

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara besar yang menganut sistem demokrasi, karena sesuai sejarah, pola pikir masyarakat yang telah terbentuk sejak dahulu dan tertuang di dalam konstitusi, oleh karena itu masyarakat Indonesia sudah tidak asing lagi dengan kata demokrasi. Menurut Yeşil sebagaimana dikutip Ciftci (2013), demokrasi diartikan sebagai berikut:

Democracy is a system that takes the differences for granted, considers the responsibilities between the individuals and societies as an ethical necessity to prevent someone's supremacy on others; and it aims not to unite all in a single right way but to have them learn to respect the others' ideas to live together in peace with those who think and behave differently

Demokrasi menghadapi pada suatu kompleksitas permasalahan yang klasik, fundamental, namun tetap aktual. Dikatakan klasik karena masalah demokrasi sudah menjadi fokus perhatian dalam wacana filsafat semenjak zaman Yunani kuno, dan telah diterapkan di Polish Athena. Fundamental karena hakikat demokrasi menyentuh nilai nilai dasar kehidupan tentang apa dan bagaimana sistem kehidupan itu akan dipergunakan di mana manusia sendiri menjadi subyek dan sekaligus dijadikan objeknya. Aktual karena dewasa ini demokrasi menjadi dambaan setiap bangsa dan negara untuk menerapkannya, termasuk bangsa Indonesia dalam era reformasi ini (Suyahmo, 2014:1).

Kehidupan di masyarakat tak lepas dari adanya pemuda, karena pemuda adalah generasi penerus bangsa dan negara, dimana sosok pemuda diharapkan dapat melanjutkan perjuangan generasi terdahulu. Sebagai pemuda dituntut untuk lebih berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara. Suatu bangsa pastinya memiliki harapan yang besar agar pada masa yang akan datang pemuda dapat menjadikan bangsa Indonesia ini bangsa yang lebih maju.

Salah satu organisasi kemasyarakatan yang menampung aspirasi dan sebagai tempat untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi yang melibatkan generasi muda di Indonesia adalah Karang Taruna. Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia (Permensos) Nomor 23 Tahun 2013 Tentang Pemberdayaan Karang Taruna dijelaskan pengertian Karang Taruna adalah organisasi sosial

kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat, yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa atau kelurahan atau nama lain yang sejenis terutama bergerak di bidang penyelenggaraan kesejahteraan sosial.

Akhir-akhir ini nilai-nilai demokrasi terus mengalami kemunduran khususnya bagi generasi muda. Berdasarkan wawancara dengan Mahfudz selaku ketua Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang, nilai-nilai demokrasi dewasa ini sudah mulai memudar. Memudarnya nilai demokrasi dapat dilihat ketika diadakannya perkumpulan rutin sebulan sekali. Pemuda banyak tidak mendengarkan pendapat orang lain, kurang memberikan apresiasi dalam kegiatan berdiskusi adalah sebagai bukti bahwa nilai-nilai demokrasi yang dimiliki pemuda Karang Taruna masih rendah. Perlu adanya sosialisasi terhadap generasi muda tentang pentingnya penanaman nilai demokrasi pada diri agar dapat menjalankan yang sudah diharapkan oleh bangsa Indonesia sejak dahulu. Menurut Karprov (2016), menyatakan bahwa sosialisasi yang dilakukan di masyarakat mampu menghasilkan pengetahuan yang baru secara intensif, baik mendasar maupun terapan.

Penerapan sosialisasi diharapkan generasi muda mempunyai pemahaman nilai-nilai demokrasi Pancasila dengan belajar menghargai pendapat orang lain, belajar mempertahankan pendapat yang diyakini kebenarannya, membudayakan musyawarah untuk mufakat, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, serta menjunjung tinggi persamaan. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Sosialisai Nilai-Nilai Demokrasi Indonesia dengan Menggunakan Media Audio Visual Modifikasi Strategi *Reading Guide* Kombinasi *Point Counterpoint* pada Pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang”.

Tema penelitian ini dianggap relevan dengan prodi PPKn FKIP UMS sebagai pusat ilmu. Berkaitan dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) penelitian ini sesuai dengan visi

dan misi dalam memecahkan permasalahan bangsa. “Visi Progdi PPKn FKIP UMS adalah pada Tahun 2029 menjadi program studi yang menghasilkan tenaga pendidik PPKn dan ekstrakurikuler yang berkepribadian Islami dan memberi arah perubahan.” Misi Progdi PPKn FKIP UMS:

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang menghasilkan tenaga pendidik PPKn dan ekstrakurikuler yang cerdas, kompeten, andal, pembaharu, dan berkepribadian Islami.
2. Menyelenggarakan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan ekstrakurikuler.
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat di bidang PPKn dan ekstrakurikuler.
4. Menjalinkan kemitraan untuk meningkatkan mutu Program Studi (<http://ppkn.ums.ac.id>).

Penelitian ini selain terkait pada visi dan misi yang ada di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP UMS berkaitan dengan mata kuliah Pancasila, Negara Hukum dan Demokrasi, serta Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:55). Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang ?
2. Bagaimana efektivitas sosialisasi dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang ?
3. Apa saja kendala dan solusi pelaksanaan sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

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 sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang.
2. Mendeskripsikan efektivitas sosialisasi dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang.
3. Mendeskripsikan kendala dan solusi dalam pelaksanaan sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint* pada pemuda Karang Taruna Desa Bonomerto Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mendapatkan teori baru terkait sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint*.
 - b. Untuk menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai manfaat sosialisasi nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint*.
 - c. Untuk hasil kajian ini dapat disajikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi pemuda Karang Taruna:
 - 1) Untuk meningkatkan sikap demokratis

- 2) Untuk memperoleh pengalaman langsung sehingga akan tercapai tujuan belajar sesuai dengan inginkan.
 - 3) Memotivasi pemuda untuk lebih aktif mengikuti Karang Taruna.
 - 4) Memotivasi pemuda untuk dapat mengembangkan nilai – nilai demokrasi pada masyarakat.
- b. Manfaat bagi peneliti:
- 1) Untuk meningkatkan semangat peneliti untuk memberikan sosialisasi dengan menerapkan berbagai materi dan strategi.
 - 2) Untuk mengembangkan kreativitas peneliti dalam menyampaikan sosialisasi khususnya terkait nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint*.
 - 3) Untuk mengetahui manfaat pentingnya berorganisasi.
- c. Manfaat bagi masyarakat:
- 1) Untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada setiap masyarakat
 - 2) Untuk mengembangkkn sikap demokratis pada masyarakat
- d. Manfaat bagi pembaca:
- 1) Menyebarkan informasi serta pembelajaran dalam model sosialisasi
 - 2) Menambah informasi mengenai nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual modifikasi strategi *Reading Guide* kombinasi *Point Counterpoint*.
 - 3) Menambah wawasan serta pengalaman berorganisasi.