

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :
Nama : **HARISUDIN FADLI**
NIM : **D31206071**
Judul : **PERANAN MEDIA PROYEKTOR LCD (*LIQUID CRISTAL DISPLAY*) TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 2 SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 4 Agustus 2010

Pembimbing



Dr. Ali Mas'ud, M.Ag
Nip. 196301231993031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi yang disusun oleh **Harisudin Fadli** telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Agustus 2010

Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



Handwritten signature of Dr. H. Nur Hamim, M. Ag

Dr. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua

Handwritten signature of Drs. Ali Mas'ud, M. Ag

Drs. Ali Mas'ud, M. Ag
NIP. 196301231993031002

Sekretaris

Handwritten signature of Ainun Syarifah M. Pd. I

Ainun Syarifah M. Pd. I
NIP. 197806122007102010

Penguji I

Handwritten signature of Ah. Zakki Fuad M. Ag

Ah. Zakki Fuad M. Ag
NIP. 197404242000031001

Penguji II

Handwritten signature of Drs. Sutiyono M. M

Drs. Sutiyono M. M
NIP. 195108151981031005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Kegunaan Penelitian	13
E. Batasan masalah	14
F. Definisi Operasional Judul	14
G. Sistematika Pembahasan.....	17



BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Kajian pustaka tentang media LCD Proyektor
1. Definisi media LCD Proyektor 19
 2. Karakteristik media LCD Proyektor 23
 3. Koneksi media LCD Proyektor dengan Komputer 24
 4. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengkoneksikan
LCD ke Komputer 26
 5. Cara kerja pencahayaan media LCD Proyektor 28
 6. Kelebihan dan kekurangan LCD Proyektor 29
 7. Manfaat media LCD Proyektor dalam Pembelajaran.....30
- B. Kajian Umum Tentang Pemahaman Pembelajaran Pendidikan
Agama Islam
1. Pengertian Pemahaman 32
 2. Tolak ukur untuk mengetahui pemahaman siswa39
 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman siswa41
 4. Langkah-langkah dalam meningkatkan Pemahaman siswa.....45
 5. Pendidikan Agama Islam48
- C. Pengaruh media LCD Proyektor terhadap peningkatan
pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam .51
- D. Hipotesis58

BAB III LAPORAN HASIL PENELITIAN

- A. Identifikasi Variabel60

DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
2.1 <i>Port LCD</i> di hubungkan ke <i>PC</i> atau notebook melalui kabel <i>USB</i> , begitu juga kabel <i>VGA</i> dan kabel audio	25
2.2 <i>LCD Proyektor</i> dapat dihubungkan dengan monitor computer melalui <i>VGA</i> kabel	25
2.3 <i>Port Video</i> dan audio dalam <i>LCD</i> dapat di hubungkan <i>VGA</i> adapter kabel dan kabel audio ke komputer	26
2.4 Kerja proyeksi <i>LCD</i>	28

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari hidup dan kehidupan manusia, mengemban berbagai tugas dan fungsi yang terkait dengan kebutuhan hidup manusia, seperti fungsi sosial, bimbingan dan sarana pertumbuhan yang mempersiapkan dan membentuk disiplin hidup.¹ Hal ini mengisyaratkan bahwa bagaimanapun sederhananya suatu komunitas manusia, tetap memerlukan adanya pendidikan.

Pendidikan mempunyai peran yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan Negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung kepada cara kebudayaan tersebut. Berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat²

Dalam konteks ini Hasan Langgulung menyatakan, bahwa pendidikan dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang individu dan sudut pandang masyarakat. Dari sudut pandang *pertama*, pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi individu. Disini pendidikan merupakan upaya fasilitatif

¹ Zakiah Darajat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta : Bulan Bintang, 1983), h.1

² Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Anak Bakat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 4

dihadapan banyak orang.¹⁴ Dengan pengalaman yang kaya efek visual dan dibantu audio umumnya jauh lebih berkesan daripada yang mementingkan hanya visual atau audio semata.

Diharapkan dengan media tersebut seorang siswa akan mengalami keberhasilan dalam belajar terutama dalam hal atau kategori ranah kognitif. Karena ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang berkedudukan di otak ini, dalam perspektif psikologis kognitif adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotorik (karsa).¹⁵

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan teknologi. Setiap orang memiliki persepsi tentang pengamatan atau penyerapan atas suatu obyek. Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Karena dengan ranah kognitif tersebut siswa dapat memecahkan masalah dengan pengetahuan yang dimilikinya dan keyakinannya terhadap pesan-pesan moral atau nilai yang terkandung dan menyatu dalam pengetahuannya. Bloom mengklasifikasikan tujuan kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan yaitu sebagai ingatan terhadap materi-materi atau bahan-bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Ini mencakup mengingat semua hal, dari fakta-fakta

¹⁴ Wing Wahyu Winarno, *Sistem Informasi Manajemen*, (Yogyakarta : UPP(Unit Penerbit dan Percetakan) AMP YKPN), Cet.ke-1, h.5.12

¹⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003),h. 48.

yang sangat luas sampai pada teori yang sangat kompleks, tetapi semuanya diperlukan untuk menyimpan informasi yang tepat.

2. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Ini dapat ditunjukkan dengan menerjemahkan materi dari suatu bentuk yang lain (dari kata-kata pada angka-angka), menginterpretasikan materi (menjelaskan, meringkas), mencontohkan, membuat klasifikasi, menyimpulkan, mendiskusikan, membandingkan, mengkaitkan, menguraikan, mengulang kembali pelajaran, meramalkan akibat dari sesuatu.
3. Aplikasi didefinisikan suatu kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipelajari dalam situasi kongkrit yang baru. Ini mencakup penggunaan hal seperti peraturan, metode, konsep-konsep, hukum, dan teori.
4. Analisis dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menguraikan suatu materi atau bahan kedalam bagian-bagiannya sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Ini mencakup identifikasi bagian, analisis hubungan antar bagian, pengenalan prinsip-prinsip organisasi yang digunakan.
5. Sintesis dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian untuk membentuk keseluruhan yang baru. Ini mencakup produksi dari satu komunikasi yang unik, suatu rencana pelaksanaan (research proposal) atau susunan hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasikan informasi).

6. Evaluasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk mempertimbangkan nilai suatu materi (pernyataan, novel, puisi, laporan, dan penelitian) untuk tujuan yang telah ditentukan.¹⁶

Dari enam tingkatan ranah kognitif tersebut, maka dalam pembahasan selanjutnya nanti penulis hanya membahas pada ranah kognitif tingkatan kedua yaitu tingkat pemahaman, mengapa? Karena pada tingkat pemahaman ini sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, maka skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna. Dalam belajar unsur *comprehension* atau pemahaman itu tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur yang lain, persoalan-persoalan secara keseluruhan.

Perlu di ingat bahwa *comprehension* atau pemahaman, tidaklah hanya sekedar tahu akan tetapi juga menghendaki agar subyek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipelajari dan dipahami, kalau sudah demikian maka belajar itu bersifat mendasar.¹⁷

Dalam penulisan karya ilmiah ini akan meneliti salah satu media belajar yang ada di SMAN 2 Sidoarjo, yaitu media LCD Proyektor. Apa itu media LCD, apa kelebihan, kekurangan serta apakah dengan bantuan media tersebut mampu membuat siswa lebih cepat memahami materi pelajaran, serta rumusan masalah yang lain yang

¹⁶ Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawan, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda Karya, 1993), 111-113.

¹⁷ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2006), 43.

E. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesimpang siuran atau dalam rangka menyamakan persepsi terhadap permasalahan ini, maka penulis merasa perlu kirannya membuat batasan masalah agar fokus pembahasannya lebih jelas dan terarah. Studi ini akan penulis batasi meliputi :

1. Penelitian hanya terbatas pada metode angket dan observasi serta tes untuk mengumpulkan data tentang peranan Media Proyektor LCD (*Liquid Cristal Display*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI-A SMA Negeri 2 Sidoarjo dan pemahaman siswa.
2. Ranah kognitif yang dibahas atau diangkat hanya pada tingkatan kedua yaitu tingkat pemahaman.
3. Materi penelitian ini dibatasi pada materi kajian Aqidah tentang Iman Kepada Kitab-Kitab Allah
4. Obyek penelitian ini adalah Siswa kelas XI -A SMA Negeri 2 Sidoarjo. Sehingga penarikan kesimpulannya hanya berlaku untuk kelas XI-A SMA Negeri 2 Sidoarjo.

F. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dalam pembahasan, maka di bawah ini akan dijelaskan pengertian dari judul yang di bahas adalah sebagai berikut :

- c. Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- d. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Ia mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Selain pengertian media yang telah diuraikan tersebut diatas, dibawah ini akan diuraikan beberapa pendapat para ahli tentang pengertian media pembelajaran diantaranya:

- 1) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya (briggs, 1977).
- 2) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969)
- 3) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Yusufhadi Miarso)³

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar

³ Yusufhadi Miarso, *Tehnologi Komonikasi Pendidikan, Pengertian Dan Penerapannya Di Indonesia*, (Jakarta : CV. Rajawali, 1984), h. 48



2. Karakteristik LCD Proyektor

Masing-masing teknologi proyektor memiliki kelebihan dan kekurangannya, namun secara umum, kualitas gambar yang diproyeksikan, apapun teknologinya, sangat tergantung pada karakteristik Resolusi, Kecerahan, Warna, dan *Contrast Ratio*-Nya.⁶

a. Resolusi

Resolusi adalah jumlah *Pixel* yang dapat dihasilkan, yang diekspresikan sebagai resolusi *pixel horizontal* atau *vertical*. Resolusi "sesungguhnya", dari sebuah proyektor adalah jumlah *pixel* maksimum yang diproyeksikan. Semakin tinggi detail gambar yang dapat ditampilkannya.

b. Kecerahan.

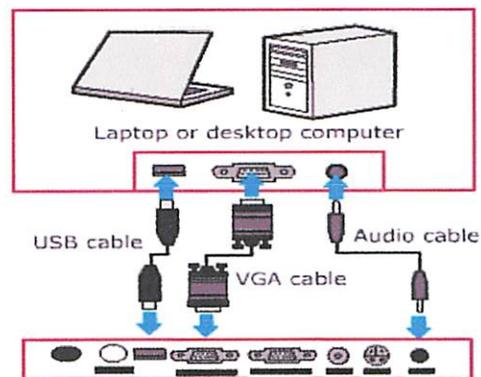
Tingkat kecerahan (*Brightness*) adalah ukuran *Luminansi* (atau cahaya yang diterima) yang biasanya diukur dalam satuan *ANSI (American national Standart Institute) lumens*. Semua proyektor menggunakan sebuah lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi. Keefisienan desain proyektor sangat menentukan seberapa besar *brightness loss* secara internal. Sebuah proyektor *berlumens* tinggi umumnya harganya lebih tinggi dibandingkan dengan proyektor yang *berlumens* rendah. Ukuran *lumens* ini juga sangat tergantung pada kebutuhan, misalnya tingkat kecerahan cahaya di dalam suatu ruang.

⁶ Rusdi Susilo, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran,*, h.200

- d. Tekan *source* (input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau *automatic source* dalam kondisi "On", silahkan menunggu 5 - 10 detik untuk pencarian input terdekat.

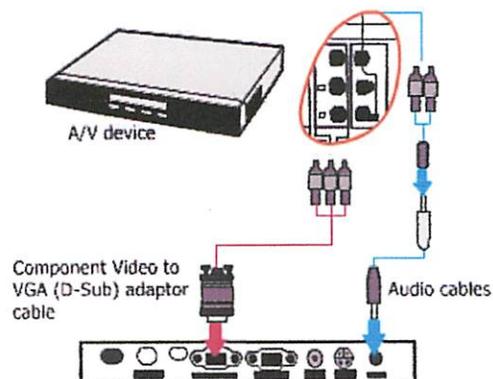
Gambar 1.1

Port LCD dihubungkan ke PC atau *notebook* melalui kabel USB , begitu juga kabel VGA dan kabel audio



Gambar 1.2

LCD Proyektor dapat dihubungkan dengan monitor komputer melalui VGA kabel.



- d. Jangan menganalisis dan menyimpulkan serta melakukan perbaikan sendiri
- e. Selalu membuka penutup lensa saat proyektor dalam kondisi hidup.
- f. Sebaiknya menggunakan *stabilizer* atau UPS untuk menghindari kerusakan
- g. Jangan menggunakan lampu yang sudah lewat umur pakainya, karena akan mengakibatkan ledakan dan kerusakan bagian lain.
- h. Jangan pernah melepas lampu dan semua komponen yang ada saat listrik masih terhubung dengan proyektor
- i. Jangan meletakkan proyektor di tempat yang tidak stabil, karena akan jatuh atau rusak
- j. Jangan menutup lubang ventilasi dengan peralatan yang akan menghalangi proses pendinginan
- k. Jangan menggunakan pengatur keystone bagian depan lebih dari 10 derajat dan bagian belakang lebih dari 15 derajat
- l. Jangan meletakkan proyektor dalam posisi vertikal (berdiri)
- m. Jangan meletakkan peralatan lain diatas proyektor
- n. Jangan menutup lensa dengan bahan yang mudah terbakar saat proyektor hidup.
- o. Jangan meletakkan cairan didekat proyektor maupun listrik.
- p. Gunakan *ceiling mount/bracket* untuk instalasi diatas plafon.

6. Kelebihan dan kekurangan Media LCD Proyektor.

Dibawah ini akan di bahas mengenai kelebihan dan kekurangan dari Media LCD Proyektor sebagai berikut:

a. Kelebihan dan kekurangan LCD Proyektor

- 1) Dapat menayangkan apa saja yang ada dimonitor (misalnya teks, data, gambar dan lain-lain).
- 2) Warna lebih matang/solid
- 3) Cocok untuk gambar yang cerah dan berwarna-warni
- 4) Ukuran yang ringkas, ringan serta lebih keren
- 5) Lebih bagus untuk gambar yang bergerak cepat/motion picture.
- 6) Dapat menjangkau kelompok yang besar.
- 7) Guru dapat berhadap muka dengan siswa karena media ini dapat diletakan didepan kelas sehingga guru dapat mengendalikan kelasnya.
- 8) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.⁸
- 9) Tembok bisa dijadikan bidang proyeksi sehingga tidak perlu repot menyiapkan layar.
- 10) Tipe Projector paling kuat.⁹

b. Kekurangan:

- 1) Kalau ingin mendapatkan gambar yang bagus perlu ruangan yang gelap (contrast ratio rendah). Meskipun dapat digunakan diruangan yang terang.

⁸ Azhar Rasyad, *Media*,h. 44

⁹ <http://www.anugrahpratama.com>

- 2) Air Filter harus selalu dibersihkan rutin.
- 3) Listrik pada ruangan pada belajar harus ada.
- 4) Harga relatife mahal.
- 5) Perlunya perawatan khusus, extra hati-hati.
- 6) Tampilan LCD hanya menampilkan jumlah *pixel* sesuai dengan kemampuannya, tidak bias lebih tidak bisa kurang.
- 7) Lebih mudah panas, membutuhkan ekstra pendingin untuk menghindari gangguan pada projector akibat panas.
- 8) Warna menjadi kekuningan setelah 1000 jam pemakaian

7. Manfaat Media LCD Proyektor dalam pembelajaran.

Didalam pendidikan, media itu jelas diperlukan. sebab media pengajaran itu mempunyai peranan yang sangat besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Terdapat pendapat dari beberapa ahli pendidikan mengenai manfaat atau kegunaan dari media ini dalam pendidikan atau dalam proses belajar mengajar Yusufhadi Miarso dkk, dalam Amir Daien menyatakan bahwa media itu mempunyai nilai-nilai praktis yang berupa kemampuan antara lain:

- a. Membuat konkrit konsep yang abstrak.
- b. Membawa obyek yang sukar didapat kedalam lingkungan belajar siswa
- c. Menampilkan obyek yang terlalu besar, menampilkan obyek yang tak dapat diamati dengan mata telanjang
- d. Mengamati gerakan yang terlalu cepat.
- e. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan

melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lainnya seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹²

B. Kajian Umum Tentang Pemahaman Pendidikan Agama Islam.

1. Pengertian pemahaman.

Sebelum lebih lanjut diketengahkan perihal tentang pemahaman dalam proses belajar mengajar yang merupakan aspek terpenting dalam penentuan hasil, akan dijelaskan terlebih dahulu pengertian belajar sebagai sebuah stimulus untuk dapat memahami lebih lanjut perihal keberhasilan dalam belajar.

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku.

¹³ Hal itu sejalan dengan pendapat Whittaker, belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku (hasil dari pendidikan). Perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit, atau karena menelan obat-obatan tidak tergolong kepada belajar.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah, berpendapat bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses

¹² Nana Sudjana, Dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran, Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung : Sinar Baru, 1997), h. 2

¹³ Muhaimin-Abd.Ghofir-Nur Ali Rahman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya: CV. Citra Media, 1996), h.43

demikian, keberhasilan dalam proses belajar mengajar sebagian besar ditentukan oleh efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar.¹⁶M.Uzer Usman mengatakan bahwa:

“ Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila Tujuan Intruksional Khusus (TIK) tersebut dapat tercapai.”

Indikator yang dijadikan sebagai tolok ukur untuk menyatakan bahwa proses belajar mengajar dinilai berhasil berdasarkan pada kurikulum yang digunakan. Yaitu :

- a. Pemahaman atau penguasaan terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi. Baik secara individu maupun kelompok (daya serap)
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran (TIK) tercapai.

Dari kedua tolok ukur diatas, yang banyak digunakan ialah pemahaman atau penguasaan terhadap bahan pelajaran.¹⁷

Sehingga disimpulkan bahwa tolok ukur untuk menyatakan proses belajar baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu, apa yang hendaknya diajarkan difahami sepenuhnya oleh semua murid, bukan hanya oleh beberapa orang saja yang diberikan angka tinggi. Pemahaman harus penuh, bukan tiga perempat, setengah atau seperempat saja. Disini petunjuk

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, , 1995), Cet ke-4, h.65

¹⁷ M.Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h.7-8

praktis guru ialah, *Selalu usahakan membantu murid mencapai pemahaman yang sebaik-baiknya.*¹⁸ Karena dalam proses pembelajaran pada intinya berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang diterapkan. Yang dimaksud pemahaman disini adalah mengerti benar atau mengetahui benar.

Hal itu sesuai dengan pendapat Poerwadarminta pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal. Sedangkan pemahaman adalah proses perbuatan cara memahami sesuatu.¹⁹ Selanjutnya W. Poespojo (1997) secara umum menjelaskan bahwa pemahaman adalah suatu proses strategi berfikir untuk memecahkan masalah yang di hadapi melalui pengamatan terhadap objek-objek yang diterima oleh alat indra.²⁰ Sedangkan Abu Ahmadi mengatakan bahwa pengertian pemahaman ada dua yaitu empiris dan logis. Pengertian empiris adalah pengertian yang dibentuk dari pengalaman-pengalaman sehari-hari seperti rumah, kursi dan lain-lain. Sedangkan pengertian logis adalah aktivitas berpikir dengan sengaja dan sadar memahami sesuatu yang pembentukannya diperoleh melalui proses menguraikan, membandingkan dan pengetahuan yang dimiliki.

