BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik, pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Untuk memperoleh sistem pembelajaran baru tersebut diperlukan metode peneletian dan pengembangan sistem pembelajaran yang efektif.

Metode pengembangan sistem pembelajaran tidak jauh berbeda dengan metode pengembangan produk lainnya. Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang di hasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi sasaran. Berbagai cara sudah di lakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, Salah satu upaya yang dilaksanakan oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku pelajaran, pengadaan sarana peralatan dan insfrastruktur pendidikan.

Peran pendidikan di dalam menumbuhkan pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan adanya suasana dan kegiatan yang menarik seperti penggunaan media ataupun strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media ajar dan lainnya yang berbeda dengan suasana pembelajaran konvensional (biasa) hal ini pun didukung oleh UU No 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional, Dalam UU ini, penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multimakna.

Dalam penyelenggaraannya sistem pendidikan juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membangun kemauan (niat, hasrat), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses

pembelajaran melalui mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat dan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan sehingga mampu meningkatan taraf pendidikan masyarakat. Hal ini jika terus menerus di gunakan akan menghambat pembelajaran siswa dan akan menghambat pertumbuhan sikap kritis siswa dalam berpikir. Menurut Strader (1992:152) berpikir kritis adalah suatu proses pengujian yang menitikberatkan pendapat tentang kejadian atau fakta yang mutakhir dan menginterprestasikannya serta mengevaluasi pendapat-pendapat tersebut untuk mendapatkan suatu kesimpulan tentang adanya perspektif pandangan baru.

Jelas, bahwa faktor-faktor penghambat munculnya sikap kritis siswa tidak hanya dari dalam diri siswa saja, melainkan dari luar diri siswa tersebut, seperti dalam keluarga dan masyarakat. Menurut Takwin (1997:242), faktor - faktor yang mempengaruhi berpikir kritis dibagi menjadi faktor situasional dan faktor disposisi. Faktor situasional adalah faktor yang dapat mempengaruhi pada saat seseorang berpikir dalam membuat penilaian terhadap informasi yang diterimanya. Sedangkan faktor disposisi adalah faktor-faktor kebiasaan dan pengalaman masa lalu seseorang yang berpengaruh terhadap penilaiannya.

Faktor-faktor situasional 1 situasi accountable yaitu situasi dimana seseorang dituntut untuk mempertanggungjawabkan hasil keputusannya. Faktor ini sangat penting dalam mengambil keputusan. Melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar menggunakan media yang kurang tepat serta suasana pembelajaran yang masih konvensional, tentu akan menghambat siswa dalam menumbuhkan sikap kritisnya terhadap materi ajar yang di sampaikan oleh seorang pendidik sehingga siswa menjadi kurang bergairah dan tidak adanya ketertarikan pada pembelajaran. Maka upaya meningkatkan sikap kritis siswa terhadap pembelajaran perlunya penggunaan media pembelajaran yang optimal. Berkembangnya era modern saat ini, siswa perlu diarahkan untuk menyesuaikan dengan pembelajaran yang inovatif yang

sesuai dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan penelitian awal saat observasi, ditemukan beberapa permasalahan yang diantaranya:

Pertama, Kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru kurang maksimal, hal ini terlihat ketika ada beberapa siswa yang tidak mengerti dengan materi yang di sampaikan. Kedua, Siswa dalam mengelola kemampuan berpikir kritis belum terlihat, hal ini dibuktikan ketika siswa mengamati suatu objek atau kejadian yang terjadi di sekitarnya kurang antusias dalam menanggapi kejadian tersebut. Ketiga, Proses kegiatan belajar mengajar dikelas sangat menjenuhkan, karena faktor model pembelajaran yang tidak variatif.

Adanya kondisi seperti itu, maka salah satu media pendukung yang cocok dipakai dalam pembelajaran ini yaitu media yang bisa melatihkan berpikir kritis dengan menggunakan media *Virtual Field Trip* (VFT) yang akan membawa siswa seperti pada lingkungan sebenarnya. *Media Virtual Field Trip* (VFT) menurut Staindfield, Fisher, Ford dan Solem dalam *Journal of Geography in Higher Education* yang berjudul *International Virtual Field Trips: a new direction? Journal of Geography in Higher Education*, mengatakan "*Virtual Field Trip* merupakan sebuah usaha untuk memberikan otonomi yang lebih ditangan pengguna, dengan menggunakan pengamatan dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan mendapat penjelasan dari ahlinya".

Maka dengan latar belakang di atas peneliti tertari meneliti dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL FIELD TRIP* (VFT) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTSN 5 CIREBON"

B. Identifikasi Masalah

1. Minimnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar kurang berkembang dan terbentuk disetiap siswa.
2. Kurang maksimal dalam mengelola media pembelajaran sehingga antusias siswa masih rendah.

C. Fokus Kajian

1. Penerapan Media Virtual Field Trip (VFT)
2. Kemampuan berpikir kritis bagi siswa dalam proses pembelajaran dengan indikator berusaha mengetahui informasi dengan baik, memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VII MTS Negeri 5 Cirebon mata pelajaran IPS materi sejarah.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Virtual Field Trip* (VFT) terhadap kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPS ?
2. Bagaimana kelayakan media *Virtual Field Trip* (VFT) pada mata pelajaran IPS ?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media Virtual Field Trip (VFT) ?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan media pembelajaran *Virtual Field Trip* (VFT) terhadap kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPS
2. Mengetahui kelayakan media Virtual Field Trip (VFT) pada mata pelajaran IPS.
3. Mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media Virtual Field Trip (VFT)

F. Manfaat Penelitian

1. Sekolah

   Sarana referensi untuk sekolah dalam melakukan penelitian yang lebih baik lagi dari sebelumnya, juga sebagai acuan media pembelajaran yang efektif.
2. Guru

   Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran IPS menjadi pelajaran yang menyenangkan.

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

3. Siswa

   Dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan media belajar yang dapat membantu siswa berpikir kritis terhadap lingkungan di sekitarnya.

4. Peneliti

   Menjadikan salah satu pertimbangan dan bahan referensi yang bermanfaat untuk penelitian berikutnya

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON