

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan sebagai salah satu aspek dari program pemerintah yang perlu mendapat perhatian yang serius dalam pengembangan dewasa ini. Perlu juga disadari bahwa bangsa yang berada dalam tahap pembangunan dan perkembangan, pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang paling vital. Oleh karena itu melalui proses pendidikan di sekolah, menunjukkan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah berkat guru dan siswa. Tugas utama seorang guru adalah mengajar peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum mereka ketahui dan juga mengembangkan pengetahuan, bakat dan minat mereka dengan sekolah dan guru sebagai fasilitatornya. Peserta didik merupakan pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. (Karya-ilmiah/media. <http://etd.eprints.ums.ac.id/index.php/TEP/article/view/14595>. Diakses pada 01.04 11 april 2012)

Sekarang guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Jadi, siswa atau pembelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar. Lingkungan yang dimaksud (menurut Arsyad, 2002: 5) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi ajar (berupa buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio, dan yang sejenis), dan berbagai sumber belajar serta fasilitas (OHP, perekam pita audio dan

video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat - pusat sumber belajar, termasuk alam sekitar).

Didalam kegiatan pembelajaran secara umum, sudah kita ketahui bersama bahwa setiap peserta didik pasti memiliki karakter dan daya serap yang berbeda-beda. Melihat kondisi ini sebenarnya seorang guru yang kreatif harus mampu mengatasi perbedaan yang ada melalui penggunaan strategi dan media yang sesuai. Daya serap setiap peserta bisa terbagi menjadi tiga, yaitu dari yang lambat, sedang, dan cepat. Untuk seseorang yang memiliki daya serap cepat biasanya sangat sedikit didalam kelas, dan sebaliknya siswa dengan daya serap lambat justru lebih banyak. Maka dari itulah seorang gur harus bisa memanfaatkan jumlah siswa yang daya serapnya cepat untuk menggerakkan siswa yang lain dengan daya serap lambat melalui suatu kreatifitas didalam mengajar dengan begitu siswa dapat beraktivitas secara aktif selama pembelajaran berlangsung .

Kegiatan belajar mengajar atau dapat disebut dengan proses belajar mengajar memiliki arti proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar maupun secara tidak langsung, proses belajar mengajar bercirikan memiliki dua interaksi antara guru dan peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah sebagai media pembelajaran yang lebih efektif demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya yang efektif dan efisien. (karya-ilmiah/ Pengembangan

Media Pembelajaran. [http:// um.ac.id/index.php/TEP/article/view/5805](http://um.ac.id/index.php/TEP/article/view/5805) Diakses pada 01.04 11 april 2012).

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2002:5) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam rangka perbaikan aktivitas siswa didalam kelas, Seorang guru harus lebih tahu tentang bagaimana mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi, sikap, dan siswa mampu berpikir kritis serta memiliki keterampilan sosial, dengan begitu tentunya akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Memperhatikan pernyataan ini, sebenarnya kedudukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang penting, media dapat digunakan agar dapat mempermudah pemahaman siswa hal ini karena media bisa digunakan untuk merekayasa keadaan yang sebenarnya kedalam kelas. Artinya kejadian yang berlangsung lama dapat dipersingkat dan sebagainya. Kondisi yang terjadi di SMP Negeri 10 Dumoga juga menunjukkan aktivitas belajar yang masih kurang kondusif. Hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yang diantaranya adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada dasarnya guru tidak lagi harus berceramah, kemudian memberikan buku dan menyelesaikan tugas-tugas pada bagian akhir buku yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak berusaha untuk mencari jawaban yang sebenarnya, kebanyakan dari para siswa hanya menyalin dari beberapa orang teman yang sudah menyelesaikannya, Hal ini tentu saja membuat aktivitas belajar siswa dikelas itu tidak optimal dan semestinya. Berdasarkan penjelasan media pada paragraf sebelumnya salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, salah satu dari media-media tersebut adalah LCD (*Liquid Crystal Display*) Proyektor yang merupakan suatu jenis media tampilan dengan menggunakan kristal cair sebagai penampil utama. LCD (Proyektor) dapat digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau sebuah data dari komputer, Laptop dan Iped pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dan sasaran proyeksi lainnya (<http://en.wikipedia.org/wiki/LCD-proyector>. Diakses pada 11 april 2012 pukul 12.51).

Kondisi yang masih terjadi di SMP Negeri 10 Dumoga menunjukkan penggunaan media LCD ini masih sedikit dan belum optimal, ditambah lagi jumlah LCD yang ada masih terbatas. Untuk itulah peneliti kemudian memformulasikan suatu judul yakni “ **Pengaruh Penggunaan Media LCD (Proyektor) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Dikelas VIII SMP Negeri 10 Dumoga**”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Aktivitas belajar siswa masih kurang optimal.
- 2) Media pembelajaran LCD jumlahnya masih terbatas.
- 3) Pemanfaatan media dalam pembelajaran masih sedikit.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media LCD (Proyektor) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di kelas VIII SMP Negeri 10 Dumoga”.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan media LCD (Proyektor) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekoonomi di SMP Negeri 10 Dumoga.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media LCD. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu antara lain siswa, guru, dan peneliti.

- 1) Bagi siswa: hasil penelitian ini akan sangat berguna dalam pemecahan masalah tentang hasil belajar.
- 2) Bagi guru: dengan hasil penelitian ini, guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang variatif dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar.
- 3) Bagi peneliti: dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan peneliti tentang hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.