Pemahaman juga dapat diartikan sebagai proses kompleks yang melibatkan pemanfaatan berbagai kemampuan yang berhasil maupun yang

¹⁸ J. Mursell, s. Nasution, *Mengajar dengan Sukses (Successful Teaching)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), cet.Ke-2, h. 27

¹⁹ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum B.I.*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h.698

²⁰ W. Poespojo, *Interpretasi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1997), h.58

bentuk verbal maupun simbol dan dapat menggunakan ide yang termuat didalamnya.²⁵

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

1) Menerjemahkan (*Translation*)

Pengertian menerjemahkan disini bukan saja pengalihan arti dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang untuk mempelajarinya. Pengalihan konsep-konsep yang dirumuskan dalam kata-kata kedalam gambar grafik dapat dimasukkan kedalam kategori menerjemahkan.

2) Menginterpretasi (*Interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas dari menerjemahkan, yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. Seseorang dapat dikatakan telah dapat menginterpretasikan tentang suatu konsep atau prinsip tertentu jika ia telah mampu membedakan, memperbandingkan dan mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.

3) Mengekstrapolasi (*Ekstrapolation*)

Berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, mengekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi. Kata kerja operasional yang

²⁵ A.Saepul Hamdani, "Taksonomi Bloom Dua Dimensi dan Aplikasinya Pada Perumusan Indikator Kompetensi Mata Pelajaran PAP", *Nizamia*, X, 01 (Juni, 2007), h.114.

- a) Istimewa (maksimal) : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- b) Baik sekali (optimal): apabila sebagian besar 76%-99% bahan pelajaran dapat dikuasai siswa.
- c) Baik (minimal): apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60%-75% yang telah dikuasai siswa.
- d) Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dapat dikuasai siswa.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan ulangan harian (tes formatif) agar lebih cepat diketahui kemampuan daya serap (pemahaman) siswa dalam menerima pelajaran yang telah disampaikan guru.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

Dalam menentukan pemahaman siswa banyak dipengaruhi dari beberapa faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor dari dalam diri siswa yang berupa kemampuan siswa memiliki pengaruh 70% dalam mempengaruhi pemahaman siswa, sedangkan faktor dari luar yang berupa lingkungan sekitar memiliki pengaruh 30%.²⁸

²⁸ Nana sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Pt. Sinar Baru Algesindo, 1989)

yang merusak. Tetapi yang paling penting adalah bagaimana nilai-nilai moral yang telah ditanamkan dalam diri siswa tersebut mampu berperan sebagai kekuatan untuk menjadi sosok manusia yang berkepribadian Muslim.

Ahmad D. Marimba dalam bukunya *Filsafat Pendidikan Islam* mengatakan bahwa pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran Islam.³⁰ Zuhairini juga mengemukakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam, memutuskan dan berbuat berdasarkan nilai-nilai Islam serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.³¹

Dari definisi di atas, dijelaskan bahwa arah pendidikan Islam adalah mampu menanamkan pendidikan Islam dalam menjadikan manusia yang sesuai dengan cita-cita Islam.

Muhammad Athiyah Al-Abrasyi yang dikutip Omar Muhammad Al-Toumy Al-Sya'ban, telah merumuskan tujuan pendidikan Islam secara umum ke dalam lima tujuan yaitu:³²

- a. Untuk membentuk akhalk mulia
- b. Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat
- c. Persiapan untuk mencari rizki dan pemeliharaan segi kemanfaatan

³⁰ Ahmad, D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung; Al-Ma'arif, 1989), h.23

³¹ Zuhairini, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta; Bumi Aksara, 1995), h.152

³² Moh. Shofan, *Pendidikan Berparadigma profetik*, (Jogjakarta, Ircisod, 2004), Cet. I, h.59

- d. Menyiapkan pelajar dari segi profesi, teknik dan perusahaan supaya dapat menguasai profesi tertentu dan keterampilan pekerjaan tertentu agar dapat mencari rizki dalam hidup, disamping memelihara segi kerohanian dan keagamaan.

Menurut Abudin Nata bahwa tujuan pendidikan Islam itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan manusia agar menjadi khalifah Tuhan di muka bumi dengan sebaik-baiknya, yaitu melaksanakan tugas-tugas kemakmuran dan mengolah bumi sesuai dengan kehendak tuhan
- 2) Mengarahkan manusia agar seluruh tugas kekhalifahannya di muka bumi dilaksanakan dalam rangka beribadah kepada Allah, sehingga tugas tersebut terasa ringan dilaksanakan
- 3) Mengarahkan manusia agar berakhak mulia, sehingga ia tidak menyalahgunakan fungsi kekhalifahannya
- 4) Membina dan mengarahkan potensi akal, jiwa dan jasmaninya, sehingga ia memiliki ilmu, akhlak dan keterampilan yang sempurna
- 5) Mengarahkan manusia agar dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Tujuan pendidikan Islam yang dikemukakan di atas memberikan gambaran bahwa arah pendidikan Islam dalam rangka menjadikan manusia sebagai khalifah yang mampu berakhak mulia dan mampu mengembangkan segenap potensinya serta mampu mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Dengan demikian jelas tujuan pendidikan pada dasarnya menjadikan manusia Muslim yang mampu menjalankan tugas makhluk Allah yang baik dipermukaan bumi ini baik dalam kerangka kehidupan individu maupun kemasyarakatan.

Sedangkan materi PAI kelas XI semester II yang disebutkan dalam kurikulum diantaranya adalah: Memahami ayat-ayat al-Qur'an tentang perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup, meningkatkan keimanan kepada Kitab-kitab Allah, menghargai karya orang lain, dosa-dosa besar, perawatan jenazah, dakwah, khutbah dan tablig, dunia Islam pada masa modern

C. Pengaruh Media LCD Proyektor (*Liquid Crystal Display*) terhadap peningkatan pemahaman belajar.

Hal pokok yang sering menjadi pertanyaan didalam diri seorang guru setelah berlangsungnya proses belajar mengajar adalah “apakah pembelajaran yang telah dilaksanakan sudah berhasil atau belum”, karena bagaimanapun juga berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru adalah ditentukan oleh hasil belajar itu sendiri. Berhasil bila anak didik bertambah pintar, atau bertambah paham dan mengerti terhadap apa yang disampaikan oleh guru-gurunya. Dengan kata lain yang tidak faham menjadi faham dan yang setengah faham atau yang sudah faham menjadi lebih faham setelah berlangsungnya proses belajar mengajar. Jika hal ini sudah dicapai maka para anak didikpun akan selalu siap juga akan mampu menjelaskan dan membahasakan pemahamannya itu dengan bahasanya masing-masing. Pemahaman yang baik dan mendalam yang dicapai anak didik ini pada akhirnya akan membuat prestasi belajarnya meningkat.

