

**PEMANFAATAN MEDIA LCD PROYEKTOR TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN DI KELAS VIII
SMP NEGERI 4 PALU**

Oleh :
Moh. Akbar¹
Abduh H Harun²
Imran³

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui tentang Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN di kelas VIII dengan adanya media LCD Proyektor. Lokasi Penelitian di SMP Negeri 4 Palu. Populasi dalam penelitian ini seluruh Siswa kelas VIII yang berjumlah 310 Siswa dan yang menjadi sampel berjumlah 32 Siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode Kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara dan dokumentasi. Penjabaran hasil data dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif. Sedang untuk mengetahui ada tidaknya dampak Pemanfaatan Media Proyektor LCD terhadap minat belajar siswa digunakan rumus produkt moment. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu, adapun dampaknya adalah sebesar 32,76%.

Kata kunci : Media; LCD Proyektor; Minat Belajar.

¹ A 321 12 026 Mahasiswa Program Studi PPKn, FKIP, Universitas Tadulako

² Pembimbing I

³ Pembimbing II

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang penting untuk pembentukan karakter penerus bangsa, dalam proses pembelajarann PKn harus dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif, dimana proses belajar lebih berpusat pada siswa, suasana kelas yang lebih demokratis, guru harus mampu untuk menggali setiap potensi yang ada di dalam diri siswa dan mampu dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Permasalahan dalam mengajar PKn lebih kepada proses pembelajaran yang masih bersifat tradisional, dimana siswa banyak diberikan materi-materi yang bersifat teks book, kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan kondisi pembelajaran di kelas, hal tersebut berimbas pada minat siswa menjadi rendah untuk mengikuti proses pembelajaran yang diadakan oleh guru.

Hasil Observasi awal bahwa dalam proses pembelajaran PKn di SMPN 4 Palu, Khususnya Kelas VIII masih rendahnya minat belajar siswa dikarenakan guru dalam menyampaikan materi masih banyak menggunakan media yang membuat siswa dalam proses pembelajaran merasa jenuh dan kurang termotifasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat judul dalam penelitian ini yaitu: “Pemanfaatan Media LCD Proyektor Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pemanfaatan Media LCD Proyektor Terhadap Minat Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn di kelas

VIII SMP Negeri 4 Palu. Adapun tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui tentang Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn di Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa

Adanya peningkatan minat dan partisipasi dalam proses belajar siswa kelas VIII dengan adanya media LCD proyektor.

2. Bagi Guru

Meningkatnya pengetahuan tentang media pembelajaran yang bervariasi agar memperoleh pembelajaran yang lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai motivasi guru dalam mengembangkan media LCD Proyektor proses pembelajaran yang lebih baik.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*)

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan Asnawir⁴. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm dalam Akhmad Sudrajat, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”.

⁴ Asnawir, H. (2002:11). *Media Pembelajaran*. Jakarta.

Media LCD Proyektor 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.

Manfaat dan Kegunaan Media LCD Proyektor

Proses belajar mengajar, dua unsur 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 karakteristik 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 menurut Azhar Arsyad.

Ruang Lingkup Media Pembelajaran LCD Proyektor

LCD Proyektor merupakan alat output yang berfungsi untuk menampilkan gambar atau visual hasil pemrosesan dan data komputer. LCD Proyektor memerlukan objek lain sebagai media penerima pancaran signal gambar yang dipancarkan melalui dinding putih, whiteboard ataupun kain atau layar putih yang

dibentangkan dan media datar lainnya. Biasanya LCD proyektor digunakan untuk memaparkan materi dalam presentasi.

Konsep Minat Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah⁵ “Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.” Slameto⁶ menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Palu. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 4 Palu dengan judul pemanfaatan media LCD proyektor dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 4 Palu menggunakan waktu penelitian 1 bulan.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah. (2008:132). *Psikologi Belajar*.

⁶ Slameto. (2010:180). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*.

Populasi dan Sampel

Penelitian konvensional dilaksanakan di SMP Negeri 4 Palu pada hari Senin tanggal 26 April 2016. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari SMP Negeri 4 Palu sebanyak 310 siswa, dan penarikan sampel secara random / acak adalah 32 siswa.

Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer untuk menjangkau data hasil dari angket dan wawancara, sedangkan data sekunder merupakan data yang sudah ada (dokumentasi).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian membutuhkan data yang sesuai atau yang akurat. Untuk mendapatkan data tersebut tentunya membutuhkan beberapa teknik yang akurat dengan masalah yang diteliti.

a. Studi Pustaka

Dalam penggunaan teknik ini, penelitian dilakukan melalui penelusuran bahan pustaka dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan judul proposal penelitian.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- 1) Wawancara adalah teknik penelitian yang menggunakan cara tanya jawab. Dalam penelitian ini objek yang di wawancarai adalah informan

kunci yakni, Siswa Kelas VIII, dan Guru Bidang Studi PKn yang berada di SMPN 4 Palu.

- 2) Angket (kuesioner), yaitu ditunjukkan untuk menjangkau dan mengumpulkan tanggapan siswa mengenai penggunaan media LCD proyektor khususnya dalam proses pelajaran PKn serta mengetahui minat belajar siswa. Angket ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden sesuai dengan masalah penelitian. Angket yang dipilih peneliti dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Artinya jawaban angket telah di sediakan oleh peneliti, selanjutnya responden tinggal memilih menjawab pilihan jawaban sesuai dengan pribadinya.
- 3) Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data terkait dengan penggunaan Media LCD Proyektor sekolah dan dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian. Adapun data yang hendak yang diperoleh melalui teknik ini adalah data jumlah siswa SMP Negeri 4 Palu yang dalam pembelajaran PKn menggunakan media LCD Proyektor dan foto-foto siswa dalam proses pembelajaran PKn menggunakan media LCD Proyektor dalam peningkatan minat belajar dan jumlah media LCD Proyektor yang ada di SMP Negeri 4 Palu.

Teknik Analisi Data

Metode analisis data yang penulis pergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Data yang bersifat kualitatif, yaitu data yang digunakan dengan kata atau kalimat. Dengan menggunakan rumusan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \dots \%$$

Keterangan :

P = *Persentase*

F = *Jumlah jawaban dari setiap alternative jawaban*

N = *Jumlah sampel*

Anas Sudiono⁷

- b) Data yang bersifat kuantitatif, yaitu data yang digunakan untuk memberikan kesimpulan melalui angka-angka yang diperoleh dalam analisa deskripif, dalam hal ini penelitian menggunakan teknik analisa produk moment dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = *Koefisien Korelasi Product Moment*

N = *Jumlah Responden*

$\sum x$ = *Jumlah Nilai Tiap Butir*

$\sum y$ = *Jumlah Nilai Total Butir*

$\sum xy$ = *Jumlah Perkalian Antara Skor Butir Dengan Skor Total*

x^2 = *Jumlah Kuadrat Skor Butir*

y^2 = *Jumlah Kuadrat Skor Total*

Suharsimi Arikunto⁸

⁷ Anas Sudiono (1997:40), *Pengantar Statistik Pendidikan*.

Mengetahui sejauh mana efektifitas Pemanfaatan Media LCD Proyektor dalam hubungannya dengan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn tersebut dari hasil perhitungan product moment diatas dikonsultasikan ke tabel “r” produk moment dengan terlebih dahulu mencari derajat (df) dengan rumus :

$$dr = N - nr$$

ket :

dr = degrees of freedom

N = number of cases (jumlah responden)

Nr = banyak variabel yang dikorelaisikan yaitu 2 variabel.

HASIL PENELITIAN

Pemanfaatan Media LCD Proyektor Di SMP Negeri 4 Palu

Berdasarkan wawancara dengan guru PKn di SMP Negeri 4 Palu pada tanggal 25 April 2016, bahwasanya untuk mata pelajaran PKn salah satu media yang digunakan adalah media LCD proyektor. Media LCD proyektor digunakan beberapa kali dalam pembelajaran karena guru merasa dengan menggunakan Media LCD Proyektor, siswa lebih termotivasi, lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn.

Media LCD Proyektor digunakan beberapa kali dalam pembelajaran karena guru merasa dengan menggunakan Media LCD Proyektor, siswa lebih termotivasi, lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn. Apalagi dalam editing digunakan variasi-variasi

⁸ Suharsimi Arikunto (2006:256), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

penampilannya, baik warna maupun system penyajiannya sehingga lebih memberikan kejelasan tulisan dibandingkan dengan papan tulis.

Pemanfaatan Media LCD Proyektor menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, karena dengan menggunakan Media LCD Proyektor tujuan proses belajar mengajar yang direncanakan dapat tercapai dengan baik, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih mudah, situasi kelas sangat kondusif karena perhatian siswa tertuju pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, disamping itu Media LCD Proyektor juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga memudahkan guru apabila ingin mengulang kembali pelajarannya.

