

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Perhatian Siswa

a. Pengertian Perhatian

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Jika seseorang sedang berjalan di jalan besar, ia sadar akan adanya lalu lintas disekelilingnya, akan kendaraan-kendaraan dan orang-orang yang lewat, akan toko-toko yang ada di tepi jalan. Dalam keadaan seperti ini kita tidak mengatakan bahwa ia menaruh perhatian atau perhatiannya tertarik akan hal-hal disekelilingnya.

Tetapi jika kemudian kita lihat ia bertemu dengan seseorang yang dikenalnya dan kemudian bercakap-cakap dengannya, maka kita dapat mengatakan bahwa orang tersebut berada dalam keadaan sedang memperhatikan, yaitu ia mengarahkan indera atau sistem persepsinya untuk menerima informasi tentang sesuatu, dalam hal ini tentang orang yang dikenalnya itu dalam tingkat yang lebih terinci.¹³

Definisi mengenai perhatian menurut ahli psikologi ada dua macam, yaitu:

1) Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek.

Contoh, dia sedang memperhatikan contoh yang diberikan oleh gurunya.

¹³ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*, Jakarta: AV Publisher, 2009, h. 106

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Contoh, dengan penuh perhatian dia mengikuti kuliah yang diberikan oleh dosen yang baru itu.¹⁴

Menurut Stern dalam buku yang ditulis Zalyana, perhatian adalah pemusatan tenaga/kekuatan jiwa tertuju kepada suatu objek. Perhatian adalah pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Inti kedua definisi di atas menyebutkan kata pemusatan dan kata pendayagunaan. Apabila digabungkan maka perhatian dapat juga didefinisikan sebagai aktivitas pemusatan dan pendayagunaan tenaga atau kekuatan jiwa kepada objek tertentu. Dalam konteks pembelajaran, pemusatan dan pendayagunaan tenaga tersebut ditujukan kepada proses pembelajaran bukan kepada yang lain.¹⁵

Dikutip dari jurnal kreatif Tandulako, Mc. Cown menyatakan bahwa “perhatian adalah proses untuk melakukan tindakan terhadap informasi yang akan ditransformasikan dengan berbagai cara”.¹⁶ Adapun tindakan yang dimaksud adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Paul B. Diedrich dalam buku yang ditulis Oemar Hamalik menyatakan bahwa yang tergolong ke dalam kegiatan-kegiatan siswa adalah sebagai berikut:

¹⁴Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012, h. 34

¹⁵ Zalyana, *Psikologi Pembelajaran*, Pekanbaru: CV. Mutiara Pesisir Sumatera, 2014, h.

¹⁶ Tirsa Debby Natalia Amu, Jamaludin, dan Hasdin, Meningkatkan Perhatian Siswa Kelas V SDN 2 Salakan pada Mata Pelajaran PKn melalui Metode Diskusi, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 2 No. 3 ISSN 2353-614X, 2014, h. 90

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) Kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.¹⁷

¹⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014, h. 90-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan siswa yang ditujukan untuk menaruh perhatian ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Aktivitas siswa dalam hal perhatian adalah kegiatan-kegiatan visuals, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan mental, dan kegiatan-kegiatan emosional.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perhatian adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadari adanya rangsangan.
- 2) Mengarahkan indera kepada rangsangan.
- 3) Memfokuskan pikiran kepada rangsangan.
- 4) Melakukan suatu tindakan atau aktivitas.
- 5) Fokus dengan aktivitas yang dilakukan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa untuk memusatkan konsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Aktivitas yang dimaksud di atas merupakan kegiatan belajar siswa untuk memusatkan tenaga psikis atau pikiran dan fisik yang meliputi pemusatan konsentrasi belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Macam-macam Perhatian Siswa

Ada bermacam-macam perhatian, yang pada pokok-pokoknya meliputi:

1. Perhatian menurut cara kerjanya:
 - a) Perhatian spontan, yaitu perhatian yang tidak disengaja atau tidak sekehendak subjek.
 - b) Perhatian refleksif, yaitu perhatian yang disengaja atau sekehendak subjek.
2. Perhatian menurut intensitasnya:
 - a) Perhatian intensif, yaitu perhatian yang banyak dikuatkan oleh banyaknya rangsangan atau keadaan yang menyertai aktivitas.
 - b) Perhatian tidak intensif, yaitu perhatian yang kurang diperkuat oleh rangsangan atau beberapa keadaan yang menyertai aktivitas.
3. Perhatian menurut luasnya:
 - a) Perhatian terpusat, yaitu perhatian yang tertuju kepada lingkup objek yang sangat terbatas. Perhatian ini sering disebut sebagai perhatian konsentratif. Jadi, orang yang mengadakan konsentrasi pikiran berarti berpikir dengan perhatian terpusat.¹⁸
 - b) Perhatian terpancar, yaitu perhatian yang pada suatu saat tertuju kepada lingkup objek yang luas atau tertuju kepada bermacam-macam objek. Perhatian yang demikian dapat dilakukan oleh seorang guru di kelas yang pada suatu saat ia harus menunjukkan perhatian kepada tujuan pelajaran, materi pelajaran, buku pelajaran,

¹⁸ Wasty Soemanto, *OP.Cit*, h. 35

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media/alat pelajaran, metode belajar mengajar, lingkungan fisik kelas, dan tingkah laku anak didik yang cukup banyak jumlahnya.

