

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran tentang pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan agar dapat mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan di Indonesia diharapkan melahirkan sumber daya manusia unggul sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Tampubolon (2014:1), pendidikan merupakan proses yang sangat strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pengelolaan harus dilakukan secara profesional melalui proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik. Semua anak berhak memperoleh pendidikan karena merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan (Pasaremi 2014). Menurut Pagarra et al. (2020), pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogis. Salah satu kompetensi dalam pedagogik adalah memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan masalah-masalah dengan rangsangan yang diberikan oleh pendidik.

Guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau belajar karena memang siswalah subjek utama dalam belajar. Hal ini senada dengan amanat peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 1 Ayat 1 yaitu bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan

ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang prinsip dan nilai karakter bangsa yang dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan masyarakat yang berkarakter, berbangsa dan bernegara tanpa suatu hambatan. Menurut Muhibbin et al. (2019), *citizenship education subjects are planned to develop individual potentials to become citizens who are faithful, intelligent, participatory, and accountable*. PPKn sebagai mata pelajaran wajib yang ada di sekolah, memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami hak dan kewajiban menjadi warga negara yang mempunyai kemampuan untuk berpikir kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan tepat.

Berpikir kritis merupakan cara bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas dari hasil pemikiran menggunakan teknik sistemasi cara berpikir dan menghasilkan daya pikir intelektual dalam ide-ide yang digagas. Seseorang yang berpikir kritis akan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang penting dengan baik. Dia akan berpikir secara jelas dan tepat dengan menggunakan ide yang abstrak untuk membuat model penyelesaian masalah secara efektif. Sejak berada di bangku sekolah kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang perlu dilatih dan dikembangkan oleh anak usia dini. Melihat perkembangan dunia yang semakin berkembang pesat menuntut masyarakat untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis serta dapat menjawab berbagai tantangan global yang ada. Menurut Changwong (2018), *critical thinking skills are stated as the main pillar among the goals for a new knowledge-based economy*. Berdasarkan uraian diatas, siswa lebih dituntut untuk berpikir secara kritis maka dapat menyelesaikan masalah secara tepat dan tidak menimbulkan masalah baru.

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang rangkaian yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik, pendidik mengajarkan materi kepada peserta didik dan dapat saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan yang telah digariskan dalam pelaksanaan kurikulum. Pendidik perlu untuk mengubah strategi pembelajaran yang masih sederhana dengan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Strategi pembelajaran sebagai prinsip yang mendasar kegiatan dan mengarahkan perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penerapan strategi ini ialah untuk melatih peserta didik agar dapat mencari argumentasi yang lebih kuat dalam memecahkan masalah yang actual di masyarakat sesuai dengan posisi yang diperankan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk menggunakan media audio visual dengan strategi *Point Counterpoint* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Media audio visual merupakan salah satu sarana alternative dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Hariani et al. (2018), *audio visual is a tool for students to improve speaking skills several times, more than other methods. Audio-visual can be defined as stimulating materials and devices that assist sound and sight in teaching to facilitate learning by students by activating more than one sensory channel.*

Strategi *Point Counterpoint* adalah suatu cara dalam proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif berargumen dan menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran sesuai dengan aturan-aturan yang ada Serta menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada peserta didik. Menurut Destiyana Rambe (2019), *the point counterpoint method is a great technique to stimulate discussion and gain a deeper understanding of complex issues. That The format is similar to debate, but less formal and runs much faster.* Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memiliki alternative judul “Implementasi media audio visual untuk meningkatkan *Critical thinking* Siswa Menggunakan Strategi *Point Counterpoint* pada Pembelajaran PPKn di Kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun Pelajaran 2020/2021” .

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu aspek penting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Setiap peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021?
2. Bagaimana efektivitas implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021?
3. Apa saja kendala dan solusi implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian merupakan upaya pokok yang akan dikerjakan di dalam pemecahan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021.
2. Mendeskripsikan efektifitas implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021.
3. Mengetahui kendala dan solusi implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point counterpoint* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

setiap penelitian diharapkan memiliki fanfaat yang jelas. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan teori baru tentang impelmentasi media audio visual menggunakan strategi *point counterpoint* dapat mengembangkan *Critical Thinking* siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Adi Sumarmo Colomadu.
 - b. Menambah wawasan dan pemahaman guru tentang impelmentasi media audio visual menggunakan strategi *point counterpoint* dapat mengembangkan *Critical Thinking* siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMK Adi Sumarmo Colomadu.
 - c. Menjadi referensi bagi peneliti di masa yang akan dating dengan permasalahann sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Untuk mengembangkan *Critical Thinking* siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 3) Untuk meningkatkan pengalaman langsung yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tercapai.

b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk mengembangkan kreativitas dan ketrampilan guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk meningkatkan semangat mengajar guru dalam menerapkan berbagai strategi dan media.
- 3) Untuk memperoleh strategi dan media yang tepat dalam mengembangkan *Critical Thinking* siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru dalam mengajar.
- 2) Menjadikan sekolah lebih berkualitas dan mempunyai daya saing dengan sekolah lain.