

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Penggunaan Media Proyektor LCD

1. Pengertian Media Proyektor LCD

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹ makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar hakekatnya adalah juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut juga media pembelajaran, ada juga yang menyebut media pengajaran, media komunikasi, media pendidikan dan alat peraga.

Terlepas dari sebutan tersebut, banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT (*Assosiation of Education and Communication*) misalnya, mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi² Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai

¹ Asnawir, M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal. 11

² Ibid.

benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.³

Sedangkan proyektor LCD adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya.⁴ Pengertian lain dari LCD Proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media presentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar⁵. Jadi Media proyektor LCD adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya yang digunakan guru untuk media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

³ Ibid., hal.,11

⁴ <http://kurtek.upi.edu>

⁵ <http://edukasi.net>

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Proyektor LCD

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan proyektor LCD adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan warna yang sangat baik.
2. Intensitas cahaya tinggi
3. Tipe proyektor paling kuat⁶
4. Pantulan proyeksi terlihat jelas pada ruangan yang terang sehingga guru dan murid tetap dapat melihat.
5. Dapat menjangkau kelompok besar.⁷
6. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
7. Tembok bisa dijadikan bidang proyeksi sehingga tidak perlu repot menyiapkan layar.
8. Mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, film dll.

Kekurangan media proyektor LCD :

1. Penggantian light bulb yang cukup mahal
2. Listrik pada ruangan atau lokasi penyajian harus ada.
3. Lebih mudah panas, membutuhkan ekstra pendingin untuk menghindari gangguan pada projector akibat panas
4. Warna menjadi kekuningan setelah 1000 jam pemakaian.⁸
5. Perlu keterampilan khusus dalam penggunaannya.

⁶ www.bsc-rental.com

⁷ <http://edukasi.net>

⁸ Ibid.

6. Membutuhkan perawatan khusus.
7. Membutuhkan media lain dalam pengoperasiannya.

3. Bagian-bagian media proyektor LCD

Proyektor LCD memiliki beberapa bagian, Bagian-bagian LCD Proyektor secara umum :

1. Power switch
2. Key pad
3. Security lock
4. Zoom ring
5. Focus ring
6. Computer and video konektor

Bagian belakang LCD meliputi :

1. Rear Adjuster foot
2. AC power cord inlet
3. Kensington anti-theft lock slot
4. IR remote sensor
5. RS232 control port
6. USB socket
7. RGB (PC) component video
8. RGB signal output socket
9. Video socket
10. S-Video socket
11. Audio socket
12. Speaker

Kontrol Luar LCD

1. Power On/Off
2. Blank mematikan display
3. Mode tombol cepat mengatur display
4. Source memilih input signal RGB, component video, S-Video
5. Auto, mengatur display terbaik yang ditampilkan proyektor
6. Lampu indikator light, menunjukkan lampu berfungsi baik atau tidak
7. Temperatur warning light, menunjukkan suhu dalam proyektor
8. Power indikator light, menunjukkan proyektor sedang beroperasi

9. Kiri mengatur koreksi keystone
10. Kanan mengatur koreksi keystone
11. Menu menghidupkan OSD (on screen display)
12. Exit keluar dari menu
13. Focus ring mengatur focus
14. Zoom ring mengatur zoom untuk memperbesar atau memperkecil gambar.⁹

4. Cara penggunaan Media Proyektor LCD

Tahap persiapan yang harus dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media proyektor LCD, yaitu :

1. Mengecek kembali materi yang berupa file dalam computer yang sudah dibuat.
2. Menempatkan LCD pada posisi yang dapat dijangkau oleh penglihatan seluruh siswa.
3. Mengecek apakah proyektor LCD dapat dioperasikan atau tidak, kemudian atur fokusnya.

Agar penggunaan proyektor LCD dalam proses belajar mengajar dapat bermanfaat secara optimal, maka diperlukan kemampuan guru untuk menggunakannya secara tepat. Oleh karena itu guru harus dapat mengoperasikannya dan mengetahui cara penyajiannya.

⁹ <http://globalsmarteducation.blogspot.com>

Adapun Petunjuk Pengoperasian proyektor LCD secara umum sebagai berikut :

1. Hubungkan proyektor dengan listrik menggunakan kabel *power*, apabila lampu indikator power menyala orange, berarti proyektor siap dipakai
2. Buka tutup lensa
3. Tekan tombol power sekitar 2 detik (di panel proyektor atau remote), tunggu sampai indikator berwarna hijau dan display tampil penuh selama 10 - 30 detik
4. Nyalakan semua peralatan yang menjadi input (CPU, Notebook, video player dll)
5. Tekan *source* (input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau *automatic source* dalam kondisi "On", silahkan menunggu 5 - 10 detik untuk pencarian input terdekat.

Hal - hal yang perlu diperhatikan dalam mengkoneksikan LCD ke komputer :

1. Jangan membuka *chasing* proyektor, karena didalamnya ada komponen yang tidak boleh diservice sela in service center resmi.
2. Sebelum menggunakan proyektor sebaiknya membaca buku petunjuk penggunaan terlebih dahulu.
3. Jangan melihat secara langsung lensa proyektor saat kondisi hidup, karena akan membahayakan bagi mata.

4. Jangan menganalisis dan menyimpulkan serta melakukan perbaikan sendiri
5. Selalu membuka penutup lensa saat proyektor dalam kondisi hidup.
6. Sebaiknya menggunakan *stabilizer* atau UPS untuk menghindari kerusakan
7. Jangan menggunakan lampu yang sudah lewat umur pakainya, karena akan mengakibatkan ledakan dan kerusakan bagian lain.
8. Jangan pernah melepas lampu dan semua komponen yang ada saat listrik masih terhubung dengan proyektor
9. Jangan meletakkan proyektor di tempat yang tidak stabil, karena akan jatuh atau rusak
10. Jangan menutup lubang ventilasi dengan peralatan yang akan menghalangi proses pendinginan
11. Jangan menggunakan pengatur keystone bagian depan lebih dari 10 derajat dan bagian belakang lebih dari 15 derajat
12. Jangan meletakkan proyektor dalam posisi vertikal (berdiri)
13. Jangan meletakkan peralatan lain diatas proyektor
14. Jangan menutup lensa dengan bahan yang mudah terbakar saat proyektor hidup.
15. Jangan meletakkan cairan didekat proyektor maupun listrik.
16. Gunakan *ceiling mount/bracket* untuk instalasi diatas plafon.¹⁰

¹⁰ <http://edukasinet>

5. Manfaat dan Kegunaan Media Proyektor LCD

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsure yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karaktereistik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.¹¹

Hamalik(1986) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.¹²

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2006),hal.15

¹² Ibid.,hal.15-16

Sudjana dan Rivai (1992,2) mengemukakan manfaat media pembelajaran (proyektor LCD) dalam proses belajar siswa , yaitu :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.¹³

Sedangkan kegunaan media proyektor LCD adalah, sebagai berikut :

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- c. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- d. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.¹⁴
- e. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- f. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.¹⁵

¹³ Ibid., hal.24-25

¹⁴ Asnawir , M. basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 14

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media*, hal. 26

6. Hal-hal Yang Harus Diperhatikan dalam Memilih dan Merawat Proyektor LCD.

Dalam memilih media proyektor LCD tentunya ada poin-poin penting yang harus diperhatikan. Masing-masing teknologi proyektor memiliki kelebihan dan kekurangannya. Namun, secara umum, kualitas gambar yang diproyeksikan, apapun teknologinya, sangat tergantung pada karakteristik sebagai berikut :

- a. Resolusi. Resolusi adalah jumlah pixel yang dapat dihasilkan, yang diekspresikan sebagai resolusi pixel horizontal dan vertikal. Resolusi “sesungguhnya” dari sebuah proyektor adalah jumlah pixel maksimum yang dapat diproyeksikannya. Semakin tinggi tingkat resolusinya, semakin tinggi detail gambar yang dapat ditampilkannya. Berbicara mengenai tren resolusi proyektor, sebagian besar kini mulai beralih ke resolusi XGA (1024×768).
- b. Kecerahan Tingkat kecerahan (brightness) adalah ukuran luminansi (atau cahaya yang diterima) yang biasanya diukur dalam satuan ANSI (American National Standard Institute) lumens. Semua proyektor menggunakan sebuah lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi. Keefisienan desain proyektor sangat menentukan seberapa besar brightness loss secara internal.

Sebuah proyektor berlumens tinggi umumnya berharga lebih tinggi dibandingkan yang berlumens rendah. Ukuran lumens ini juga sangat

tergantung pada kebutuhan, misalnya. tingkat kecerahan cahaya di dalam suatu ruang

- c. Warna. Warna adalah ukuran dari corak dan saturasi cahaya. Sebuah proyektor yang baik harus mampu mereproduksi secara akurat warna-warna yang dikirim dari sumber. Sebuah proyektor mencampurkan warna-warna merah, hijau dan biru (atau cyan, magenta, kuning, dan hitam dalam kasus skema warna CMYK) untuk mereproduksi warna-warna lainnya.
- d. Contrast Ratio. Contrast ratio adalah ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih. Tingkat contrast ratio yang tinggi merupakan indikasi mengenai seberapa baik suatu gambar bisa tampil baik di layar proyeksi, khususnya dalam hal kehalusan detil warna. Biasanya diukur dengan dua metoda, Full On/Off dan ANSI. Jadi, bila Anda hendak membandingkan contrast ratio dua buah proyektor, pastikan keduanya menggunakan metoda yang sama. Umumnya, metoda Full On/Off memberikan nilai contrast ratio yang lebih tinggi dibandingkan ANSI.¹⁶
- e. Umur lampu, Harga sebuah lampu mencerminkan seberapa lama lampu tersebut dapat dipakai sebelum penggantian harus dilakukan. Semakin mahal harga lampu tersebut, semakin lama juga waktu yang kita dapat sebelum penggantian selanjutnya.

¹⁶ www.infokomputer.com

sebaiknya memilih projector yang menyediakan lamp life selama kurang lebih 2000 jam. Beberapa projector mempunyai brightness yang berbeda, dan itu akan berpengaruh terhadap ketahanan lampu suatu projector. Semakin rendah brightness yang di distribusikan semakin lama pula umur lampu yang didapat.

- f. Berat projector adalah faktor penting yang harus diperhatikan saat memilih projector, karena akan berpengaruh pada penempatannya. Sebaiknya memilih projector yang cukup ringan apabila ingin meletakkan projector tersebut digantungkan di langit-langit ruangan¹⁷

Agar Proyektor tetap berfungsi dengan baik, lakukan perawatan sebagai berikut :

- a. Cara menginstalasi Projector. Dalam menginstalasi proyektor sebelum digunakan, sebaiknya posisi projector dan komputer (atau media lainnya) dalam keadaan mati, hindari pemasangan komputer pada projector dalam keadaan menyala, atau juga sebaliknya. Kalau komputer yang lebih dulu menyala, maka sebaiknya komputer di restart untuk kemudian dipasang dan baru dinyalakan lagi.
- b. Pada saat mematikan projector, dapat menggunakan remote dengan menekan tombol on/off, ditekan dua kali sehingga muncul pertanyaan *turn off your projector?* Kemudian tekan, maka lampu akan mati. Perhatian !! dalam. Mencabut saluran listrik dari projector, lampu projector harus sudah berwarna merah, yang menunjukkan siap untuk

¹⁷ www.bsc-rental.com

dimatikan (*standby*). Ingat dalam keadaan aktif lampu indikator dalam projector berwarna hijau. Jangan sekali-kali mencabut listrik sementara lampu masih menyala atau kipas blower yang ada dalam projector masih aktif. Kesalahan dalam mematikan projector ini akan berakibat putusnya lampu projector. Apabila putus, maka lampu dapat diganti dengan membuka penyimpanan lampu dan digantikan dengan yang baru

- c. Kondisi Lensa, Lensa projector yang berada di depan harus dalam keadaan bersih. Cara membersihkannya dapat menggunakan bahan spon (kain lembut) yang tidak mengandung banyak lemak, hindari sentuhan langsung dengan tangan tanpa diberi alas, Sebab lemak yang ada di tangan akan menempel pada lensa, dan akan mengalami kesulitan untuk kembali membersihkan.
- d. Tutup Lensa, untuk menghindari lensa tidak cepat kotor atau terhindar dari benturan, maka sebaiknya selain dalam keadaan digunakan tutup lensa dalam keadaan tertutup. Tutup lensa biasanya agak kurang diabaikan sebab ukurannya kecil tetapi fungsinya cukup tinggi, maka untuk menghindari supaya tutup lensa itu tidak hilang gunakanlah tali yang menghubungkan antara tutup lensa dengan tali.
- e. Ventilasi, Pada setiap LCD projector terdapat ventilasi udara yang berfungsi untuk mengatur sirkulasi udara yang keluar dan masuk. Sirkulasi ini diatur oleh blower yang ada di dalam LCD. Fungsi Blower ini untuk menstabilkan suhu LCD supaya tidak panas yang

bersumber dari lampu. Oleh sebab itu, pastikan ventilasi selalu dalam keadaan bersih dari kotoran atau debu dan juga biarkan terbuka jangan ditutupi oleh apapun misalnya lakban, solasi dll.

- f. Tas LCD, untuk pengamanan saat membawa LCD, tidak sembarangan menggunakan tas, tetapi menggunakan tas yang didesain khusus sehingga apabila terjadi benturan kondisi LCD dapat terjaga, tas yang baik untuk LCD biasanya dilapisi dengan busa yang agak tebal.
- g. Koneksi Kabel, Membersihkan koneksi kabel cukup penting untuk menjaga serat kabel agar tidak rusak, selain itu dalam membuka dan memasang kabel, sebaiknya hati-hati. Kecerobohan dalam memasang dan membuka kabel berakibat putusnya salah satu serat dalam kabel yang akan berakibat fatal terhadap tampilan proyeksi.
- h. Lipatan Kabel, Pada saat melipat kabel LCD atau kabel komputer sebaiknya tidak terlalu menekik atau terlalu berlipat, buatlah lipatan kabel agak besar. Cara melipat kabel ini akan mempengaruhi kekuatan kabel, jika lipatannya terlalu kecil maka serat yang ada di dalam kabel tersebut akan cepat rusak bahkan bisa putus yang berakibat tidak normalnya kondisi LCD Projector
- i. Gunakan UPS atau Stabilizer, Kerusakan LCD Projector pada umumnya sering terjadi diakibatkan karena mati listrik secara mendadak pada saat projector sedang bekerja (menyala). Keseringan mati listrik secara mendadak akan mengakibatkan putusnya lampu dan kerusakan sistem (*konsleting*). Untuk mengatasinya sebaiknya koneksi

listrik sebaiknya menggunakan UPS untuk menyimpan arus listrik sementara, sehingga apabila listrik mati masih sempat untuk mematikan secara normal.¹⁸

B. Tinjauan Tentang Minat Belajar.

1. Pengertian Minat Belajar.

Sebelum menggunakan tentang pengertian minat belajar siswa, penulis akan mengemukakan beberapa pengertian, diantaranya :

- a. Minat diartikan suatu keinginan memposisikan diri pada pencapaian pemuasan kebutuhan psikis maupun jasmani.¹⁹
- b. Minat adalah suatu sifat yang relatif pada diri seseorang.²⁰
- c. Minat berarti sibuk, tertarik atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.²¹
- d. Minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.²²

Dari beberapa definisi diatas, dapat kita simpulkan bahwa minat erat hubungannya dengan perasaan individu, objek aktifitas dan situasi.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Hendra Surya, *Kiat Mengatasi kesulitan Belajar*, (Jakarta : Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2003), hal. 7

²⁰ . M. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hal.27

²¹ .TheLiong Gie, *Cara Belajar yang Efisien*, (Jogjakarta : Liberty, 1994), jilid I hal.28

²² Abdurrahman Abror, *Psikologi Pendidikan*, hal.112

Disamping itu juga minat mengandung beberapa unsur yaitu, kognisi, emosi, dan konasi, berikut penjelasan mengenai ketiga unsur tersebut :

a. Kognisi (perasaan)

Artinya minat itu diawali atau didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.

b. Emosi (perasaan)

Minat terhadap sesuatu berarti dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya rasa senang).

c. Konasi (kehendak)

Merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Minat sangat erat hubungannya belajar dan sangat berpengaruh terhadapnya, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.²³

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut, sedangkan perhatian adalah konsentrasi atau aktivitas

²³ . Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1995), hal. 57

jiwa kita, terhadap pengetahuan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lainnya dari pada itu.²⁴ Pengertian perhatian yang lain menurut Dakir adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada sesuatu baik yang ada didalam maupun yang ada diluar.²⁵

Sedangkan pengertian belajar diantaranya adalah :

- a. Skinner dalam bukunya *Educational Psychology : The Teaching-Learning proses*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.
- b. Hintzman dalam bukunya *The psychology of Learning and memory* berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.
- c. Menurut Muhibbin Syah belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.²⁶

²⁴ Agus Sujanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1993), hal. 89

²⁵ .Dakir, *Dasar-Dasar Psikologi*, (Jogjakarta : Pustaka Setia, 1993),hal.114

²⁶ .Muhibbin syah, *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*, hal 90-92

d. Belajar adalah penambahan pengetahuan.²⁷

Dengan demikian minat belajar adalah gejala psikis yang mendorong seseorang cenderung melakukan perbuatan dalam dirinya baik berupa ilmu pengetahuan maupun tingkah laku atau dengan kata lain minat belajar adalah kecenderungan yang tinggi untuk belajar.

Adapun minat belajar pada mata pelajaran fiqh adalah gejala yang ada pada diri seseorang untuk menambah pengetahuan tentang fiqh atau dapat diartikan pula sebagai suatu kesadaran yang timbul pada diri seseorang dalam bentuk perhatian, kesukaan, dan kecenderungan hati untuk belajar fiqh .

2. Indikator Minat Siswa.

Pada semua usia minat mendirikan minat penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atau perilaku dan sikap. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat pada suatu kegiatan, baik pekerjaan maupun belajar akan berusaha lebih besar dibanding dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan, Jika kita mengharapkan bahwa pengalaman belajar merupakan kemampuan anak sepenuhnya. Jadi sebelum kita mengerti akan peran minat nanti (pada sub pokok bahasan berikutnya) perlu kita ketahui indicator yang menunjukkan bahwa siswa berminat untuk belajar atau mempelajari suatu mata pelajaran. Untuk menilai apakah siswa

²⁷ S. Nasutin, *Diktatik Asas -Asas Mengajar*, (Jakarta : Bumi aksara, 1995), hal. 34

tersebut berminat untuk belajar atau mempelajari suatu mata pelajaran dapat kita ketahui melalui :

a. Pengalaman belajar

Pengalaman belajar adalah pengalaman yang dimiliki oleh siswa dalam mata pelajaran tersebut disekolah baik karena keberhasilannya di sekolah maupun karena penghargaan yang diperolehnya di sekolah.

b. Mempunyai sikap emosional yang tinggi

Seorang anak yang berminat dalam belajar mempunyai sikap emosional (aspek afektif) yang tinggi. Aspek afektif yang lebih besar dalam memotivasi tindakan misalnya memotivasi siswa untuk aktif mengikuti mata pelajaran (tanpa meninggalkan), atau mengerjakan tugas dari gurunya sebaik mungkin.