PEMBAHASAN

Analisa Data Tentang Pemanfaatan Media LCD Proyektor

Hasil penelitian tentang pemanfaatan Media LCD Proyektor dengan rata-rata tertinggi presentasinya 747 hasil ini diperoleh dari jumlah jawaban tertinggi yakni $90,6 + 68,7 + 68,7 + 75 + 62,5 + 81,3 + 84,4 + 93,8 + 46,9 + 75 = 747$. Hasil ini disubstitusikan kedalam rumus:

$$m = \frac{\sum x}{N}$$

$$m = \frac{747}{10} = 74,7$$

Maka jika dicocokkan dengan standar presentase 74,7 % berada direntang 56% - 75% yang tergolong cukup baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Media LCD Proyektor dalam pembelajaran PKn dikelas VIII SMP Negeri 4 Palu adalah cukup baik.

Analisa Data Tentang Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn

Hasil penelitian tentang Minat Belajar Siswa dalam pembelajaran PKn dengan rata-rata tertinggi presentasinya 74,1 hasil ini diperoleh dari jumlah jawaban tertinggi yakni $93,8 + 53,1 + 68,8 + 53,2 + 93,8 + 56,3 + 43,8 + 90,6 + 93,8 + 93,8 = 741$. Hasil ini disubstitusikan kedalam rumus:

$$m = \frac{\sum x}{N}$$

$$m = \frac{741}{10} = 74,1$$

Maka jika dicocokkan dengan standard presentase 74,1 % berada direntang 56% - 75% yang tergolong cukup baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn dikelas VIII SMP Negeri 4 Palu adalah cukup baik.

Analisa Data Tentang Dampak Pemanfaatan Media LCD Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn

Dari table dapat diketahui bahwa :

$$\sum x = 862 \qquad \sum x^2 = 23314 \qquad \sum xy = 21758$$

$$\sum y = 803 \qquad \sum y^2 = 20203 \qquad N = 32$$

Kemudian dimasukkan kedalam rumus product moment.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32 \times 21.758 - (862)(803)}{\sqrt{\{32(23.314^2) - (862)^2\}\{32(20.203^2) - (803)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{696.256 - 692.186}{\sqrt{\{746.048 - 743.044\}\{646.496 - 644.809\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4.070}{\sqrt{\{3.004\}\{1.687\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4.070}{\sqrt{5.067.748}}$$

$$r_{xy} = \frac{4.070}{2251,2}$$

$$r_{xy} = 1,81$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui nilai $r_{xy} = 1,81$ maka langkah selanjutnya adalah membandingkan r observasi (r_o) dengan r table (r_i) dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) / (df) yang mana rumusnya adalah :

$$db/df = n - nr$$

$$db/df = 32 - 2$$

$$= 30$$

Persamaan regresi diatas dapat diprediksi bahwa Pemanfaatan Media LCD Proyektor berdampak pada Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn. hal ini ditunjukkan koefisien determinasi $r^2 \times 10\% = (1,81)^2 \times 10\% = 32,76\%$, sedangkan sisanya $67,23\%$ oleh faktor lain.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa Pemanfaatan Media LCD Proyektor di SMP Negeri 4 Palu adalah dampaknya terhadap minat belajar siswa dalam Pembelajaran PKn. hal ini dilihat dari hasil analisa data yang menghasilkan NILAI 1,81. Adapun dampak Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 4 Palu sebanyak $32,76\%$ sedangkan $67,23\%$ dari oleh faktor lain.

SARAN-SARAN

Setelah penulis mengadakan penelitian dilapangan dan melihat kenyataan yang ada, kiranya ada beberapa saran yang perlu disampaikan :

1. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selalu menggunakan media pembelajaran, karena bagaimanapun juga pemanfaatan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
2. Bagi lembaga pendidikan hendaknya mengadakan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 4 Palu dan juga menyediakan lebih banyak lagi media LCD proyektor untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.
3. Bagi guru, khususnya guru PKn selaku pengajar dan pembimbing siswa di sekolah hendaknya lebih meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran dan lebih kreatif dalam pemanfaatan Media LCD Proyektor untuk memperlancar proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudrajat. 2008. "*Media Pembelajaran*" (Online) [www. akhmadsudrajat.com](http://www.akhmadsudrajat.com). diakses tanggal 6 Agustus 2015.
- Anas Sudiono (1997), *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Asnawir, H. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat pers
- Azhar Arsyad, (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta