BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai sebuah bangsa besar sejak merdeka telah mengenal demokrasi meskipun pengertian demokrasi bagi setiap individu dapat didefinisikan berbeda-beda disebabkan keterbatasan pendidikan pada waktu itu. Era milenial saat ini, semangat demokrasi dirasa harus dibangkitkan, salah satunya dengan memperkenalkan kembali demokrasi yang telah dijalankan bangsa ini selama bertahun-tahun. Sosialisasi tentang demokrasi juga dirasa perlu, untuk memberi pemahaman yang benar tentang apa itu demokrasi.

Demokrasi adalah suatu sistem pemerintahan dimana kedaulatan tertinggi berada di tangan rakyat. Secara etimologis demokrasi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "demos" yang berati rakyat dan "kratos" atau "kratein" yang berati kekuasaan atau berkuasa. Demokrasi dapat diartikan rakyat berkuasa atau pemerintah untuk rakyat (government or rule by the people). Demokrasi tidak lepas dari musyarah mufakat dalam mengambil keputusan, suatu keputusan mufakat apabila semua anggota yang bermusyawarah menyetujui dan tidak diadakan perhitungan suara setuju atau tidak setuju (Suheni,2011).

Demokrasi berati pemerintahan yang dijalankan oleh rakyat, baik secara langsung maupun tidak langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil (Luber dan Jurdil). Menurut Abraham Lincoln demokrasi adalah suatu pemerintahan yang berasal dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat.

Perilaku kehidupan dimasyarakat untuk pembentukan nilai-nilai demokrasi harus selalu dibangkitkan. Nilai-nilai demokasi harus selalu dibangkitkan karena memiliki tujuan untuk menciptkan suasana demokratis antar masyarakat, yang akhirnya menimbulkan suasana harmonis. Kalangan remaja juga harus selalu mengimplementasikan nilai-nilai demokratis, agar perannya sebagai agen perubahan di masyarakat bisa semakin optimal. Untuk meningkatkan nilai-nilai demokrasi di masyarakat dengan cara bersosialisi, karna sosialisai dapat meningkatkan partisipasi politik di masyarakat.

Sosialisasi adalah hal yang sangat penting dan krusial bagi semua orang dalam kehidupan bermasyarakat, kita bisa saling mengenal satu dengan yang lain melalui sebuah komunikasi ataupun pemberian informasi pada kelompok atau individu tertentu. Menurut Widiastuti (2013), sosialisasi adalah "suatu upaya atau perlakuan dari suatu kelompok atau individu untuk memberikan pengertian, informasi, dan pembinaan kepada masyarakat pada umumnya mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem nilai tertentu". Pengertian sosialisasi diatas sejalan dengan pendapat Wulandari (2013), yang menyatakan sosialisasi adalah upaya memasyarakatkan sesuatu supaya lebih dikenal, dipahami, dihayati oleh masyarakat. Menurut Irwin dan Zane Berge (2006), "sosialisasi adalah sesuatu yang luas dan dapat mengubah berbagai hal yang berbeda". Pendapat lain mengenai peran sosialisasi dikemukakan oleh Karpov (2016) yaitu bicara tentang pembentukan jenis sosialisasi memberikan individu pencapaian diri yang tumbuh dan menjadi sikap produktif terhadap pengetahuan dan kognisi yaitu tentang sosialisasi untuk pengetahuan masyarakat". Nilai-nilai demokrasi yang rendah

membuat masyarakat tidak mengetahui pentingnya cara berkehidupan berbangsa dan bernegara atau dengan kata lain berdemokrasi.

Masyarakat sebagai lembaga pendidikan *non* formal merupakan komponen penting dalam menanamkan nilai demokrasi. Lingkungan masyarakat mengajarkan seseorang untuk menghargai, disiplin, dan taat terhadap peraturan yang berlaku. Pendidikan di sekolah bisa di terapkan di masyarakat menggunakan strategi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan strategi *Modeling The Way* karna merupakan sebuah pola umum rentetan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dan menggunakan strategi *Physical Self-Assessment* untuk menilai sejauh mana pemahaman nilai demokrasi pada remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karwaci, Kota Tangerang. Demokrasi harus menjamin dan memberikan perlindungan hak asasi manusia.

Masa remaja merupakan masa transisi, dimana akan terjadi perubahan dalam dirinya baik fisik, emosional, intelektual maupun sosial. Memasuki masa transisi kemungkinan dapat menimbulkan masa krisis yang berati bahwa masa krisis tersebut tidak dapat dilalui secara harmonis maka dapat menimbulkan gejala-gejala seperti keterlambatan, ketegangan, kesulitan penyesuaian diri kepribadian dalam tugas menjadi makluk sosial.

Akhir-akhir ini nilai demokrasi pada masyarakat khususnya remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang mengalami penurunan. Kurangnya nilai demokrasi ini terjadi karena para remaja tidak tahu pentingnya pemahaman nilai demokrasi. Nilai demokrasi harusnya sudah mulai ditanamkan sedini mungkin di lingkungan masyarakat terutama remaja, hal ini

dimaksudkan agar tidak salah mengartikan demokrasi yang dijalankan di Indonesia.

Perlu adanya sosialisai tentang nilai-nilai demokrasi sehingga mampu menjadi remaja yang berkarakter cinta tanah air. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan diatas, dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang "sosialisasi nilai-nilai demokrasi melalui video berita dengan modifikasi strategi *Modeling The way* dan *Physical Self-Assessment* pada remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang Tahun 2019".

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah bagian penting dan harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Setiap peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- 1. Bagaimana penerapan sosialisasi nilai-nilai demokrasi melalui pemutaran video berita dengan modifikasi strategi Modeling The Way dan Physical self-Assesment pada remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang Tahun 2019 ?
- 2. Apakah sosialisasi nilai-nilai demokrasi melalui pemutaran video berita dengan modifikasi strategi *Modeling The Way* dan *Physical self-Assesment* dapat meningkatkan pemahaman nilai demokrasi pada remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang Tahun 2019 ?

C. Tujuan Penlitian

Tujuan Penelitian merupakan titik pijak dalam merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan, sehingga harus dirumuskan secara jelas. Tujuan penelitian berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1. Untuk mendeskripsikan penerapan sosialisasi nilai-nilai Demokrasi melalui pemutaran video berita dengan modifikasi strategi *Modeling The Way* dan *Physical self-Assesment* dapat meningkatkan pemahaman remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang Tahun 2019.
- 2. Untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai demokrasi melalui pemutaran video berita dengan modifikasi strategi *Modeling The Way* dan *Physical self-Assesment* dapat meningkatkan pemahaman remaja di Kelurahan Karawaci Baru, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang Tahun 2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran yang nyata terhadap suatu permasalahan. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- Mendapatkan pengetahuan mengenai pengembagan nilai-nilai demokrasi di Indonesia bagi remaja di Kelurahan Karawaci, Kecamatan Karawaci Baru, Kota Tangerang.
- Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai nilai demokrasi bagi para remaja.

c. Hasil penelitin dapat digunakan untuk penelitian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Remaja:
 - 1) Meningkatkan pemahaman nilai demokrasi
 - 2) Menambah wawasan yang lebih luas mengenai nilai-nilai demokrasi
- b. Manfaat bagi Peneliti
 - 1) Dapat menemukan hal baru bagi peneliti
 - 2) Mengembangkan keterampilan peneliti dalam menyampaikan sosialisasi yang terkait dengan nilai-nilai demokrasi di masyarakat.
- c. Manfaat bagi Pemabaca
 - 1) Memberikan masukan terkait nilai-nilai demokrasi
 - Menambah informasi mengenai sosialisai nilai demokrasi melalui pemutaran video berita dengan modifikasi strategi Modeling The Way dan Physical self-Assesment