Selain itu terciptanya sumberdaya manusia yang tinggi merupakan harapan dan keinginan bagi setiap lembaga pendidikan yang bergerak dalam bidang pendidikan. Harapan tersebut tentu saja tidak bisa diperoleh secara mudah secepat membalikan telapak tangan tanpa adanya hal pendukung didalamnya, contohnya saja LCD Proyektor sebagai media pembelajaran mempunyai kedekatan proses dalam perangkat komputer. LCD Proyektor merupakan alat media yang sangat dibutuhkan dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia apalagi peningkatan kualitas anak dalam mempelajari pendidikan agama Islam.

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kemajuan suatu proses pembelajaran adalah fasilitas yang tersedia, tersedianya sarana dan prasarana atau alat bantu pengajaran, misalnya tersedianya media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti komputer, LCD Proyektor, televisi serta fasilitas lainya sangat menentukan terhadap efektif tidaknya suatu metode dan sebaiknya seorang guru yang baik harus senantiasa menyiapkan (membuat) alat peraga atau media pengajaran pada setiap kali akan mengajar.

Dimana media merupakan wahana penyalur informasi, belajar atau penyalur pesan yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Selain itu media sangat penting karena dalam proses belajar mengajar

Banyak guru yang tidak mengenal karakter siswa ketika di kelas. Yang dilakukan guru tersebut hanyalah sekedar menyampaikan materi sesuai dengan targetnya. Guru menerangkan panjang lebar, mengulas jauh, dan menganalisis materi dengan sangat lama tanpa pernah tahu murid paham atau tidak. Sesekali guru

bertanya ke siswa tentang materi yang telah disampaikan kemudian meminta siswa untuk bertanya. Tidak ada pertanyaan dari siswa berarti semua siswa paham dan mendalami. Setelah itu usailah pelajaran kali itu.

Padahal, dari 40 siswa dikelas, bisa jadi yang faham dan mengerti hanya 10%-nya, lainnya kurang faham dan bahkan tidak mengerti. Mengapa hal itu terjadi? Hal itu terjadi karena titik sentuh atau cara belajar siswa bermacam-macam. Sebagian siswa dapat belajar dengan sangat baik hanya dengan melihat orang lain melakukannya, biasanya, mereka ini menyukai penyajian informasi yang runtut. Mereka lebih suka menuliskan apa yang dikatakan guru, selama pembelajaran, mereka biasanya diam dan jarang terganggu oleh kebisingan. Peserta didik *visual* ini berbeda dengan peserta didik *auditori*, yang biasanya tidak sungkan-sungkan untuk memperhatikan apa yang dikerjakan oleh guru, dan membuat catatan. Mereka mengandalkan kemampuan untuk mendengar dan mengingat. Selama pelajaran, mereka mungkin banyak bicara dan mudah teralihkannya suara atau kebisingan. Peserta didik kinestetik belajar terutama dengan terlibat langsung dalam kegiatan. Mereka cenderung impulsif, semau gue, dan kurang sabaran. Selama pelajaran, mereka mungkin saja gelisah bila tidak bisa leluasa bergerak dan mengerjakan sesuatu. Cara belajar boleh jadi sembarangan dan tidak karuan.

Itu masih karakter gaya belajar siswa belum lagi karakter kecerdasan siswa yang multidimensi. Anak yang cerdas secara spasial atau pemahaman ruang dan waktu, tidak akan pernah paham materi yang diterangkan dengan bercuap-cuap. Anak spasial akan paham jika materi dikemas dengan memainkan ruang dan waktu, yakni

materi dikembangkan dengan cara gambar atau peta. Anak matematis akan paham jika guru menerangkan dengan cara melibatkan angka dalam penanaman konsepnya. Begitulah seterusnya.

Kehadiran media sangat membantu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan diatas, selain itu ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, yang mana dalam proses belajar banyak menggunakan media, diantaranya LCD Proyektor.

Selain itu Haryanto dalam bukunya menyebutkan media ini juga sangat membantu guru dalam proses belajar-mengajar dalam kondisi sebagai berikut³³:

1. Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang difahami oleh siswa.
2. Terbatasnya sumber pengajaran.
3. Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui perantara kata-kata (verbal) akibat sudah terlalu lelah karena kerja seharian
4. Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang, akibat kebosanan mendengarkan uraian guru karena penjelasannya yang kurang menarik.

Dari uraian diatas menunjukkan kehadiran media sangat penting khususnya LCD Proyektor ini, namun pada kenyataannya media yang diungkapkan diatas jarang sekali dipergunakan disekolah-sekolah. Padahal hal tersebut sangat membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, apalagi dalam pendidikan agama Islam, terutama materi-materi yang menyangkut kepada permasalahan-permasalahan yang dirasa perlu diperlihatkan kepada siswa, sehingga siswa akan lebih memahami serta dapat menangkap secara jelas.

³³ Haryanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h.240

Dalam proses belajar mengajar ada yang disebut bahan ajar interaktif dimana dalam menyiapkan bahan ajar interaktif tersebut diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama dalam pengoprasikan peralatan seperti komputer, kamera, video dan sebagainya. Jadi disini dapat dilihat betapa pentingnya media teknologi terutama pemakaian media visual Proyektor LCD.

Dalam proses belajar mengajar, konsep sebagai alat bantu mengajar Proyektor LCD, kiranya sangat tepat untuk dipergunakan, dalam hal ini Proyektor LCD dapat berfungsi sebagai simulator, yaitu sebagai media penyaji pengganti papan tulis, untuk membantu guru dalam menyampaikan diagram, gambar atau intisari yang rumit dengan ketelitian tertentu, sehingga media ini sangat menunjang mata pelajaran dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai melalui pengamatan, karena guru dapat mengajukan kepada siswa, efek-efek dinamis yang sulit untuk ditampilkan lewat papan tulis dan kapur.

LCD Proyektor menyediakan visualisasi data yang sebenarnya disimpan dalam komputer untuk presentasi. Proyektor ini memungkinkan para audien untuk menonton gambar bergerak dari sebuah DVD atau perangkat yang lain, dengan kemampuan proyektor dalam beberapa hal sama dengan kemampuan monitor komputer (misalnya kerapatan gambar dan kemampuan menampilkan gambar, Warna lebih matang/solid). Dengan pengalaman yang kaya efek visual dan ditambah audio umumnya jauh lebih berkesan daripada yang mementingkan hanya audio semata. Informasi yang akan di sampaikan dapat diproyeksikan ke layar sehingga informasi berupa tulisan, gambar, bagan, dan lain-lain akan menjadi lebih besar dan lebih jelas

di lihat. Proses penyampaian informasi seperti ini sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan.

Dengan kemampuan visualnya ini LCD Proyektor dapat membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan, peserta didik pun jadi lebih mudah dan lebih banyak menyerap informasi. Sejalan itu dengan kemampuan visual tersebut Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media visual ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Edgar Dale dalam Rahardjo (1991) menggambarkan pentingnya visualisasi dan verbalistis dalam pengalaman belajar yang disebut “Kerucut pengalaman Edgar Dale” dikemukakan bahwa ada suatu kontinum dari konkrit ke abstrak antara pengalaman langsung, visual dan verbal dalam menanamkan suatu konsep atau pengertian. Semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. Namun, agar terjadi efisiensi belajar maka diusahakan agar pengalaman belajar yang diberikan semakin abstrak (“go as low on the scale as you need to ensure learning, but go as high as you can for the most efficient learning”).

Raharjo menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pemeo mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara“ seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (a picture is worth a thousand words). Hal ini tidaklah berlebihan karena sebuah durian “monthong” atau gambarnya akan lebih menjelaskan barangnya (atau pengertiannya) daripada definisi atau penjelasan dengan seribu kata kepada orang yang belum pernah mengenalnya.

Dengan menambah media visual pada pemberian pelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 hingga 38 persen (pike, 1989), penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hingga 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata! Tidak hanya itu, waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40 persen ketika media visual digunakan untuk mendukung

presentasi lisan. Sebuah gambar barangkali tidak memiliki ribuan kata, namun ia tiga kali lebih efektif ketimbang kata-kata saja.³⁴

Sarana visual seperti Proyektor LCD ini bila digarap dengan baik dan benar, di samping dapat mempermudah pemahaman konsep dan daya serap belajar siswa, juga membantu pengajar untuk menyajikan materi secara terarah, sistematis dan menarik sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Inilah manfaat yang harus dioptimalkan dalam pembuatan rancangan media seperti Proyektor LCD ini.

Berdasarkan apa yang telah penulis paparkan diatas maka mengambil hipotesis atau kesimpulan bahwa “Peranan Media Proyektor LCD dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang Disampaikan”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³⁵

Hipotesis istilah sebenarnya terdiri dari kata “hipo” dan “tesa” yang berasal dari bahasa Yunani, “hipo” artinya di bawah, “tesa” artinya kebenaran. Jadi hipotesis di bawah kebenaran atau kebenarannya masih diuji lagi.

³⁴ Melvin I. Silberman, *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa, 2006), cet Ke-3, h.25

³⁵ Suharsimin Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Bina Aksara, 1998), h.67.

Dengan demikian, penulis merumuskan dan akan membuktikan hipotesis Nihil (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Ada pengaruh Peranan Media Proyektor LCD (liquid cristal display) terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 2 di SMAN 2 Sidoarjo.
2. Hipotesis Nihil (H_0): Tidak ada pengaruh Peranan Media Proyektor LCD (liquid cristal display) terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 2 di SMAN 2 Sidoarjo

Jika (H_a) terbukti setelah diuji maka (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Namun sebaliknya jika (H_0) terbukti setelah diuji maka (H_0) diterima dan (H_a) ditolak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Variabel dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat beragam (berfariasi). Arti kata ini menunjukkan bahwa variabel merupakan suatu yang didalamnya terdapat atribut-atribut, unit-unit, dimensi-dimensi atau nilai-nilai yang beragam. Kelingger mendefinisikan variabel sebagai suatu sifat yang dapat memiliki berbagai macam nilai, atau “simbol/ lambang yang padannya diletakan bilangan atau nilai”.¹

Secara garis besar variabel terbagi menjadi dua yaitu variabel bebas atau independent variabel yang dilambangkan dengan X dan variabel terikat atau dependent variabel yang dilambangkan dengan Y.

1. Independent Variabel (X)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independent (X) adalah Peranan media LCD Proyektor. Adapun indikator Peranan media LCD Proyektor adalah :

Indikator meliputi : Simulator (sebagai media pengganti papan tulis), penyampaian materi secara sistematis, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran, kemampuan menampilkan obyek yang sukar kedalam kelas, fungsi

¹ Suharsimin Arikunto, , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.116

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi.

Untuk memperoleh data yang pasti maka diperlukan adanya populasi yang diteliti, sebab tanpa adanya populasi akan mengalami kesulitan dalam mengolah data yang masuk.

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian.³ Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitian ini juga disebut studi populasi atau studi sensus.⁴

Pendapat lain menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 2 Sidoarjo, yang berjumlah 180 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi atau wakil dari populasi yang akan diselidiki.⁵ Begitu pula menurut Suharsimi Arikunto bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁶

³ Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1999), h.27

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 117

⁵ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 1998), h.79

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...* h.134

- a. Data kualitatif yaitu data yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti.⁸ Atau data yang tidak bisa diukur secara langsung.⁹ adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut: latar belakang berdirinya sekolah, struktur organisasi, kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah dan situasi-situasi umum yang ada di sekolah.
- b. Data kuantitatif yaitu data yang berhubungan dengan angka-angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari pengukuran, maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif.¹⁰ Data ini digunakan untuk memperoleh informasi, tentang jumlah siswa, guru, karyawan/pegawai, sarana dan prasarana, angket.

Selain itu, sebagai tujuan utama dari penggunaan data ini adalah untuk memudahkan dalam mencari hubungan antara “Peranan Media LCD Proyektor (*Liquid Crystal Display*) dengan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sidoarjo

2. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto yang dimaksud sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh.¹¹ Dalam penelitian ini pembahasannya berdasarkan dari dua sumber yaitu:

- a. Kepustakaan (*library research*)

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu.....*h.96

⁹ Ine I Amirman Yousda dan Arifin Zainal, *Penelitian dan Statistik Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 129

¹⁰ *Ibid*, 129

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Ibid*, 129

2. Metode observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan langsung dalam lapangan. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang memberi pengarahan dan sebagainya.¹³ Observasi dalam penelitian ini yakni mengamati cara kegiatan murid saat proses pembelajaran yang menggunakan media LCD Proyektor

3. Metode Uji Coba (eksperimen)

Dalam penelitian ini metode uji coba digunakan untuk mempraktekkan secara langsung Media LCD Proyektor pada pembelajaran siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. Eksperimen ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh peranan Media LCD Proyektor terhadap peningkatan pemahaman siswa bidang Studi Pendidikan Agama Islam.

G. Instrument Penelitian

1. Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar. Dalam menentukan penelitian pada observasi ini maka peneliti menggunakan setandar yang konvensional, sebagai berikut:

Nilai 1 (0% - 20%)	: Sangat Kurang
Nilai 2 (21% - 40%)	: Kurang
Nilai 3 (41% - 70%)	: Cukup baik

¹³ Nana Syaodih S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (bandung: pt. Remaja rosdakarya,2007), cet.ke-3, h.220

siswa SMA Negeri 2 Sidoarjo menggunakan uji-t (*t-test*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus uji-t (*t-test*), sebagai berikut:

1. Rumus yang digunakan ialah:

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

2. Langkah-Langkah Perhitungannya

Langkah yang perlu ditempuh adalah:

a. Mencari Mean Variabel X (Variabel I), dengan Rumus:

$$M_1 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

b. Mencari Mean Variabel Y (Variabel II), dengan Rumus:

$$M_1 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)$$

c. Mencari Deviasi Standar Variabel I dengan Rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

d. Mencari Deviasi Standar Variabel II dengan Rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N_1} - \left(\frac{\sum fx'}{N_1} \right)^2}$$

- e. Mencari Setandard Error Mean Variabel I dengan Rumus:

$$SE_{M_1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N-1}}$$

- f. Mencari Setandard Error Mean Variabel II dengan Rumus:

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N-1}}$$

- g. Mencari Setandard Error perbedaan mean Variabel I dan mean Variabel II

dengan rumus:

$$SD_{M_1-M_2} = \sqrt{SD_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2}$$

- h. Mencari t_o dengan rumus : $t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}}$

maka dengan terpaksa kelas I masuk sore hari. Guru guru pengajar pun mulai bertambah. Tambahan itu berasal dari mutasi dan pengangkatan baru. Jumlah tenaga administrasi baru ada 2 orang dan itupun belum pegawai negeri.

Pada tahun 1992 – 1993 penerimaan murid baru ditingkatkan jumlah menjadi 200 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas. Hal ini diiringi dengan pengembangan sarana berupa tambahan ruang kelas, ruang laboratorium IPA, ruang BP dan musholla. Jumlah rombongan belajar sampai dengan saat ini masih tetap 15 yang terbagi menjadi 3 kelas I, 3 kelas II dan 3 kelas III.

Pada tanggal 1 Juli 1996 Bapak Achmad Soemardjo pensiun. Untuk mengisi kekosongan Kepala Sekolah maka ditunjuk Kepala SMA Negeri 4, Ibu Anik Kadarwati, sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2. Dan pada tanggal 10 oktober 1996 serah terima Kepala SMA Negeri 2 dilaksanakan antara Bapak Achmad Soemardjo dengan penggantinya Bapak Sutomo Mulyo BA.

Selama kepemimpinan Bapak Sutomo pengembangan sarana prasarana sekolah terus dilakukan antara lain penambahan ruang kelas, pembangunan lapangan basket dan tenis, parkir sepeda siswa.

Pada bulan Mei 2002 Bapak Sutomo pensiun sebagai Kepala SMA Negeri 2 dan sebagai pengantinya ditunjuk Drs Subagyo Kepala SMA Negeri 4 sebagai Pelaksana tugas. Baru pada tanggal 1 Juli 2002 Kepala SMA 2 definitif ditunjuk. Beliau adalah Drs Tito Tanggul Maruto yang sebelumnya sebagai Kepala SMA Negeri Taman.

18.	Ahmad Muyasir, S.Pd	Sejarah	S-1
19.	Winingastuti MS.Pd	Ekonomi	S-2
20.	Dwi Herleni, S.Pd	Ekonomi	S-1
21.	Drs Bambang Sumaryo	Fisika	S-1
22.	Sudjati S.Pd	Ppkn	S-1
23.	Sriwidiyati, M.Pd	Kimia	S-2
24.	Ulin Mahdiyati, M.Pd	Pend. Olah Raga	S-2
25.	Abdul Ghioni S.Pd	Fisika	S-1
26.	Dr. Ariyanti J M.Pd	Fisika	S-3
27.	Ermina purwanti S.Pd.I	Pend. Agama Islam	S-1
28.	Soesetyo	Biologi	S-1
29.	Sukrisno	Bhs Ingris	S-1
30.	Candra Wati M.Pd	Bhs Ingris	S-2
31.	Dwi Elly Susiana S.Pd	Geografi	S-1
32.	Diduk Hari Susanto	Matematika	S-1
33.	Dwi Arnaeni S.Pd	Kesenian	S-1
34.	Drs. Abdul Rochim Latif	Bp	S-1
35.	Betty Indriyana S. S.Pd	Kimia	S-1
36.	Erna Relawati S.Pd	Ekonomi	S-1
37.	Drs. Sugiarto	Geografi	S-1
38.	Drs. Amirul	Biologi	S-1

39	Dra. Uswatun Chasanah M.Pd	Bimbingan Konseling	S-2
40	Ida Trisina M.Pd	Bhs. Ingris	S-2
41	Drs. Armuji M.Pd	Matematika	S-2
42	Site Romlah S.Pd	Bhs. Jepang	S-1
43	In Sulis Stianingsih	Seni Rupa	S-1
44	Drs. Agus wahyudi	TI	S-1
45	Ririn Faridah S.Pd	Komputer	S-1
46	Drs. Imanuel HS.	Agama Katolik	S-1
47	Drs. FX Sugiarto	Agama Kristen	S-1
48	Suhariyanto	Tenaga Administrasi	S-1
49	Anik ariyani	Tenaga Administrasi	S-1
50	Muktadi	Kepala Administrasi	S-1
51	Sri purwanti	Tenaga Administrasi	S-1
52	Rudi Budiono	Tenaga Administrasi	SMA
53	Yeni Gunardi	Tenaga Administrasi	S-1
54	Julianti	Tenaga perpustakaan	S-1
55	Diah Purwanti, AM.d	Tenaga perpustakaan	S-1
56	Suratman	Tenaga kebersihan	SMA
57	Sugiman	Tenaga Administrasi	SMP
58	Karmadi	Tenaga kebersihan	SMP
59	Susapto	Tenaga kebersihan	SMA