c. Pokok pembicaraan

Apa yang sering dibicarakan atau didiskusikan dengan temannya, dapat memberi petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa besar besarnya minat tersebut terhadap suatu hal.

d. Buku bacaan (buku yang dibaca)

Seorang anak cenderung akan memilih buku yang membahas tentang topik yang menarik minatnya.

e. Pertanyaan

Jika seorang anak terus menerus bertanya sesuatu hal, maka menunjukkan minatnya pada hal tersebut lebih besar dari pada hal yang jarang atau sesekali ditanyakan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.

Minat belajar siswa dapat timbul karena adanya perasaan senang dan cenderung kuat untuk belajar, tetapi dipengaruhi oleh beberapa factor. Secara umum minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor yaitu factor internal dan eksternal. Sehubungan dengan factor tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Faktor internal

Faktor internal adalah factor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu :

1) Factor fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (ketegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai pusing –pusing kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan tonus jasmani agar tetap bugar, siswa dianjurkan mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Selain itu, siswa dianjurkan memilih pola istirahat dan olah raga ringan yang sedapat mungkin terjadwal secara tetap dan berkesinambungan.

Kondisi organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi

kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Daya penglihatan dan pendengaran yang rendah, umpamanya akan menyulitkan sensory register dalam menyerap item-item informasi yang bersifat echoic (gema) dan econic(citra). Akibat negative selanjutnya adalah terhambatnya proses informasi yang dilakukan oleh system memori (akal) siswa tersebut.²⁸

2) Factor Psikologis

Banyak factor yang termasuk factor psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun factor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial adalah sebagai berikut :

a) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dalam perkembangan selanjutnya, bakat kemudian diartikan sebagai kemqamouan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung bpada upaya pendidikan dan latihan. Sehubungan dengan hal tersebut bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu.²⁹

²⁸ Muhibbin syah, *Psikologi*, hal.132-133

²⁹ Ibid., hal. 135-136

b) Perhatian

Perhatian menurut gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek(benda/hal) atau sekumpulan objek. untuk dapat hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.³⁰

c) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi aktif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun secara negative. Sikap (attitude) siswa yang positif terutama kepada mata pelajaran yang disajikan merupakan pertanda awal baik bagi proses belajar siswa tersebut, begitu pula sebaliknya.³¹

d) Motivasi

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.³² Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor*, hal. 56

³¹ Muhibbin syah, *Psikologi Pendidikan*, hal. 135

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hal. 151

dengan baik atau padanya mempunyai motivasi untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.³³

b. Faktor eksternal

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar dapat menjadi daya dorong yang positif bagi minat belajar siswa.

Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut. Kondisi masyarakat lingkungan yang kumuh serba kekurangan dan anak-anak penganggur, misalnya maka akan sangat mempengaruhi minat siswa tersebut untuk belajar.

2. Lingkungan non sosial

Factor –faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah ruangan kelas, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar termasuk media pembelajaran, keadaan cuaca dan waktu

³³. Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor*, hal.58

belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan minat belajar siswa.

4. Cara Membangkitkan Minat Belajar.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Misalnya, seorang anak yang menaruh minat terhadap bidang kesenian, maka ia akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang kesenian.³⁴ Minat antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut :

- a. Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapat penghargaan, dan sebagainya).
- b. Hubungkan dengan pengalaman lampau.
- c. Beri kesempatan untuk mendapatkan hasil baik, Tak ada yang lebih memberi hasil yang baik dari pada hasil yang baik. Untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- d. Gunakan pelbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi, dan sebagainya.³⁵

³⁴ M. Uzer usman, *Menjadi Guru Profesional*, hal.

³⁵ S. Nasutin, *Diktatik Asas -Asas Mengajar*, hal. 82

5. Fungsi dan Peran Minat Siswa dalam Aktivitas Belajar

William Amstrong menyatakan bahwa konsentrasi tidak ada (tidak dapat ada bilamana tidak terdapat minat yang memadai), Lester dan Alice Crow juga menekankan betapa pentingnya minat untuk mencapai sukses dalam hidup seseorang dalam segala hal.³⁶

Minat dalam studi tertentu mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar disekolah dan menentukan karirnya dimasa depan.³⁷ Dan juga berfungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi. Anak yang berminat pada suatu mata pelajaran maka akan berusaha memperoleh nilai yang baik dalam mata pelajaran itu, sedangkan anak yang kurang berminat cenderung kurang berhasil dibidang itu. Secara lebih rinci arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi atau belajar adalah :

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.
- c. Minat mencegah gangguan dari luar.
- d. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
- e. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Jadi, tanpa minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.³⁸

³⁶ TheLiong Gie, *Cara Belajar*, hal. 129

³⁷ Dewa Ketut Sukardi, *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar Di Sekolah*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1998), hal.101-102

³⁸ TheLiong Gie, *Cara Belajar*, hal. 28-29

C. Pengaruh Penggunaan Media Proyektor LCD Terhadap Minat Belajar

Siswa

Untuk mengetahui apakah media proyektor LCD sebagai salah satu media pembelajaran mampu mempengaruhi minat belajar siswa, maka perlu diketahui terlebih dahulu bagian yang sebenarnya minat belajar yang pernah dijelaskan sebelumnya. Sehingga dari hal tersebut nanti dapat dihubungkan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya media proyektor LCD.

Dalam pelaksanaan pendidikan juga memerlukan media sebagai alat Bantu dalam proses belajar mengajar, penggunaan media proyektor LCD yang baik akan mempengaruhi kelancaran pencapaian proses belajar mengajar disekolah, pengaruh tersebut dapat dilihat dari :

1. Siswa tertarik terhadap penggunaan media proyektor LCD dalam proses belajar mengajar.
2. Media proyektor LCD dapat memperlancar proses belajar mengajar.
3. Perhatian dan minat belajar siswa meningkat setelah guru menggunakan media proyektor LCD.

Pada dasarnya media proyektor LCD berperan sebagai alat penyampai informasi pada siswa yang dipakai guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media proyektor LCD mempunyai kedudukan yang penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, karena dengan media proyektor LCD siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Minat belajar salah satunya sangat ditentukan oleh cara ataupun alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi dalam hal ini

menggunakan media proyektor LCD, sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa dapat belajar secara aktif.

Proses belajar mengajar akan berhasil dengan baik sesuai tujuan yang dirumuskan apabila terjadi proses interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu agar terjadi interaksi yang positif dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu media yang sesuai suatu tujuan.

Dan salah satu media yang dapat digunakan untuk tercapainya tujuan yaitu adanya minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih adalah media proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) yaitu alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa, dan siswa dengan lingkungannya dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Pengajaran dengan menggunakan media memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi disampaikan dengan cara verbal saja serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru karena siswa memperoleh pengalaman langsung.

Penggunaan media proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) juga dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran dibanding yang hanya disampaikan secara verbal saja, karena pengajaran menggunakan media proyektor LCD berarti siswa tidak hanya memfungsikan indera pendengaran saja tetapi juga menggunakan indera penglihatan. Dengan demikian persepsinya akan lebih tajam dan pengertiannya akan lebih tepat.

Dalam menggunakan media proyektor LCD tidak semua materi pelajaran fiqih dapat disampaikan melalui media proyektor LCD. Oleh karena itu guru juga harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran, khususnya media proyektor LCD yang sesuai dengan masalah-masalah yang akan diajarkan agar proses belajar mengajar dapat efektif dan dapat berhasil seoptimal mungkin.

Dengan demikian bahwa salah satu factor yang dapat menunjang minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih adalah dengan adanya media pembelajaran, khususnya media proyektor LCD.