

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kajian Teori

Menurut Sugiyono (2014: 79-80), teori merupakan seperangkat konsep, definisi, proporsisi yang memiliki fungsi untuk melihat fenomena secara sistematis. Landasan teori sangat penting dalam penelitian terutama penulisan skripsi, landasan teori juga perlu ditegakkan agar penelitian mempunyai dasar yang kokoh. Kajian teori dalam penelitian ini terkait sosialisasi nilai Cinta Tanah Air melalui pemutaran film dengan penerapan strategi penerapan strategi *Snowball Throwing* dan *Scramble* untuk meningkatkan pemahaman pada remaja masjid kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.

1. Kajian Mengenai Sosialisasi

a. Pengertian sosialisasi. Menurut Saragih (2012), sosialisasi yaitu proses belajar individu untuk mengenal dan menghayati norma-norma serta nilai-nilai sosial sehingga terjadinya pembentukan sikap individu ditengah-tengah masyarakat. Menurut Fathoni (2014), sosialisasi merupakan proses belajar mengajar mengenai pola-pola tindakan untuk melakukan interaksi dalam masyarakat sesuai dengan peran dan status sosial yang dijalankan masing-masing. Sosialisasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses sosial yang terjadi bila seseorang menghayati dan melaksanakan norma-norma kelompok tempat ia hidup sehingga akan merasa menjadi bagian dari kelompok itu. Dipandang dari sudut kepentingan individu, sosialisasi adalah suatu proses sosial yang terjadi apabila

seorang individu mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan kelompok sosialnya.

b. Tahap-tahap sosialisasi. Terkait dengan tahap-tahap sosialisasi Saragih (2012) menyatakan:

- 1) Tahap Persiapan (*Preparatory Stage*), tahap ini adalah tahap yang dialami manusia sejak dilahirkan dan sering dikatakan sebagai tahap anak berusia 0-2 tahun. Tahap ini juga seorang anak baru mulai mempersiapkan diri untuk mengenal dunia sosialnya.
- 2) Tahap Meniru (*Play Stage*), tahap ini seorang anak mulai belajar mengambil peran orang yang berda disekitarnya. Ia mulai menirukan peran yang dilihat, didengar, atau dijalankan oleh orang tuannya lingkungan sekitarnya.
- 3) Tahap Siap Bertindak (*Game Stage*), tahap ini anak bukan hanya mengetahui peran yang harus dijalankan, tetapi telah mengetahui peran yang harus dijalankan secara sadar layaknya seorang remaja. Disini seorang telah mampu menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan hubungannya semakin kompleks.
- 4) Tahap Penerimaan Norma Kolektif (*Generalized Stage*), pada tahap ini seseorang telah dianggap dewasa. Tahap ini, mereka memahami peran yang dijalankan secara optimal. Seperti seorang murid yang memahami peran guru dan peran orang lain disekelilingnya.

c. Tujuan sosialisasi. Terkait dengan tujuan sosialisasi Saragih (2012) menyatakan:

- 1) Menumbuhkan disiplin.
- 2) Menanamkan aspirasi atau cita-cita.
- 3) Mengenalkan lingkungan sekitar atau beradaptasi.
- 4) Mengajarkan peran-peran sosial dan sikap-sikap penunjangnya.
- 5) Mencegah terjadinya perilaku menyimpang dan menjaga hubungan sosial.
- 6) Mengagarkan keterampilan sebagai persiapan dasar untuk berpartisipasi dalam kehidupan orang dewasa.

d. Bentuk-bentuk sosialisasi. Menurut Saragih (2012), bentuk-bentuk sosialisasi dibagi menjadi 4 yaitu sosialisasi primer, sosialisasi sekunder, sosialisasi formal, dan sosialisasi non formal. Masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Sosialisasi Primer merupakan bentuk sosialisasi pertama yang diterima atau dijalani seorang anak dilingkungan keluarganya, dan berfungsi mengantarkan mereka memasuki kehidupan sebagai anggota masyarakat.
- 2) Sosialisasi Sekunder adalah bentuk sosialisasi lanjutan dimana seseorang menjalani sosialisasi dengan orang lain setelah keluarga atau di sektor-sektor kehidupan yang nyata dalam masyarakat.
- 3) Sosialisasi Formal adalah sosialisasi yang dilakukan melalui proses pendidikan atau disuatu lembaga formal.
- 4) Sosialisasi Non-formal merupakan sosialisasi yang tidak sengaja dilakukan seseorang dan terbuka bagi semua orang.

2. Kajian mengenai cinta tanah air

a. Pengertian nilai. Menurut Adisusilo (2012: 56), “nilai merupakan sesuatu yang dipandang baik, bermanfaat dan yang paling benar menurut seseorang atau sekelompok orang”. Menurut Steeman sebagaimana yang dikutip Adisusilo (2012: 56), “nilai adalah sesuatu yang memberi makna, acuan, titik tolak, dan tujuan pada hidup”. Menurut Linda dan Ricard Eyere sebagaimana yang dikutip Adisusilo (2012: 57), “nilai yaitu standar-standar perbuatan dari sikap yang menentukan siapa kita, bagaimana kita hidup, dan bagaimana kita memperlakukan orang lain”. Berdasarkan pernyataan tersebut nilai dapat diartikan sebagai sesuatu yang baik dan bermakna kemudian dijadikan pijakan untuk menentukan sikap.

b. Pengertian cinta tanah air. Terkait dengan cinta tanah air Hadi (2014) menyatakan “perasaan yang timbul dari dalam hati sanubari seorang warga

negara, untuk mengabdikan, memelihara, membela, melindungi tanah airnya dari segala ancaman dan gangguan”. Menurut Nashir (2013: 97) cinta tanah air dibuktikan melalui kata dan perbuatan yang sejalan, yang menunjukkan sikap positif dalam kehidupan berbangsa maupun negara. Berdasarkan uraian diatas cinta tanah air dapat diartikan sebagai cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan pengabdian, memelihara, membela, melindungi bangsa dari segala ancaman dan gangguan.

Menurut Harlan (2016), “contoh cinta tanah air yaitu bangga menjadi orang Indonesia, melestarikan budaya, menggunakan produk dalam negeri, tidak melupakan bahasa sendiri, menjaga dan merawat lingkungan”. Menurut Harlan (2016), ciri-ciri orang yang tidak mencintai tanah air meliputi memakai produk luar, memilih pergaulan yang bebas, merusak alam sekitar, melupakan bahasa, budaya, adat istiadat asli Indonesia. Terkait cara meningkatkan rasa cinta tanah air Hadi (2014) menyatakan:

- 1) Mempelajari sejarah perjuangan para pahlawan pejuang kemerdekaan kita serta menghargai jasa para pahlawan kemerdekaan.
- 2) Menghormati upacara bendera sebagai perwujudan rasa cinta tanah air dan bangsa Indonesia.
- 3) Menghormati simbol-simbol negara seperti lambang burung garuda, bendera merah putih, lagu kebangsaan Indonesia raya, dll.
- 4) Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri agar pengusaha local bisa maju sejajar dengan pengusaha asing.
- 5) Ikut membela serta mempertahankan kedaulatan kemerdekaan bangsa dan Negara Indonesia dengan segenap tumpah darah secara tulus dan ikhlas.
- 6) Turut serta mengawasi jalannya pemerintahan dan membantu meluruskan yang salah sesuai dengan mekanisme yang berlaku.
- 7) Membantu mengharumkan nama bangsa dan Negara Indonesia kepada warga Negara asing baik di dalam maupun di luar negeri serta tidak melakukan tindakan-tindakan yang mencoreng nama baik Indonesia.
- 8) Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar pada acara-acara resmi dalam negeri.

- 9) Beribadah dan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk kemajuan bangsa dan Negara.
- 10) Membantu mewujudkan ketertiban dan ketentraman baik di lingkungan sekitar kita maupun secara nasional.

c. Pengertian nilai cinta tanah air. Menurut Hadi (2014) nilai cinta tanah air diartikan sebagai suatu hal yang baik dan diberikan untuk bangsa dan negara. Terkait nilai cinta tanah air, Hadi (2014) menyatakan: “nilai cinta tanah air berarti pijakan atau acuan dalam berbuat dan bertindak untuk tanah air dan membela dari segala macam ancaman dan gangguan yang datang dari bangsa manapun”. Berdasarkan uraian diatas nilai cinta tanah air dapat diartikan sebagai sesuatu yang baik dan bermakna yang menunjukkan pengabdian, memelihara, membela, melindungi bangsa dari segala ancaman dan gangguan.

d. Indikator cinta tanah air. Menurut Sulhan (2011: 34), “indikator cinta tanah air diantaranya adalah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, menyukai budaya nusantara, serta menyukai buatan Indonesia”. Penelitian ini menggunakan indikator cinta tanah air yang dikemukakan oleh Sulhan (2011: 34) sebagaimana pernyataan berikut:

- 1) menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 2) menyukai budaya nusantara.
- 3) serta menyukai buatan Indonesia.

3. Kajian Mengenai Strategi Film

a. Pengertian film. Menurut liliweri dalam Destiana (2019) film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media

komunikasi massa yang benar-benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam. Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Lukisan-lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja , yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba – tiba menurut Effendy dalam Destiana (2019).

b. Jenis-jenis film. Film dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun menurut Effendy dalam Destiana (2019).

1) Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi,

sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi artistiknya.

- 2) Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita. Kriteria berita itu adalah penting dan menarik.
- 3) Film dokumenter didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*) berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter adalah hasil interpretasi pribadi (pembuatnya mengenai kenyataan tersebut)
- 4) Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak, dan dapat dipastikan kita semua mengenal tokoh Donald bebek (*Donald duck*), Putri Salju (*Snow White*), Miki Tikus (*Mickey Mouse*) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian film kartun, sepanjang film ini diputarkan akan membuat kita tertawa karena kelucuan dari tokoh-tokohnya.

c. *Fungsi film*. Khalayak menonton film terutama untuk hiburan. Akan tetapi dalam film terkandung fungsi informatif, maupun edukatif bahkan persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Fungsi edukasi dapat dicapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter atau film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

4. Kajian Mengenai Strategi *Snowball Throwing*.

a. *Pengertian strategi.* Menurut pendapat Majid yang dikutip oleh Aslamudasih (2016: 10) “strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan dalam melakukan tindakan untuk mencapai sasaran khusus”. Kesimpulan uraian diatas, strategi adalah sesuatu yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. *Pengertian strategi *Snowball Throwing*.* Menurut pendapat Bayor yang dikutip oleh Shoimin (2014: 174) *Snowball Throwing* adalah pembelajaran *cooperative* dimana diskusi kelompok dan interaksi antar siswa serta kemungkinan terjadi saling bertukar pengetahuan dan pengalaman.

c. *Kelebihan strategi *Snowball Throwing*.* Menurut Shoimin (2014: 176) kelebihan strategi snowball throwing yaitu:

- 1) Suasana belajar menjadi menyenangkan
- 2) Mendapatkan kesempatan membangun kemampuan berfikir siswa
- 3) Siswa aktif
- 4) Pembelajaran menjadi efektif.

d. *Kelemahan strategi *Snowball Throwing*.* Menurut Shoimin (2014: 176) kelemahan strategi *Snowball Throwing* yaitu:

- 1) Bergantung pada kemampuan siswa
- 2) Memerlukan waktu yang panjang
- 3) Suasana kelas kurang kondusif (gaduh)
- 4) Murid nakal cenderung onar

e. Langkah-langkah strategi Snowball Throwing. Menurut Huda (2013:227) langkah-langkah *Snowball Throwing* sebagai berikut:

- 1) Pendidik memberikan materi pembelajaran yang akan disajikan
- 2) Pendidik membentuk kelompok dan ketua menjelaskan materi pembelajaran yang didapat dari guru
- 3) Ketua kelompok menyampaikan kesemua siswa masing-masing dan peserta didik menulis pertanyaan di kertas yang sudah dijelaskan ketua kelompok.
- 4) Kertas dibuat bola dan dilempar dari siswa ke siswa lainnya.
- 5) Pendidik mengevaluasi dan menutup pembelajaran.

5. Kajian Mengenai Strategi Scramble

a. Pengertian strategi Scramble. Menurut Shoimin (2014: 166), *Scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang sudah disediakan oleh guru dengan cara membagikan soal terlebih dahulu dan jawaban tersebut harus disusun sehingga tersusun dengan benar. *Scramble* biasanya dipakai pada permainan anak-anak untuk melatih pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata. Berdasarkan uraian di atas, *Scramble* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk lebih kreatif dan teliti dalam mencari jawaban dan menyusun kata-kata yang disusun secara acak.

b. Kelebihan strategi Scramble. Menurut Shoimin (2014: 168), kelebihan strategi *Scramble* yaitu: 1) siswa dapat belajar dan sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stres atau tertekan, 2) materi yang disampaikan melalui

salah satu model permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan, dan 3) dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

c. Kelemahan strategi Scramble. Menurut Shoimin (2014: 169-170), menyatakan bahwa strategi *Scramble* memiliki beberapa kelemahan yaitu: 1) pada pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa belajar, 2) terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit untuk menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan, dan 3) metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh, sehingga dapat mengganggu kelas yang berdekatan.

d. Langkah-langkah penerapan strategi Scramble. Shoimin (2014: 167), menyatakan langkah-langkah penerapan strategi *Scramble* yaitu:

- 1) Peneliti menyiapkan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Peneliti membagikan lembar kerja yang berupa kolom soal dan kolom jawaban yang diacak.
- 3) Peserta mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban.
- 4) Kesimpulan atau penutup.

6. Kajian Mengenai Strategi *Snowball Throwing* Kombinasi *Scramble*

a. Pengertian kombinasi. Kombinasi merupakan gabungan beberapa hal (pengertian, perkara, warna, pasukan dan sebagainya) (KBBI, 2017). Pengertian ini sama seperti penggabungan strategi pembelajaran antara *Snowball Throwing* dan *Scramble*.

b. Pengertian strategi Snowball Throwing kombinasi Scramble. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dipaparkan di atas *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* merupakan penggabungan dua strategi dengan tujuan memperkuat dan melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Kedua strategi ini menekankan pada proses berfikir secara kelompok, dipadu dengan konsentrasi tinggi, kesiapan, dan tanggung jawab masing-masing individu. Penggabungan dua strategi ini bermaksud untuk meningkatkan pemahaman terkait dengan materi yang akan disampaikan.

c. Kelebihan strategi Snowball Throwing kombinasi scramble. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dipaparkan di atas terdapat beberapa kelebihan dari *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* yaitu mampu meningkatkan kerjasama, kesiapan, konsentrasi, dan fokus. Peserta yang pandai dapat mengajari remaja yang kurang serta memahami poin-poin penting dan menemukan kata-kata kunci. Selain hal tersebut kombinasi dua strategi ini dapat diterapkan untuk semua materi.

d. Kelemahan strategi Snowball Throwing kombinasi Scramble. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dipaparkan di atas terdapat beberapa kelebihan dari *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* yaitu dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit untuk menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan dan menimbulkan suasana menjadi gaduh.

e. Langkah-langkah strategi Snowball Throwing kombinasi Scramble. Kesimpulan dari kajian teori yang ada maka dapat disimpulkan langkah-langkah penerapan strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* yaitu:

- 1) Peneliti memberikan materi pembelajaran yang akan disajikan

- 2) Pendidik membentuk kelompok dan ketua menjelaskan materi pembelajaran yang didapat dari guru
- 3) Ketua kelompok menyampaikan kesemuan siswa masing-masing dan peserta didik menulis pertanyaan dikertas yang sudah dijelaskan ketua kelompok.
- 4) Kertas dibuat bola dan dilembar dari siswa ke siswa lainnya.
- 5) Peneliti mengevaluasi
- 6) Peneliti menyiapkan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Peneliti membagikan lembar kerja yang berupa kolom soal dan kolom jawaban yang diacak.
- 8) Peserta mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban.
- 9) Kesimpulan atau penutup.

7. Kajian Mengenai Pemahaman

a. Pengertian pemahaman. Menurut Sudjiono sebagaimana dikutip Fakhrizal (2017), pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang yang memiliki tujuan untuk memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. Memahami juga dapat diartikan sebagai seseorang dapat mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengetahui yang telah dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

b. Tingkatan-tingkatan dalam pemahaman. Menurut Daryanto sebagaimana dikutip Ramandani (2016), kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat

kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat diajarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*Translation*), artinya mengubah dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain.
- 2) Menafsirkan (*Interpretation*), artinya kemampun bertujuan untuk mengenal dan memahami.
- 3) Mengekstrapolasi (*Exstrapolation*), artinya untuk menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena bertujuan untuk melihat sesuatu dibalik yang tertulis.

8. Kajian Mengenai Remaja Masjid

a. Pengertian remaja. Menurut Monks dan Knoers (2006: 262), “remaja adalah dibagi atas tiga tahapan yaitu remaja awal usia 12-15 tahun, remaja pertengahan 15-18 tahun, dan remaja akhir usia 18-21”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa remaja merupakan penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa.

b. Pengertian remaja masjid. Menurut Siswanto (2005: 71), remaja masjid sebagai salah satu bentuk organisasi kemasjidan yang dilakukan para remaja muslim yang memiliki komitmen da'wah. Organisasi ini dibentuk bertujuan untuk mengorganisir kegiatan-kegiatan memakmurkan masjid. Remaja masjid sangat diperlukan sebagai alat untuk mencapai tujuan da'wah dan wadah bagi remaja muslim dalam beraktivitas di masjid. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja masjid yaitu perkumpulan para remaja dalam satu

organisasi yang diadakan di masjid dan mempunyai tujuan untuk menumbuhkan akhlak yang baik, budi pekerti luhur dan menjadi teladan bagi remaja lainnya.

c. Tujuan remaja masjid. Siswanto (2005: 71) mengemukakan remaja masjid adalah salah satu bentuk organisasi kemasjidan yang dilakukan para remaja muslim yang memiliki komitmen da'wah. Organisasi ini bertujuan mengorganisir kegiatan-kegiatan memakmurkan masjid. Remaja masjid sangat penting dalam mencapai tujuan da'wah dan wadah bagi remaja muslim dalam beraktivitas di masjid. Keberadaan remaja masjid sangat penting karena memiliki posisi yang sangat strategis dalam keberadaan pembinaan dan pemberdayaan remaja muslim disekitarnya, karena remaja masjid merupakan kelompok usia yang sangat profesional juga sebagai generasi harapan bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, agama, bangsa, dan negara.

d. Peranan remaja masjid. Siswanto (2005: 69) menerangkan bahwa peranan remaja masjid yaitu melakukan pembinaan terhadap remaja muslim dimana remaja muslim yang berada disekitar lingkungan masjid merupakan sumber daya manusia (SDM) dan sangat mendukung bagi kegiatan organisasi, sekaligus juga merupakan objek dakwah (*mad'u*) yang paling utama. Mereka harus dibina secara bertahap dan berkesinambungan, agar mampu beriman, berilmu, dan beramal shalih dengan baik. Selain itu, juga sangat diperlukan mendidik mereka agar memiliki ilmu pengetahuan yang luas serta memiliki keterampilan yang dapat diandalkan, pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui pengajian remaja, mentoring, malam bina iman dan taqwa (MABIT), bimbingan

membaca dan tafsir Al-Qur'an, kajian buku, pelatihan (*training*), ceramah umum, keterampilan berorganisasi dan lain sebagainya.

9. Keterkaitan Sosialisasi, Nilai-nilai Cinta Tanah Air, Film, Strategi *Snowball Throwing* dan *Scramble*, dan Remaja Masjid

Pelaksanaan sosialisasi nilai Cinta Tanah Air melalui pemutaran film dengan strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* pada remaja masjid bertujuan untuk meningkatkan pemahaman nilai Cinta Tanah Air dalam kehidupan sehari-hari. Strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah keduanya saling untuk melengkapi antara strategi yang satu dengan yang lain. Kedua strategi tersebut dilakukan di masyarakat khususnya pada remaja masjid, untuk sosialisasi nilai Cinta Tanah Air. Pelaksanaan kedua strategi tersebut diharapkan meningkatkan pemahaman terhadap nilai Cinta Tanah Air. Strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble*, dan remaja masjid disatukan untuk melakukan sosialisasi serta sebagai variabel-variabel yang memiliki keterkaitan.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Hartika (2016) terkait penanaman nilai cinta tanah air di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman nilai cinta tanah air dapat terpenuhi dengan melaksanakan berbagai program yang diadakan melalui pembelajaran akademik maupun *non* akademik. Bukti keberhasilan penanaman nilai cinta tanah air yang mengacu pada aktifitas siswa maupun

pengajar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar diberbagai kesempatan. Menyukai budaya nasional dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, osis, dan seni tari serta bang menggunakan batik sebagai produk bangsa Indonesia menjadi bukti tertanamnya nilai cinta tanah air.

Penelitian selanjutkan dilakukan oleh Nugroho (2017) dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 1 melalui penerapan metode *Snowball Throwing*. Hasil penelitian Nugroho (2017) disimpulkan bahwa adanya peningkatan indikator aktifitas belajar siswa dari siklus I sebesar 60% menjadi 79,17% pada siklus II. Siswa yang mencapai KKM lebih dari 75% yaitu 11 murid di siklus I. Siklus II yang telah mencapai KKM yaitu 84% atau 16 siswa.

Hasil penelitian ini didukung dengan Manurung dkk (2019) tentang *implementation of snowball throwing type of cooperation learning in calculus course* bahwa pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing memberikan kesempatan untuk meningkatkan motivasi belajar dan berfikir kreatif dari siswa. Sejalan dengan kajian Buttah (2018), bahwa *the impact of low level education on the socialization of children* yang dilakukan di distrik Rajanpur. Orang tua di Rajanpur sebagian besar tidak berpendidikan, beberapa dari mereka berpendidikan tinggi. Pendidikan perlu di sosialisasikan untuk anak-anak, dalam usia pengetahuan. Pengetahuan terbaru tentang kehidupan sangat diperlukan. Orang tua yang berpendidikan bisa mensosialisasikan anak-anak mereka dengan baik, karena mereka tahu tentang tren baru kehidupan. Orang tua yang berpendidikan tinggi bisa membimbing anak-anak mereka dengan baik dibandingkan orang tua berpendidikan rendah. Orang tua berpendidikan tinggi memberikan bimbingan

yang lebih baik di setiap bidang kehidupan. Anak-anak dari orang tua yang berpendidikan tinggi memiliki pengetahuan praktis tentang agama. Kinerja dalam pendidikan orang tua yang berpendidikan tinggi juga dibandingkan dengan orang tua yang berpendidikan rendah. Anak-anak dari orang tua yang berpendidikan tinggi dapat melakukan lebih baik di setiap bidang kehidupan karena mereka sudah punya platform dalam kehidupan profesional mereka.

Penelitian yang dilakukan Utami (2014), menunjukkan bahwa menerapkan pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri I Karanglo tahun 2013/2015. Peningkatan keaktifan siswa pra siklus yang semula mengajukan pertanyaan 39,39%, pada siklus II meningkat menjadi 90,91%. Menjawab pertanyaan pra siklus 42,42%, pada siklus II meningkat menjadi 91,15%. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru pra siklus 43,43%, pada siklus II meningkat menjadi 91,15%. Kerjasama dengan kelompok pra siklus 32,32%, pada siklus II meningkat menjadi 83,84%. Memberi kesempatan teman berpendapat dan mendengarkannya pra siklus 34,34%, pada siklus II meningkat menjadi 82,83%. Memberi gagasan yang cemerlang pra siklus 27,27%, pada siklus II meningkat menjadi 83,35%. Saling membantu dan menyelesaikan masalah pra siklus 25,25%, pada siklus II meningkat menjadi 81,15%. Hasil belajar sebelum diadakan tindakan prosentase ketuntasan pra siklus semula 42,42%, meningkat pada siklus I menjadi 65,29%, pada siklus II lebih meningkat menjadi 81,82%. Terjadi peningkatan pula pada nilai rata-rata kelas yang semula pada pra siklus

59,69%, meningkat pada siklus I menjadi 67,7%, pada siklus II lebih meningkat menjadi 78,38%.

Hasil penelitian Dewi dan Kurniawan (2017) menunjukkan bahwa *the effect of Scramble game towards the ability of composing sentences for students with intellectual disability* dapat meningkatkan kemampuan membuat kalimat untuk siswa kelas VIII dengan kecacatan intelektual SLB sebelum diberi permainan scramble nilai rata-rata 5,7, yang berarti lebih sedikit. Hanya satu siswa yang menerima nilai pra-tes yang sangat baik. Kemampuan untuk membangun frase untuk siswa kelas VIII dengan kecacatan intelektual di SLB Pembina setelah diberi permainan pengacakan meningkat menjadi 8.2 pada posstest yang berarti baik. Ada efek berebut pada kemampuan menyusun frasa untuk siswa retardasi di kelas VIII di SLB Tingkat Nasional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan membuat kalimat sebelum dan sesudah bermain scramble games, yaitu nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Gunawan (2019) bahwa penerapan *developing scramble-based learning method to increase students' reading and writing comprehension* dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis untuk Sekolah Dasar Negeri 01. Berdasarkan pengamatan dan wawancara pada bagian I, ada peningkatan sebesar 46,8% siswa, namun kelengkapan bagian kelas satu belum tercapai. masalah yang dihadapi mereka yaitu kesulitan untuk meletakkan kata-kata dengan benar. Selanjutnya, siswa kurang termotivasi dan diperkuat oleh para guru. Bagian

kedua, 84,3% siswa telah menunjukkan kemampuan membaca dan menulis dalam kata-kata tertulis dan menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai.

Hasil kajian Buttah et al. (2018) menunjukkan bahwa *the impact of low level education on the socialization of children* yang dilakukan di distrik Rajanpur, sebagian besar orang tua tidak berpendidikan, beberapa berpendidikan dan beberapa dari mereka berpendidikan tinggi. Menurut mereka, pendidikan sangat diperlukan sosialisasi untuk anak-anak, karena kini anak dalam usia pengetahuan. Pengetahuan terbaru tentang kehidupan sangat diperlukan. Karena orang tua yang berpendidikan bisa mensosialisasikan anak-anak mereka dengan baik, karena mereka tahu tentang tren baru kehidupan. Orang tua yang berpendidikan tinggi bisa membimbing anak-anak mereka dengan baik dibandingkan dengan orang tua yang berpendidikan rendah. Mereka bisa lebih memahami perasaan dan memberikan yang tepat untuk membentuk kepribadian dan masa depan anak-anak mereka. Orang tua berpendidikan tinggi memberikan bimbingan yang lebih baik di setiap bidang kehidupan. Anak-anak dari orang tua yang berpendidikan tinggi memiliki pengetahuan praktis tentang agama. Mereka tidak percaya pada ritual dan hal-hal imajiner. Kinerja dalam pendidikan orang tua yang berpendidikan tinggi juga dibandingkan dengan orang tua yang berpendidikan rendah. Anak-anak dari orang tua yang berpendidikan tinggi dapat melakukan lebih baik di setiap bidang kehidupan karena mereka sudah punya platform dalam kehidupan profesional mereka.

Penelitian Lengeling (2017) menunjukkan bahwa *teacher socialization of efl teachers at public school levels* penting bagi guru untuk mengenali proses

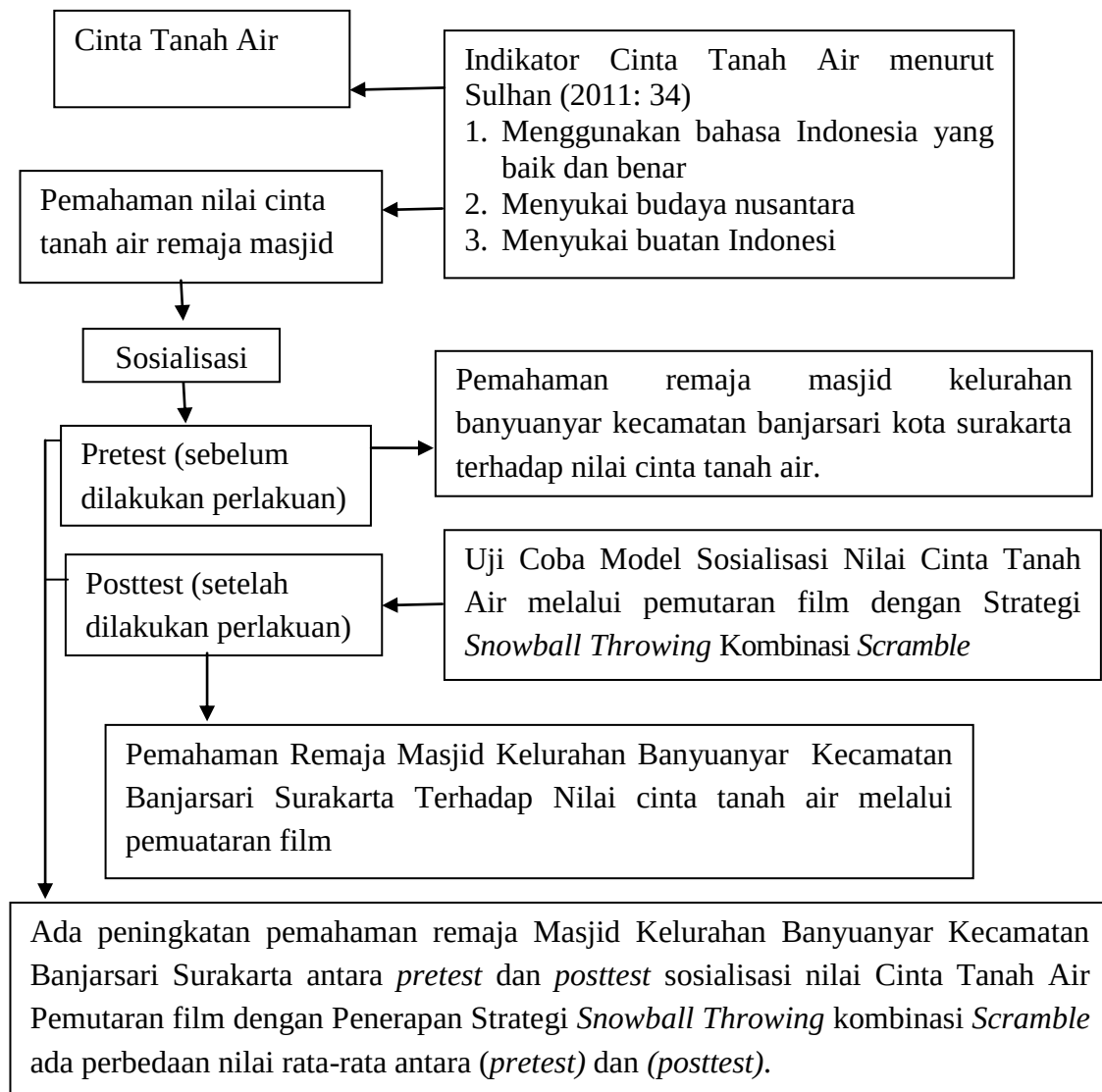
sosialisasi dan pengaruhnya terhadap pembentukan identitas mereka. Guru juga perlu memahami profesi mereka dan bagaimana guru dapat membayangkan diri mereka sendiri untuk masa depan, dalam program pendidikan guru, mengeksplorasi tema identitas pemula, pengalaman guru, kepercayaan, dan nilai-nilai harus didiskusikan sehingga guru dapat menyadari apa yang mungkin mereka hadapi dimasa depan sehingga lebih siap untuk mengajar dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis tentang masalah yang dibutuhkan dan dapat diimplementasikan melalui tulisan, diskusi dan observasi. Kombinasi pemahaman dan dialog ini juga diperlukan untuk program nasional untuk membantu para guru berhasil memasuki sekolah, program, dan profesi. Hasil penelitian Karprov (2016) menunjukkan bahwa *socialization for the knowledge society* masyarakat mampu menghasilkan pengetahuan yang baru secara intensif, baik mendasar maupun terapan. Secara efektif mengubah bagian yang diperlukan dari pengetahuan baik ekonomi maupun sosial. Menciptakan nilai-nilai dan peraturan manusia untuk pertumbuhan inovasi. Hasil penelitian ini telah digunakan dalam kegiatan program ilmiah dan sosial untuk kaum muda dan pelajar "Langkah ke Masa Depan".

Berdasarkan ketujuh penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sosialisasi nilai cinta tanah air melalui pemutaran film pada remaja masjid dapat dilaksanakan dengan menerapkan strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble*. Penelitian ini mencoba menerapkan strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* dalam melaksanakan sosialisasi nilai cinta tanah air melalui

pemutaran film untuk meningkatkan pemahaman remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sakaran sebagaimana dikutip Sugiyono (2014: 91), bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual pemikiran tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Berdasarkan kerangka teoritis sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengajukan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2014: 63), hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian ini. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada peningkatan pemahaman remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta antara sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) sosialisasi nilai cinta tanah air melalui film dengan menerapkan strategi *Snowball Throwing* kombinasi *Scramble* atau ada perbedaan nilai rata-rata antara (*pretest*) dan (*posttest*).

H_a : Ada peningkatan pemahaman remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta antara sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) sosialisasi nilai cinta tanah air melalui pemutaran dengan strategi *Snowball Thrawing* kombinasi *Scramble* atau ada perbedaan nilai rata-rata antara (*pretest*) dan (*posttest*).