	Kelemahan Strategi <i>Role Playing</i>	12
d.	Langkah-langkah Strategi <i>Role Playing</i>	12
5.	Kajian Strategi <i>Team Quiz</i>	13
a.	Pengertian Strategi <i>Team Quiz</i>	13
b.	Kelebihan Strategi <i>Team Quiz</i>	14
c.	Kelemahan Strategi <i>Team Quiz</i>	14
d.	Langkah-langkah Strategi <i>Team Quiz</i>	14
6.	Kajian Mengenai Modifikasi Strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team Quiz</i>	15
a.	Pengertian Modifikasi	15
b.	Pengertian Modifikasi strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team Quiz</i>	16
c.	Kelebihan Modifikasi strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team</i> <i>Quiz</i>	16
d.	Kekurangan Modifikasi strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team</i> <i>Quiz</i>	17
e.	Langkah-langkah Modifikasi strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team Quiz</i>	17

7. Kajian Mengenai Pemahaman	18
a. Pengertian Pemahaman	18
b. Tingkatan-tingkatan dalam pemahaman	19
8. Kajian Mengenai Karang Taruna	19
a. Pengertian Karang Taruna	19
b. Tujuan Karang Taruna	19
c. Peranan Karang Taruna	20
9. Keterkaitan Sosialisasi Nilai-nilai Persatuan Indonesia Melalui Video Lagu Modifikasi Strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team Quiz</i> dalam Masyarakat	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pemikiran	26
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi Sampel dan Sampling	33
D. Desain Operasional Variabel	34
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
F. Validitas dan Reabilitas Instrumen	37
G. Analisis Data	39
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Data	43
B. Hasil Analisis Data	56
C. Pembahasan	64
D. Keterlibatan Penelitian	66
BAB V PENUTUP.....	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian <i>One Grup Pretest Posttest Design</i>	30
Tabel 2. Rincian Kegiatan Penelitian	32
Tabel 3. Data Kerja Persiapan Perhitungan Uji Validitas Angket Motivasi Anggota Karang Taruna dalam Mengamalkan Nilai-nilai Persatuan Indonesia Rincian Kegiatan Penelitian	45
Tabel 4. Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Angket Motivasi Anggota Karang Taruna dalam Mengamalkan Sila Persatuan	48
Tabel 5. Analisis Butir Soal	48
Tabel 6. Perolehan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	57
Tabel 7. Deskripsi Selisih Skor	58
Tabel 8. Deskripsi Selisih atau Beda	59
Tabel 9. Uji Normalitas	60
Tabel 10. Uji Variabilitas	60
Tabel 11. Perhitungan Statistik	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran	27
Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian	30
Gambar 3. Pembukaan dan Pemutaran Video Lagu	104
Gambar 4. Peserta Mengisi Angket <i>Pretest</i>	104
Gambar 5. Menjelaskan Strategi yang Digunakan	104
Gambar 6. Berdiskusi dengan Masing-masing kelompok tentang Bermain Peran dan Membuat Soal	105
Gambar 7. Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	105
Gambar 8. Peserta melakukan <i>Team Quiz</i>	105
Gambar 9. Peserta Mengisi Angket Posttest	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Anggota Karang Taruna sebagai Penguji Instrumen.....	74
Lampiran 2. Daftar Anggota Karang Taruna sebagai Peserta Sosialisasi.....	75
Lampiran 3. Kisi-kisi Penyusunan Angket Pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia	76
Lampiran 4. Angket Pemahaman Nilai-nilai Persatuan Indonesia	77
Lampiran 5. Hasil <i>Try Out</i> Anggota Karang Taruna	79
Lampiran 6. Tabel Nilai R Product Moment	80
Lampiran 7. Tabel Nilai Distribusi T	81
Lampiran 8. Perhitungan Validitas dan Signifikan Angket pada <i>Try Out</i>	82
Lampiran 9. Hasil <i>Pretest</i>	102
Lampiran 10. Hasil Angket <i>Posttest</i>	103
Lampiran11. Dokumentasi Sosialisasi Nilai-nilai Persatuan Indonesia Melalui Pemutaran Video Lagu dengan Modifikasi Strategi <i>Role Playing</i> dan <i>Team Qui</i> di Karang Taruna Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Tahun 2019	104
Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian	107
Lampiran 13. Surat Keterangan telah Melakukan Observasi.....	108