16	Laboratorium kimia	1 Ruang	Baik
17	Multimedia	1 Ruang	Baik
18	Laboratorium Komputer	1 Ruang	Baik
19	Tempat Ibadah	1 Ruang	Baik
20	Kantin	1 Ruang	Baik
21	Gudang	1 Buah	Baik
22	Pos Jaga	1 Buah	Baik
23	KM/WC Guru	1 Buah	Baik
24	KM/WC Siswa	2 Buah	Baik
25	Lapangan Upacara	3 Buah	Baik
26	Lapangan Tenis Meja	1 Buah	Baik
27	Lapangan Bola Basket	1 Buah	Baik
28	Lapangan Bola Volly	1 Buah	Baik
29	TV	1 Buah	Baik
30	LCD	2 Buah	Baik
31	VCD/DVD Player	2 Buah	Baik
32	Komputer	25 Buah	Baik

Sumber: Dokumen SMA Negeri 2 Sidoarjo Th. 2009-2010

4. Pada soal no 4, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 12 (35,29%) lebih kecil dari pada yang memilih kadang-kadang 22 (67,70%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang LCD mempercepat pemahaman dari jawaban “ya” adalah cukup.
5. Pada soal no 5, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 8 (23,52%) lebih kecil dari pada yang memilih kadang-kadang 26 (76,47%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang LCD Proyektor menyeragamkan pemahaman siswa dari jawaban “ya” adalah cukup.
6. Pada soal no 6, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 19 (55,88%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 13 (38,23%) yang memilih tidak 2 (5,88). Jadi analisa data tentang kemampuan menyajikan data lebih sistematis dari jawaban “ya” adalah “baik”.
7. Pada soal no 7, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 26 (76,47%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 8 (23,52%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang LCD Proyektor memperjelas konsep-konsep materi pelajaran dari jawaban “ya” adalah baik.
8. Pada soal no 8, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 20 (58,82%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 14 (41,17%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data media LCD Proyektor dapat menampilkan obyek yang sukar kedalam kelas dari jawaban “ya” adalah baik.
9. Pada soal no 9, dari 34 responden yang memilih jawaban “Senang” sebanyak 14 (41,17%) lebih kecil dari pada yang memilih kurang senang 19 (55,89%)

4. Pada soal no 4, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 11 (32,35%) lebih kecil dari pada yang memilih kadang-kadang 23 (67,64%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang mengklasifikasi isi materi pelajaran menjadi sus-sub tertentu sehingga lebih mudah memahami isi materi tersebut dari jawaban “ya” adalah cukup.
5. Pada soal no 5, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 24 (70,55%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 10 (29,41%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang membuat ringkasan dari jawaban “ya” adalah baik.
6. Pada soal no 6, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 6 (17,65%) lebih kecil dari pada yang memilih kadang-kadang 27 (79,41%) yang memilih tidak 1 (2,94). Jadi analisa data tentang kemampuan menarik kesimpulan dari jawaban “ya” adalah cukup.
7. Pada soal no 7, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 17 (50%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 17 (50%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang dapat mengulang materi yang telah disampaikan guru dalam bentuk kata-kata sendiri dari jawaban “ya” adalah cukup.
8. Pada soal no 8, dari 34 responden yang memilih jawaban “ya” sebanyak 20 (58,82%) lebih besar dari pada yang memilih kadang-kadang 14 (41,17%) dan yang memilih tidak 0. Jadi analisa data tentang Analisa Data Tentang

2. Data Tentang Kemampuan pemahaman Siswa

Selanjutnya, penulis akan menganalisa data kemampuan pemahaman siswa kelas XI-A. yaitu dari hasil angket di atas.

Dari angket tersebut dapat diketahui nilai idealnya 2, jumlah frekuensinya 198 berasal dari 10 item pertanyaan dan 34 responden. Adapun untuk mengetahui tingkat pemahaman, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{198}{34} \times 100\% = 58,23\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya adalah 198

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyak individu) adalah 34

P = Angket prosentase

Selanjutnya akan ditafsirkan hasil rata-rata tersebut yaitu 58,23 % dengan melihat penafsiran sebagai berikut:

- a. 91 %-100 % = sangat baik
- b. 71 % - 90 % = baik
- c. 41 % - 70 % = cukup baik
- d. 21 % - 40 % = kurang baik
- e. kurang dari 20 % = tidak baik

meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo. Ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen yang sudah diterapkan media Proyektor LCD dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Dengan kata lain media Proyektor LCD dapat diandalkan sebagai media yang baik untuk mengajarkan Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Sidoarjo.

B. Saran

Dari serangkaian temuan penelitian serta kesimpulan dari penelitian penulis mengajukan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang terkait:

1. Kepada lembaga agar lebih banyak menyediakan media pembelajaran yang bervariasi. penerapan media ini tidak hanya diterapkan pada materi pendidikan agama Islam saja, tetapi pada seluruh materi lainnya. Hal ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa karena siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mereka sendiri untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dan memberikan pengetahuan tentang media-media baru yang ada saat ini. Sehingga tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat tercapai.
2. Kepada guru, salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kemajuan suatu proses pembelajaran adalah fasilitas yang tersedia, tersediannya sarana dan prasarana atau alat bantu pengajaran, misalnya tersediannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti komputer, Proyektor LCD

serta fasilitas lainya sangat menentukan terhadap efektif tidaknya suatu metode dan sebaiknya seorang guru yang baik harus senantiasa menyiapkan alat peraga atau media pengajaran pada setiap kali akan mengajar.

3. Dalam proses belajar mengajar, konsep sebagai alat bantu mengajar Proyektor LCD, kirannya sangat tepat dipergunakan, dalam hal ini Proyektor LCD berfungsi sebagai simulator, yaitu sebagai media penyaji pengganti papan tulis, untuk membantu guru menyampaikan diagram, gambar atau intisari yang rumit dengan ketelitian tertentu, sehingga media ini sangat menunjang mata pelajaran dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai melalui pengamatan. Dengan kemampuan menampilkan gambar visual mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran. Ada sebuah pemeo mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata. Dengan kata lain disini media Proyektor LCD sangat penting bukan hanya dalam dunia kerja tetapi juga di dunia pendidikan.
4. Kepada seluruh siswa SMA Negeri 2 Sidoarjo hendaknya lebih memahami arti dan manfaat dari mempelajari mata pelajaran pendidikan agama Islam.

