

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang Masalah.**

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar yang di ajarkan mulai dari kelas 1 sampai kelas VI. IPS memuat tentang ilmu – ilmu sosial yang pada hakekatnya mengajarka anak didik agar memiliki rasa sosial tinggi dalam kehidupannya.

Melalui pembelajaran Ilmu sosial diharapkan siswa dapat mengetahui keragaman bangsanya, keragaman budayanya, sejarah bangsanya serta keadaan alamnya. Pembelajaran IPS dirancang untuk membimbing dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang senantiasa berubah dan berkembang terus menerus. Hal ini merupakan tantangan yang sangat berat mengingat masyarakat secara global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu di perlukan suatu pengetahuan yang dapat menunjang pengembangan kreatifitas guru dalam mengajar.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh *Samlawi Fakh* (1992) bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan, oleh karena itu diperlukan media yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Menyinggung tentang media pembelajaran kita harus menggunakan media pembelajaran tersebut dengan benar dan tepat untuk menunjang proses belajar

mengajar yang dilaksanakan, dalam hal ini media yang tepat dapat merangsang siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Seperti yang dikemukakan Gagne (dalam Amidun Rasyad dan Darhim, 1996 – 1997:97) “media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar“.

Belajar bukan saja melulu penerapan teori semata dan pembelajaran di ruang kelas, tetapi lebih dari itu belajar merupakan cara yang kompleks untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Belajar bukan saja melulu penerapan teori semata dan pembelajaran di ruang kelas, tetapi lebih dari itu belajar merupakan cara yang kompleks untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Oleh sebab itu, ketepatan memilih media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam sukses tidaknya guru mendidik murid menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dibanggakan kelak.

Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tidak saja membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi murid untuk berkreasi dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Sehingga aspek kognitif ,afektif dan psikomotorik murid pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami pendistorsian salah satunya. Kenyataan apa yang menjadi harapan dan tujuan di atas belum sepenuhnya terpenuhi.

Disisi lain siswa pun akhirnya akan lebih akrab dan lebih menguasai computer, sehingga diharapkan kita pada pembelajaran IT dapat terwujud dan mempermudah pemahaman belajar anak dalam pencapaian tujuan pengajaran.

SDN No 30 Kota Selatan Kota Gorontalo, merupakan salah satu sekolah yang ada di Provinsi Gorontalo yang termasuk sekolah berstandar internasional, dan didukung fasilitas Laboratorium IPA, Laboratorium IPS, Laboratorium Matematika, Laboratorium Bahasa, Perpustakaan, dan Laboratorium Komputer dengan papan IT Board, yang didukung dengan jaringan internet. Namun kenyataannya belum sesuai harapan kita, karena guru dalam pemanfaatan fasilitas masih bersifat manual. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan guru dalam memilih media yang tepat serta kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media LCD (*Liquid Cristal Display*), hal ini berpengaruh pada minat belajar siswa kurang, siswa merasa bosan / tidak bersemangat.

Selain itu guru belum sepenuhnya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kebanyakan dari guru hanya menggunakan media standar seperti peta, atlas, dan globe. Hal ini perlu diadakan uji coba pada media yang belum dimanfaatkan yakni media LCD (*Liquid Cristal Display*).

Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan menarik minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. Dengan penggunaan media yang menarik perhatian siswa akan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Media yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media LCD (*Liquid Cristal Display*) merupakan media visual tiga dimensi. Dalam pengoperasian media ini guru dan siswa perlu mengetahui terlebih dahulu cara pengoperasian komputer.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal penulis di SDN 30 Kota Selatan Kota Gorontalo, bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial belum sesuai apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan :(1) Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media dalam pembelajaran IPS.(2) Kurangnya keterampilan guru untuk memanfaatkan media LCD ( LiquidCristal Display ) dalam pembelajaran IPS.(3) Minat belajar siswa belum sesuai diharapkan.

Harapan selanjutnya dari Guru, Sekolah, dan Penulis adalah ingin memperbaiki proses pembelajaran yang ada disekolah tersebut dengan memanfaatkan penggunaan alat peraga dan media baru tanpa mengesampingkan /memandang sebelah mata media yang sudah ada. Diharapkan dengan menggunakan media LCD(*Liquid Crystal Display*) lebih mewarnai proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, bergairah serta bernuansa PAIKEM(*Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan* ), dan siswa bisah menguasai perkembangan tehnologi komunikasi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka saya mengangkat masalah dengan judul “ Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media LCD (*Liquid Cristal Diplay*) Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN No 30 Kota Selatan Kota Gorontalo”.

## **1. 2 Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka identifikasi masalah tersebut yakni :

- (1) Kurangnya keterampilan guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran IPS.
- (2) Guru belum memanfaatkan media LCD (*Liquid Crystal Display*).

(3) Minat belajar siswa belum sesuai diharapkan.

### **1. 3 Rumusan Masalah.**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ apakah dengan penggunaan media LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS Di SDN 30 Kota Selatan “.

### **1. 4 Cara Pemecahan Masalah.**

Untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*), langkah – langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam pemecahan masalah ini yakni :

- (1) Merencanakan topik pembelajaran sesuai materi yang akan diajarkan.
- (2) Menyiapkan perangkat pembelajaran.
- (3) Menyiapkan format penilaian atau pengamatan.
- (4) Mengecek keadaan fisik alat yang dipakai dalam pembelajaran.
- (5) Melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media LCD (*Liquid Crystal Display*).
- (6) Melakukan observasi dan pemantapan.

### **1. 5 Tujuan Penelitian.**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

“ Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas Vc di SDN 30 Kota Selatan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial “.

## **1.6 Manfaat Penelitian.**

(1) Bagi sekolah.

Untuk bahan masuk agar dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi dan meningkatkan kreatifitas pembelajaran IPS dengan menggunakan media LCD (*Liquid Crystal Display*).

(2) Bagi Guru.

Sebagai bahan masukan untuk mendapatkan pengetahuan dan teori baru tentang upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social dengan menggunakan media LCD (*Liquid Crystal Display*) pada kelas Vc di SDN 30 Kota Selatan.

(3) Bagi siswa.

Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI di SDN 30 Kota Selatan, dan mengasah kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam kegiatan belajar mengajar.

(4) Bagi peneliti.

Menambah pengalaman, wawasan, dan keterampilan peneliti dalam menentukan cara yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media LCD agar menjadi menarik bagi siswa.