

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia di masa ini dan masa mendatang merupakan masyarakat yang berbudaya teknologi, sebab perkembangan teknologi telah berlangsung sedemikian rupa sehingga tersebar luas dan mempengaruhi segenap bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi perlu digunakan secara bermakna, berdaya guna dalam bidang pendidikan ke arah terwujudnya amanat UUD 1945 untuk mencerdaskan bangsa. Pada dasarnya pembaharuan dan penyempurnaan proses pembelajaran terkait erat dengan peningkatan atau hasil pendidikan.

Pendidikan di sekolah menengah pertama mampu membekali lulusannya dengan nilai, sikap serta kemampuan dasar yang memungkinkan mereka berkembang menjadi individu yang bernalar, dan kreativitas merupakan nilai dan kemampuan yang sangat penting. Ketiga hal itu merupakan modal utama untuk dapat berpikir secara baik dan mandiri serta menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru.

Pada umumnya, berpikir secara baik dan mandiri serta menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru pada siswa akan dapat terwujud jika di sekolah terdapat beberapa hal yang dapat menunjang tumbuhnya nilai-nilai kecerdasan pada diri peserta didik tersebut, baik kecerdasan intelektual (*Intellectual Quotient*) atau IQ, kecerdasan emosional (*Emotional Quotient*) atau EQ dan kecerdasan spiritual (*Spiritual Quotient*) atau SQ

Kecerdasan intelektual hanya dapat dilahirkan dari guru yang profesional. Guru profesional bukan hanya sekedar menyandang gelar saja. Namun harus mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang luas serta mampu mentransfer ilmu dan pengetahuannya kepada siswa. Di samping mempunyai kemampuan di atas, guru juga dituntut bisa dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan, perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat cepat, dan hal ini harus diikuti dan dikuasai oleh guru, karena dengan menguasai teknologi guru akan lebih mudah menyampaikan materi pelajarannya kepada siswa apalagi dengan disajikan lewat media pembelajaran yang menarik.

Dengan menguasai teknologi, guru disamping membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan, juga dapat mempermudah pekerjaannya yang sifatnya menunjang profesinya sebagai guru, misalnya dalam membuat perangkat pembelajaran, membuat LKS, membuat materi dalam bentuk *power point*, menyediakan media pembelajaran, maupun mengolah hasil belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) tersebut, perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru, sehingga guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik berdaya guna dan berhasil guna. Jika

dulu guru dapat menyampaikan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah saja, namun seiring dengan perkembangan zaman maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu wadah dalam menyampaikan materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang modern.

Banyak media yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran LCD proyektor yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan antara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya yang digunakan guru untuk media presentasi bersifat menyalurkan pesan. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat menolong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

LCD (*Liquid Crystal Display*) saat ini banyak dipakai sebagai layar komputer maupun *note book* atau laptop. Laptop yang dipadukan dengan proyektor dapat dijadikan media pembelajaran yang cukup menarik. Tampilan yang dihasilkan pada layar yang cukup lebar antara 2 x 2 meter, sangat cocok digunakan untuk kelompok besar atau kelas yang siswanya banyak. Perpaduan antara laptop dan LCD dapat menyajikan pesan atau materi sesuai desain/rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio, visual diam, visual gerak, atau audio visual gerak. Dengan tampilan penuh warna (*full colour*) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Laptop dan LCD dapat dipakai sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi sesuai dengan karakteristik materi masing-masing. Untuk membuat desain *power point* yang baik, dibutuhkan kemampuan khusus, sehingga guru perlu mempelajari cara mendesain pesan dengan baik agar tampilannya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan mudah.

Dengan tampilan audio visual gerak, LCD mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut penelitian yang dilakukan para ahli, siswa dapat menyerap ilmu melalui indra penglihatannya sebesar 83 %, melalui indra pendengarannya 11 % dan melalui indra yang lainnya 6 % (*Online*) (<http://www.mediapembelajaranlcd.com>, 2011. Diakses 7 Juni 2011).

Berarti dengan menggunakan media audio visual gerak (LCD), siswa dapat menyerap ilmu sebanyak 94 % dari materi yang ditampilkan dengan perincian 83 % melalui indra penglihatannya dan 11 % melalui indra pendengarannya. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual seperti LCD sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Dengan adanya kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran LCD proyektor tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang diharapkan yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Bertitik tolak dari pandangan tersebut, jika melihat objek penelitian (SMP Negeri 4 Wonosari Kabupaten Boalemo), media pembelajaran relatif masih kurang. Penggunaan media pembelajaran yang sifatnya modern belum dapat

dipenuhi di sekolah tersebut. Selain itu juga media pembelajaran elektronik jarang digunakan oleh guru dalam mengajar. Guru lebih suka menggunakan media pembelajaran klasik yang sifatnya non elektronik. Media pembelajaran klasik diyakini sebagai media pembelajaran yang tidak merepotkan dan tidak membutuhkan pelatihan-pelatihan khusus dalam penggunaannya.

Berdasarkan konsep di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan formulasi judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (suatu Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wonosari Kabupaten Boalemo Provinsi Gorontalo)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media pembelajaran LCD oleh guru di SMP Negeri 4 Wonosari relatif kurang.
- 2) Penggunaan media pembelajaran LCD dianggap oleh guru sebagai media pembelajaran yang merepotkan dan sulit digunakan.
- 3) Penggunaan media pembelajaran LCD membutuhkan arus listrik, sehingga hal tersebut merupakan penghambat bagi guru SMP Negeri 4 Wonosari. Sebab kondisi aliran listrik yang tidak stabil

1.3 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wonosari Kabupaten Boalemo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wonosari Kabupaten Boalemo.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru, sehingga telah memiliki pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran LCD di sekolah.

1.5.2. Manfaat Praktis

Menjadi dasar pemikiran bagi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran LCD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.