

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
 PENGGUNAAN MEDIA LCD PROYEKTOR
 PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS
 XI IPS SMA EKASAKTI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



OLEH :

**FEBRINA SARI
NIM : 78967**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABSTRAK

Febrina Sari : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media LCD Projektor Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI SMA Ekasakti Padang

Hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang pada mata pelajaran TIK semester II tahun pelajaran 2008-2009 hanya memperoleh nilai rata-rata 60 dibawah KKM yaitu 65. Kondisi ini mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah agar terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Hipotesa penelitian adalah Penggunaan media LCD Projektor dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus dengan setiap siklus diadakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi langsung yang dilakukan oleh kolaborator dan tes hasil belajar, alat pengumpul data adalah lembar observasi aktivitas dan lembar tes siswa. Data yang diperoleh dianalisa secara kuantitatif dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru pada siklus 1 sebesar 65% meningkat menjadi 86,66% pada siklus 2, demikian pula aktivitas siswa dari hasil observasi pada siklus 1 sebesar 67,60% dalam rentangan 60%-69% dikategorikan kurang. Meningkat pada siklus 2 sebesar 87,25% dalam rentangan 80%-89% dengan kategori baik. Peningkatan aktivitas ini juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus 1 ketuntasan hasil belajar klasikal 66,66% pada siklus 2 ketuntasan klasikal 77,77% terdapat peningkatan hasil belajar 11,11%. Berarti dari hasil temuan ini terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media LCD Projektor pada mata pelajaran TIK di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis aturkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-nya yang tidak terhingga, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salawat beserta salam semoga dikirimkam Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW yang telah melaksanakan tugasnya sebagai utusan Allah SWT dalam menyampaikan risalah islam demi keselamatan hidup umat di dunia dan akhirat kelak.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs.Azman.M.Si, sebagai pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan meluangkan waktunya kepada penulis sejak awal hingga akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dra.Eldarni.M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan dalam penulisan skripsi ini
3. Bapak Drs.Azman.M.Si dan Ibuk Dra.Zuwirna.M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Seluruh Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi
5. Ibuk Dra.Yusniteti selaku kepala sekolah SMA Ekasakti Padang yang telah memberi izin dan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
6. Guru-guru SMA Ekasakti Padang yang telah memberi bantuan dan motivasi selama penulis melakukan penelitian.
7. Kepada ayahanda H.Syahrummar, Ibunda Hj.Ernawati serta kakak dan adik tercinta yang telah memberikan doa, bantuan dan kasih sayang serta dorongan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah yang diridhoi Allah SWT, Amin ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

Hal

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Pembatasan Masalah.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Pembelajaran.....	8
2. Ciri-ciri Pembelajaran	8
B. Hakekat Pelajaran TIK.....	10
1. Pengertian Pelajaran TIK.....	10
2. Fungsi Pelajaran TIK	10
3. Tujuan Pelajaran TIK.....	11
C. Hakekat Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Jenis Media dan Klasifikasi	12
3. LCD Proyektor Dalam Pembelajaran	13
D. Hipotesis Tindakan	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	15
B. Setting Penelitian	15
C. Rencana Tindakan.....	16
D. Prosedur penelitian.....	16
E. Alat Pengumpul Data	19
F. Teknik Pengumpulan Data.....	19
G. Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian Siklus 1	21
B. Hasil Penelitian Siklus 2	30
C. Pembahasan.....	39

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN
A.	Kesimpulan
B.	Saran

41
41

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel	
1. Jadwal dan kegiatan siklus1	21
2. Data hasil tes akhir Siklus 1	24
3. Lembar observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 1	26
4. Lembar observasi aktivitas siswa dalam PBM pada siklus 1	28
5. Jadwal dan kegiatan siklus 2	30
6. Data hasil tes akhir Siklus 2	33
7. Lembar observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 2	35
8. Lembar observasi aktivitas siswa dalam PBM pada siklus 2	37
9. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa siklus 1 dan siklus 2.....	40

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar

1. Grafik hasil belajar siklus 1.....	25
2. Grafik hasil belajar siklus 2.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran</i>		<i>Halaman</i>
1.ncana Pelaksanaan Pembelajaran.....	Re 44
2.mbar Observasi Aktivitas Guru Dalam PBM	Le 66
3.mbar Observasi Aktivitas Siswa Dalam PBM	Le 68
4.mor Urut dan Nama Siswa.....	No 70
5.tribusi Observasi Siswa Selama PBM Siklus 1.....	Dis 71
6.tribusi Observasi Siswa Selama PBM Siklus 2.....	Dis 73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas yang diberikan dari kelas I sampai kelas III, pelajaran TIK di sekolah adalah untuk menanamkan pemahaman terhadap keunggulan dan keterbatasan komputer. Serta dapat menggunakan komputer secara optimal, disamping itu memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengolah informasi dan bagaimana pula cara mengkomunikasikannya.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih banyak mengandung aspek pemecahan masalah, Eksplorasi dan Komunikasi. Dimana aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (Worksheet). Penggabungan dokumen, membuat karya dengan program presentasi dan data base. Mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet. Semua ini membutuhkan instruksi-instruksi atau langkah-langkah penyelesaian yang rinci dan jelas.

Selama ini proses belajar mengajar di sekolah SMA Ekasakti Padang khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru menggunakan metode ceramah, sehingga memberi dampak siswa hanya mendengar, mencatat dan sedikit sekali yang bertanya. Karena siswa merasa guru adalah sumber ilmu. Dalam menyampaikan materi pelajaran guru sering memberikan penjelasan yang berulang-ulang tentang berbagai instruksi yang akan

digunakan, begitu pula tentang berbagai fungsi dari icon yang terdapat pada komputer.

Dalam proses belajar mengajar berlangsung siswa tidak memiliki inisiatif untuk membaca buku dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga siswa sulit memberikan respon terhadap apa yang disampaikan oleh guru, hal ini tentunya membuat suasana belajar menjadi pasif, monoton dan membosankan. Terkadang menimbulkan suasana yang ribut didalam proses pembelajaran. Kondisi ini tentunya berakibat pada rendahnya hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang masih rendah. Nilai rata-rata kelas XI IPS semester I tahun ajaran 2008-2009 adalah 60 dengan sumber buku nilai guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang, sedangkan KKM (criteria ketuntasan minimum) yang diharapkan 65.

Faktor utama yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah pembelajaran yang monoton dan belum menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan komputer yang ada digunakan untuk pembelajaran 1 unit komputer dipergunakan oleh 2 orang anak dengan ruang labor yang sederhana.

Agar proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung secara dinamis, maka pemerintah telah melakukan berbagai usaha diantaranya adalah

penyempurnaan kurikulum, peningkatan kwalitas guru, pengadaan sarana dan prasarana, penggunaan metode yang bervariasi. Salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar (2006:3) media pembelajaran adalah “ Alat yang berperan menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran”.

Setelah peneliti mengikuti perkuliahan pada program teknologi pendidikan dan mempelajari berbagai media, cara memproduksi dan menggunakan maka peneliti tertarik pada penggunaan LCD Proyektor sebagai media, menurut peneliti LCD Proyektor akan mampu menjadikan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) lebih hidup dan tidak membosankan sehingga materi yang sifatnya berupa urutan instruksi dapat ditampilkan dengan menggunakan LCD Proyektor, peneliti yakin metode ini akan mampu memperbaiki hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) karena siswa menjadi senang belajar dan tentu akan mendorong siswa ingin mengetahui lebih banyak pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pada akhirnya siswa mau membaca buku dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan kondisi diatas itulah yang mendorong pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan LCD Proyektor pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang, dengan LCD Proyektor diharapkan akan mampu melibatkan siswa

dalam belajar yang nantinya mampu memberi dampak pada hasil yang tinggi dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan demikian pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah akan menjadi pelajaran yang menyenangkan. Sehingga mampu membekali anak didik dengan pengetahuan dan keterampilan memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka permasalahan penelitian dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan kurang menarik, membosankan kurang memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut karena metodenya yang monoton.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran karena guru tidak melibatkan siswa secara aktif dalam belajar
3. Siswa cepat bosan dengan materi yang disajikan karena guru cenderung menggunakan metode ceramah.
4. Siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran
5. Siswa sering ribut dalam belajar karena siswa tidak terfokus pada penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

6. Hasil belajar siswa rendah setiap ada ulangan harian, ulangan formatif dan ulangan sumatif yang dilaksanakan (Rata-rata 60)
7. Lingkungan belajar yang tidak kondusif

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas adalah Penggunaan media LCD Proyektor yang bagaimana dapat meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI IPS di SMA Ekasakti Padang.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media LCD Proyektor dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI IPS di SMA Ekasakti Padang

E. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian tindakan kelas akan dilakukan di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang pada semester II (Januari – Juni) Tahun pelajaran 2008/2009

2. Pokok bahasan yang akan di teliti dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah Membuat Dokumen Pengolah Angka dengan Variasi Teks, Tabel, Grafik, Gambar dan diagram..

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat yaitu :

- a. Bagi Guru
 1. Sebagai perbaikan dalam pengajaran khususnya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan media LCD Proyektor.
 2. Sebagai peningkat mutu pendidikan dan pedoman bagi guru untuk masa yang akan datang
 3. Menambah wawasan dan keterampilan bagi guru-guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang dalam menggunakan LCD Proyektor dalam proses belajar.
- b. Bagi Siswa
 1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
 2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang

c. Bagi Peneliti

1. Sebagai pengembangan ilmu yang telah diperoleh dibangku perkuliahan
2. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan perkuliahan sarjana (S1) KTP Program Study TP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif dalam memproses dan mengolah apa yang diperoleh dari belajar. Untuk dapat memproses dan mengolah apa yang diperoleh dari belajar secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional

Nasution(1999:51). “Setiap individu di tuntut untuk dapat melakukan kegiatan atau proses pembelajaran dengan baik dan untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan seorang pembimbing yang lebih dikenal dengan guru dalam pelaksanaan pembelajaran”.

Hamalik (1997:57) “mendefinisikan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pendidikan harus bersinergi dengan kuat antara unsur-unsur yang ada sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dengan maksimal dicapai. Tanpa adanya sinergi yang kuat diantara unsur yang ada tentu saja ini akan menjadi kendala-kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Gronbach dalam Sahertian. (2000:30) menjelaskan pembelajaran merupakan suatu system yang menggambarkan kaitan yang kuat antara siswa dan guru sebagaimana yang diungkapkan :

Pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Kegiatan yang dilakukan siswa dibawah bimbingan guru. Guru bertugas merumuskan tujuan-tujuan yang hendak dicapai pada saat mengajar. Selanjunya J.Drost.SJ (1999:2) mengungkapkan proses pembelajaran adalah proses pembentukan manusia muda pada bidang intelektual, proses ini berlangsung dalam lembaga yang disebut sekolah.

Dengan demikian jelaslah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator dan motivator, oleh sebab itu guru harus mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan sehingga menimbulkan motivasi belajar bagi siswa, proses belajar yang efektif akan berhasil jika siswa betul-betul dilibatkan dalam proses belajar sehingga siswa dapat melihat, mendengar, merasakan dan mengerjakan sendiri.

Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang dicapai siswa, maka dilakukan suatu penilaian atau pengukuran. Dimana penilaian yang dilakukan oleh guru haruslah bertumpu pada ranah koknitif, afektif dan psikomotor. Pada akhir penilaian akan diketahui sejauh mana daya serap siswa telah menguasai materi pelajaran yang dipelajarinya. Hasil penilaian akan dapat memberikan gambaran atau informasi bagi guru dalam membuat keputusan.

B. Hakekat Pelajaran TIK

1. Pengertian Pelajaran TIK

Menurut Depdiknas (2003:6)

“Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya”.

Oleh karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer / pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Fungsi Pelajaran TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam kurikulum sekolah, akan membantu siswa untuk belajar teknologi informasi dan teknologi komunikasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberi motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang. Dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain.

3. Tujuan Pelajaran TIK

Adapun tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi Menurut Depdiknas (2007:7) adalah:

- a. *Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang harus berubah sehingga siswa termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.*
- b. *Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.*
- c. *Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, dan terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi, belajar dan bekerja sama.*
- d. *Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggungjawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah.*

C. Hakekat Media Pembelajaran

Media merupakan perantara yang dapat menghubungkan antara sumber informasi kepada penerima informasi, demikian halnya dalam proses pembelajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh Trini Prastati dkk (2001).

Menyatakan peran media dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pelajaran.

Schram 1977. menyatakan “jenis media pada penggunaan dengan berbagai kombinasi yang cocok dan memadai akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar, menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kenyataan yang dimediatekan”

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah kata jamak dari medium yang artinya perantara. Makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi Prastati.T.(2001:3)

AECT (1997:12) mengartikan media sebagai segala bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. National Education Association mengatakan “media adalah bentu-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual serta peralatannya”. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

2. Jenis Media dan Klasifikasi

Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Leshin, Pollock dan Reigeluth (1992)

Mengklasifikaikan media dalam lima kategori yaitu : “1) media berbasis sumber (guru, instruktur, tutor, pemain peran, kegiatan kelompok) 2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan dan lembaran kertas). 3) media berbasis visual (buku, alat Bantu kerja, chart, grafik, peta, gambar, transfaransi, slide). 4) media berbasis audio visual (video film, program slide, kaset, disc). 5) media berbasis komputer (video interaktif, hypertext)”.

Seterusnya Bretz (1971) dalam Prastati. (2001:9) juga mengklasifikasikan media yaitu :

Membagi media dalam tiga macam terdiri dari media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (visual), dan media yang dapat bergerak. Media bentuk visual, garis (grafis), dan symbolverbal. Selain itu, Bretz juga membedakan media menjadi, media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, dan model peta.

Berdasarkan klasifikasi yang dibuat media memiliki bermacam-macam basis semuanya memegang peranan penting karena proses pembelajaran yang baik harus dilakukan dengan cara mendengar, melihat, merasakan dan melakukan sendiri.

3. LCD Proyektor Dalam Pembelajaran

Ada beberapa macam media elektronik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya LCD Proyektor sebagaimana yang disampaikan oleh Smaldino Sharon.E,dkk (2005:387):

Liquid Crytal Display (LCD) Proyektor merupakan salah satu media elektronik dalam pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Dengan terlebih dahulu merancang kegiatan pembelajaran dengan tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan LCD Proyektor sebagai media dalam pembelajaran tidak dimaksudkan untuk menggantikan cara belajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan LCD Proyektor diharapkan akan terjadi proses belajar mengajar yang maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Untuk membangun proses belajar mengajar yang menyenangkan termasuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), maka guru harus memaksa dirinya untuk menggunakan media pembelajaran diantaranya dengan menggunakan LCD Proyektor sebagai media yang dapat dipilih. Dengan bantuan LCD Proyektor diharapkan peserta didik

dapat membangun cara berfikir mereka dan memahami berbagai hal secara lebih baik dan efektif.

Hal ini tentunya baru dapat berlangsung bila dalam proses belajar mengajar siswa mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan LCD Proyektor materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat digambarkan dengan lebih jelas dan rinci sehingga dapat dipahami dengan cepat oleh siswa. LCD Proyektor dapat mengurangi keabstrakan suatu konsep atau ide, dalam inovasi model-model pembelajaran.

Zaenuddin (2004:21) mengungkapkan bahwa seseorang dapat mengingat hanya 10 % dari apa yang pernah dibaca, 20% dari apa yang pernah didengar, 30% dari apa yang pernah dilihat.

Dengan demikian penggabungan melihat dan mendengar lebih efektif dari hanya sekedar mendengarkan atau melihat saja dalam penyampaian materi pelajaran kepada para siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Penggunaan LCD Proyektor diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas XI IPS SMA Ekasakti Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian observasi dan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 yang terdapat pada BAB IV dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Peningkatan kualitas dan aktivitas guru dapat berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat dari perbandingan pada siklus 1 sebesar 65% meningkat menjadi 86,66% pada siklus 2, sehingga rata-rata aktivitas siswa dari hasil observasi pada siklus 1 sebesar 67,60% dalam rentangan 60%-69% dikategorikan kurang. Meningkat pada siklus 2 sebesar 87,25% dalam rentangan 80%-89% dengan kategori baik.
2. Terdapat Peningkatan Hasil Belajar, dari siklus 1 sebesar 66,66% menjadi 77,77% pada siklus 2. Penggunaan media LCD Proyektor dalam pembelajaran TIK dapat membawa pengaruh nyata pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus 1 dan siklus 2 yang mencapai kenaikan sebanyak 11,11%

B. SARAN

Melalui penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penggunaan media LCD Proyektor pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu:

1. Media LCD Proyektor dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran TIK oleh guru di sekolah sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan kearah yang lebih baik
2. Diharapkan kepada guru mata pelajaran TIK untuk dapat menggunakan media LCD Proyektor sebagai alternative pilihan dalam meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah, khususnya pada standar kompetensi

membuat dokumen pengolahan angka dengan variasi teks, table, Grafik dan gambar

3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan tuntunan bagi peneliti yang berminat mengembangkan hasil penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Azwar. 2003. *Membangun Belajar Aktif Dalam Interaksi Belajar Mengajar Di Dalam Kelas.* Padang. Jurnal Pembelajaran.
- Anggoro, M.Toha. 2008. *Metode Penelitian.* Jakarta : UT
- Aqib, Zainal.2004. *Karya Tulis Ilmiah Bagi Pengembangan Profesi Guru,* Bandung : CV.Yrama Widiya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi.* Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas.2003. *Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta
<Http://www.Google.com/LCDProyektor.>
- J.Drost.SJ.1999. *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan.* Jakarta. Gramedia.
- Kurikulum KTSP 2006, Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI SMA. Erlangga
- Sahertian Piet.A. 2000. *Konsep Dasar dan Teknik Superfisi Pendidikan Dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia.* Jakarta Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana.2001. *Media Pengajaran.* Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, Arikunto. Dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bumi Aksara Jakarta
- Sulaiman, Amir Hamzah. 1988. *Media Audio Visual.* Jakarta : PT Gramedia
- Smaldino Sharon.E.dkk. 2005. *Media LCD.* Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Triniti Prastati,dkk. 2001. *Media Sederhana.* DIKTI/DEPDIKNAS
- Zainuddin.2004. *Inovasi Model-Model Pembelajaran Perspektif Edutainment Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Luas.* Surabaya. KONASPI