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI *ROLE PLAYING*
DAN *TEAM QUIZ* DI KARANG TARUNA KELURAHAN
BINTARA JAYA KECAMATAN BEKASI BARAT
KOTA BEKASI TAHUN 2019**

*Anjar Viera Handaru dan Ahmad Muhibbin, Program Studi Pendidikan Pancasila
dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2019. xv + 108 halaman (termasuk lampiran)*

anjar.viera15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sosialisasi nilai-nilai persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi *Role Playing* dan *Team Quiz* pada anggota karang taruna di Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang berjenis Pre-eksperimental dengan desain *One Grup Pretest Posttest*. Penelitian ini dilakukan di RT 04/RW02 Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi dengan populasi yang berjumlah 50, dan sampel 20. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, dan observasi. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Perasaan sama dalam kebersamaan dan senasib antar masyarakat 2) Terdorong oleh sifat kodrat manusia sebagai makhluk sosial 3) Adanya sebuah kebutuhan ketergantungan antara manusia satu dengan lainnya 4) Adanya dorongan jiwa sama tinggi dan sama rendah 5) Adanya dorongan untuk membantu kesusahan orang lain. Validitas penelitian ini adalah validitas isi dengan menggunakan rumus *Correlation Product Moment* dan Pearson. Reabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan t hitung 8,6565 lebih kecil dari t tabel 2,086 dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini berarti ada perbedaan pemahaman pada anggota karang taruna di Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi Tahun 2019 antara sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi *role playing* dan *team quiz*. Nilai rata-rata Pretest 44,50 menjadi 60,20 pada Posttest. Berdasarkan hasil kedua data Pretest dan Posttest tersebut kemudian dibandingkan sehingga diperoleh 17,60. H_0 ditolak, artinya ada peningkatan pemahaman karang taruna di Kelurahan Bintara Jaya Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi antara (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*Posttest*) sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi Strategi *Role Playing* dan *Team Quiz* atau ada perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata kunci: Sosialisasi, Nilai-nilai Persatuan, *Role Playing*, *Team Quiz*.

**SOCIALIZATION OF INDONESIAN UNITY VALUE THROUGH SONG VIDEO
PLAYING BY MODIFICATIONS OF ROLE PLAYING AND TEAM QUIZ
IN KARANG TARUNA BINTARA JAYA VILLAGE BEKASI
BARAT DISTRICT BEKASI CITY 2019**

*Anjar Viera Handaru dan Ahmad Muhibbin, Pancasila and Citizenship Education Study
Program, Teacher Training and Education Faculty, Muhammadiyah Surakarta
Universty, 2019. xvi + 108 page (includes attachments)*

anjar.viera15@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the dissemination of the values of Indonesian unity through video playback of songs by modifying the Role Playing strategy and Team Quiz on members of youth clubs in the Bintara Jaya Sub-District of Bekasi Barat District, Bekasi City in 2019. This study used a Pre-experimental type experiment with the design of the One Group Pretest Posttest. This research was conducted in RT 04/RW02, Bintara Jaya Sub-District, Bekasi Barat Sub-District, Bekasi City, with a population of 50, and 20 samples. The sampling technique used was cluster sampling. Data collection techniques in this study used the questionnaire method, and observation. The indicators used in this study are: 1) The same feeling in togetherness and the same between the people 2) Encouraged by the nature of human beings as social beings 3) The existence of a dependency need between humans with one another 4) The existence of encouragement of soul as high and low 5) There is encouragement to help other people's distress. In splice activities also contain values. The validity of this research is content validity by using the Product Moment and Pearson Correlation formula. Reliability uses the Cronbach Alpha formula. Normality of the data in this study used the Shapiro Wilk test. Data analysis in this study using t count 8.6565 smaller than t table 2.086 with a significant level of 0.05. This means that there is an difference in the motivation attitude of members of the youth association in Bintara Jaya Village, Bekasi Barat District, Bekasi City in 2019 between before (the pretest) and after (Posttest) the society socialization of the values of Indonesian unity through playing video songs with modified role playing and team quiz. The value of the Pretest 44.50 average to 60.20 in the Posttest. Based on the results of both the Pretest and Posttest data then compared so that it was obtained 17,60.

Keywords: Socialization, Unity Values, Role Playing, Team Quiz.