

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebab dengan memiliki pendidikan yang berkualitas akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan antara lain faktor guru, siswa, sarana dan prasarana, lingkungan pendidikan, kurikulum. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia secara normatif. Pendidikan yang diperoleh anak tidak hanya di sekolah akan tetapi semua faktor bisa dijadikan sumber pendidikan.

Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana-prasarana, namun inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi nonkonvensional. Rusman, dkk (2011:60) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Rusman, dkk (2011:61) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu LCD (*Liquid Crystal Display*). Yuliana (2011) LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan Sebuah teknologi layar digital yang menghasilkan citra pada sebuah permukaan yang rata (flat) dengan memberi sinar pada kristal cair dan filter berwarna, yang mempunyai struktur molekul polar, diapit antara dua elektroda yang transparan.

Proses belajar mengajar, guru dan siswa harus berusaha untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan atau memperbesar peluang untuk memaksimalkan hasil proses pembelajaran yang dicapai oleh siswa, dalam hal ini guru perlu mengarahkan kegiatan belajar pada pemberdayaan aktivitas dan kreatifitas siswa guna pencapaian kemandirian siswa dalam belajar. Maka untuk itulah keinginan untuk memaksimalkan motivasi belajar siswa harus diawali oleh seorang guru dengan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Besarnya motivasi setiap siswa

dalam belajar berbeda-beda. Tinggi rendahnya motivasi siswa tergantung pada faktor-faktor dari siswa itu sendiri, baik dari faktor intrinsik maupun ekstrinsik. Oleh karena itu, untuk dapat menghasilkan motivasi belajar yang baik tidak hanya dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri (intern), tetapi juga dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari luar diri (ekstern) yaitu ditunjang dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap mulai dari gedung sekolah sampai kepada masalah yang paling dominan yaitu peralatan yang digunakan dalam pembelajaran.

Mencapai motivasi belajar yang sebesar-besarnya dari siswa, perlu memperhatikan kondisi yang mempengaruhi motivasi belajar, baik kondisi yang berasal dari dalam diri siswa. Misalnya tujuan belajar yang jelas, keinginan dalam belajar, perhatian, dan kondisi yang berasal dari luar diri siswa. Misalnya dukungan orang tua, keadaan ekonomi orang tua, guru dan lingkungan tempat tinggal.

Beberapa kenyataan di lapangan yang agaknya bertolak belakang dengan harapan sebagaimana yang telah disebutkan, karena ternyata masih banyak guru yang dalam proses belajar mengajar masih kurang variatif dalam menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga pelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Misalnya seorang guru yang dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Oleh karena motivasi dan minat belajar siswa masih kurang karena pada saat guru memberikan penjelasan mereka

tidak memperhatikan penjelasan guru dan yang akan dilakukan oleh guru yaitu memberikan tugas pada akhir pembelajaran. Maka guru perlu memperbaiki cara mengajarnya agar motivasi belajar siswa dapat meningkat jika hal ini diperhatikan secara serius oleh guru, maka proses pembelajaran akan dirasakan mudah serta disenangi oleh siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Tridharma Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : 1) Penyajian materi yang kurang menarik, sehingga motivasi dan minat belajar siswa masih kurang. 2) Pembelajaran yang sering diterapkan masih bersifat konvensional, yakni hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. 3) Tingkat penyelesaian tugas yang masih rendah. 4) Masih jarang nya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal*

Display) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMA Tridharma Gorontalo ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMA Tridharma Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan manfaatnya sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat bagi upaya peningkatan mutu pendidikan dan memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan khususnya yang berpengaruh antara media pembelajaran LCD (*Liquid Crystal Display*) dengan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan kepada peneliti ataupun pengguna penelitian untuk referensi awal dalam kegiatan pembelajaran khususnya guru dan siswa, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kerangka acuan bagi peneliti lain untuk penelitian pengembangan lebih lanjut pada masa mendatang.