

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan modal utama manusia dalam mengembangkan kreatifitas untuk melakukan perubahan yang sifatnya membangun guna meningkatkan SDM manusia itu sendiri. Dalam masa pembangunan saat ini negara kita memerlukan tenaga-tenaga ahli termaksud dalam bidang pendidikan, yang berkepribadian kuat dan berusaha untuk memberikan pendidikan yang bermutu dan memadai.

Dunia pendidikan telah mengalami peningkatan yang cukup baik dan ini ditandai dengan meningkatnya kreatifitas manusia dalam mengelolah pengetahuannya sendiri untuk digunakan dalam kehidupan sebagai wujud untuk mengembangkan kualitas hidup manusia itu sendiri, namun untuk mengimbangi dunia yang semakin canggih dengan perkembangan teknologi, maka dunia pendidikan perlu dilakukan berbagai pengembangan sehingga para guru sangat dituntut agar dapat menyalurkan kreatifitasnya untuk menghasilkan para generasi yang kreatif serta sebagai modal dalam mengembangkan potensinya menjadi lebih baik lagi sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pendidikan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut

sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar apabila media yang dibutuhkan belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Upaya peningkatan proses dan hasil belajar perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat menunjang pembangunan nasional, upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan, walaupun demikian peranan guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung dalam membina para siswa di sekolah melalui proses belajar mengajar sehingga guru berperan aktif dalam membimbing dan mengorganisir terhadap kondisi belajar anak.

Pada dasarnya pembaharuan dan penyempurnaan proses belajar mengajar terkait erat dengan peningkatan atau hasil pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari iptek tersebut perlu adanya penyesuaian penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor -faktor pengajaran di sekolah. salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik berdaya

guna dan berhasil guna. Jika dahulu seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah saja, namun seiring berjalan dengan perkembangan zaman maka seorang guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pada awal mulanya proses belajar mengajar hanya bersifat konvensional, artinya belum menggunakan teknik media yang modern yaitu hanya menggunakan alat Bantu visual (media visual), misalnya papan tulis, gambar dan lain-lain yang mana alat bantu tersebut masih bersifat klasik. Padahal standarisasi tujuan penggunaan media adalah untuk meragakan, mengkonkritkan dan mewujudkan pesan atau informasi yang abstrak melalui pengamatan. Namun dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) maka lembaga pendidikan khususnya para guru tidak hanya menggunakan media konvensional, akan tetapi dikembangkan lagi kedalam media yang lebih modern. Hal ini disebabkan adanya pola pikir manusia yang berkembang maju demi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, maka sekarang pun sudah bias melihat relita adanya perkembangan media konvensional yang dikembangkan lebih canggih dan lebih modern lagi seperti diantaranya Media LCD (*Liquid Crystal Display*), OHP (*Over Head Proyektor*), Film Bingkai, VCD dan sebagainya yang masih banyak lagi.

Setiap media pastinya mempunyai kelebihan-kelebihan di dalam penggunaannya, diharapkan dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media LCD (*Liquid Crystal Displa*) tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang diharapkan mencakup tiga

aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik, serta agar siswa mampu mengerti dan faham tentang materi yang diajarkan namun dari pengamatan peneliti ternyata penggunaan tampilan dalam pembelajaran belum optimal. Banyak media diproduksi untuk keperluan belajar, tetapi belum tentu dapat saling mempengaruhi, dalam arti mengikut sertakan siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respon positif terhadap bahan pelajaran.

Dengan adanya LCD (*Liquid Crystal Display*) ini diharapkan siswa tidak hanya mendengar, melihat dan belajar secara pasif seperti yang sudah banyak terjadi selama ini, sehingga dengan adanya penggunaan media LCD ini nantinya akan mampu memberikan fasilitas belajar yang penuh dan menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga anak didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

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 sebenarnya, kebanyakan dari para siswa hanya menyalin dari beberapa teman yang sudah menyelesaikan, hal ini tentu saja membuat aktivitas belajar siswa itu tidak optimal, hal ini sesuai dengan hasil survey, ternyata guru kurang memperhatikan aktivitas membaca dan menulis, aktivitas bertanya dan menjawab, aktivitas mendengar dan menganalisis.

Dengan demikian pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menyajikan pelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa terhadap materi secara optimal dan

memberikan gairah dalam belajar agar dapat merangsang proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, sebab dalam proses belajar mengajar kriteria yang berhasil di tandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Dalam proses belajar mengajar faktor aktivitas adalah hal yang tidak bisa diabaikan. Dengan kata lain bahwa dalam belajar diperlukan adanya aktivitas. Tanpa adanya aktivitas belajar, siswa tidak mungkin kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik.

Kondisi yang terjadi di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo menunjukkan aktivitas belajar masih kurang optimal, hal ini dapat dilihat dari cara siswa yang tidak memberikan tanggapan atau respon terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, aktivitas belajar siswa menurun, dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada semester ganjil dari 26 siswa kelas VIII hanya 10 siswa (38,46%) yang memiliki nilai belajar tinggi diatas rata-rata 75 pada mata pelajaran IPS, sedangkan 16 siswa (61,54%) kurang memiliki hasil belajar optimal atau dibawah ketuntasan minimal, rasa bosan dalam menerima pelajaran, pemanfaatan media dalam pembelajaran masih kurang, hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran guru lebih menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan media pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran LCD dimana disekolah tersebut terdapat empat buah media LCD yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, Belum terampilnya guru menggunakan media LCD dengan memadukan desain grafis sehingga menimbulkan aktivitas belajar di kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis berupaya untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dan dituangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Media Lcd Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo"**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka diidentifikasi masalah di antaranya yaitu :

1. Aktivitas belajar masih kurang optimal
2. Aktivitas belajar menurun
3. Kurangnya pemanfaatan media dalam kelas oleh guru
4. Rasa bosan yang di rasakan siswa dalam menerima materi pelajaran
5. Belum terampilnya guru menggunakan media LCD dengan memadukan desain grafis sehingga menimbulkan aktivitas belajar dikelas

## **1.3 Rumus Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media LCD terhadap Aktivitas belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Seberapa besarnya pengaruh penggunaan media LCD terhadap Aktivitas Belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau bahan pertimbangan bagi tenaga kependidikan untuk memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media LCD, karena dengan penggunaan media tersebut dapat menunjang kelancaran komunikasi antara siswa dengan guru dalam proses belajar mengajar dan terhadap minat belajar siswa.