Ditinjau dari segi kepentingan pendidikan dan belajar, pemilihan jenis perhatian yang efektif untuk memperoleh pengalaman belajar adalah hal yang penting bagi subjek yang belajar. Pemilihan cara kerja perhatian oleh anak didik ini dapat dibimbing oleh pihak pendidik atau lingkungan belajarnya. Salah satu usaha untuk membimbing perhatian anak didik yaitu melalui pemberian rangsangan atau stimuli yang menarik perhatian anak didik.¹⁹ Rangsangan tersebut bisa berupa penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perhatian

Perhatian banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor pada rangsangan maupun faktor individu. Hal-hal yang mempengaruhi perhatian dari faktor rangsangan ialah:

1. Intensitas atau kekuatan rangsangan.
2. *Attractiveness*, atau daya tarik rangsangan.
3. Perubahan atau pergantian rangsangan.
4. Keteraturan rangsangan.
5. Suara yang tinggi.
6. Rangsangan yang terbiasa.
7. Isyarat atau tanda.²⁰

¹⁹ *Ibid*, h. 35-36

²⁰ Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 40-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian dari aspek individu ialah antara lain:

1. Minat
2. Kondisi fisik atau kesehatan
3. Keletihan
4. Motivasi
5. Kebutuhan perhatian
6. Harapan
7. Karakteristik kepribadian²¹

Purwa menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perhatian, yaitu faktor subjektif dan objektif. Faktor subjektif adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan, kondisi diri pribadi, dan sikap batin tertentu yang memerhatikan objek tersebut. Sedangkan faktor objektif adalah faktor sifat daripada objek atau benda-benda yang menarik perhatian kita terlepas dari kemauan dan pengalaman kita. Contoh faktor objektif, yaitu perangsang yang berubah-ubah menarik perhatian kita, perangsang yang kuat menarik perhatian kita, perangsang yang luar biasa menarik perhatian kita, perangsang yang tiba-tiba menarik perhatian kita, benda-benda yang mempunyai bentuk tertentu akan lebih menarik perhatian kita.²²

Jadi, salah satu faktor yang paling besar yang mempengaruhi perhatian yaitu kuat tidaknya rangsangan dari objek itu sendiri. Perhatian yang tinggi akan timbul jika objek perhatian tersebut memberikan rangsangan yang kuat. Salah satu objek yang dapat memberikan

²¹ *Ibid*, h. 41

²² Purwa Atmaja Prawira, *Op.Cit*, h.71-71

rangsangan terhadap perhatian siswa adalah penggunaan media pembelajaran LCD *projector*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²³ Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁴

Dalam buku yang ditulis Arsyad, menurut Gerlach secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁵ Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya

²³ Daryanto, *Op.Cit*, h. 5

²⁴ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 4

²⁵ Wina Sanjaya, *Op.Cit*, h. 60

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang di kondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Penggunaan media pembelajaran tidak boleh asal-asalan menurut keinginan guru, melainkan harus terencana dan sistematis. Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah itu adalah:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
- 2) Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- 3) Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, memerhatikan, dan menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.²⁶
- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014, h. 136

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Langkah kegiatan belajar siswa. pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktikkannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.²⁷

b. Peran Media Pembelajaran

Adapun peran dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menghindari terjadinya verbalisme.
- 2) Membangkitkan minat/motivasi.
- 3) Menarik perhatian peserta didik.
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.
- 5) Mengaktifkan peserta dalam kegiatan belajar.
- 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.
- 7) Menambah pengertian nyata suatu informasi.²⁸

Dalam buku yang ditulis Syaiful, Nana Sudjana mengemukakan bahwa nilai-nilai praktis media pembelajaran adalah:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir. Karena itu, dapat mengurangi verbalisme.

²⁷ *Ibid*, h. 136

²⁸ Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar*, Bandung: CV Yrama Widya, 2013, h. 32

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran yang dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.²⁹

²⁹ Syaiful, *Op.Cit*, h. 137

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.³⁰

Jadi, media pembelajaran memiliki banyak sekali peran dan nilai-nilai praktis, di mana salah satunya adalah dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa. Media dijadikan sebagai rangsangan untuk menarik perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar akan terbantu dan proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat terlaksana.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

- 1) Papan tulis/*whiteboard* dan *flip chart*.
- 2) Gambar, foto, dan *walchart*.
- 3) Radio dan *tape recorder*.
- 4) Televisi, film, video, VCD, dan DVD.
- 5) Model, maket, globe, dan benda nyata.
- 6) OHP, LCD *projector*, dan komputer.³¹

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Karena banyaknya media pembelajaran yang

³⁰ Syaiful, *Ibid*, h. 137-138

³¹ Daryanto, *Op.Cit*, h.32-33

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat digunakan tersebut, maka penulis memfokuskan penelitian pada media pembelajaran LCD *projector*.

d. Pengertian Media LCD *Projector*

LCD *projector* merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dan sebagainya. LCD *projector* jenis ini merupakan salah satu alat optik dan elektronik dengan sistem optik yang efisien, menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan atau menggelapkan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.

Proyektor jenis ini merupakan jenis yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya, dengan fungsi sama yaitu *Overhead Projector* (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada plastik transparansi atau kertas bening. LCD *projector* ini dapat bekerja dengan bantuan peralatan tambahan yaitu; pertama kabel data, digunakan untuk menghubungkan antara LCD *projector* dengan komputer. Kedua, yaitu *power supply*, yang menghubungkan LCD *projector* dengan sumber listrik. Terdiri dari adaptor dan kabel penghubung yang digunakan untuk menjalankan LCD *projector*.³²

³² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, h. 144

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang perhatian siswa adalah media LCD *projector* (*multimedia projector*). Jika ingin menjadi guru yang melek teknologi dan dapat menampilkan presentasi lebih menarik, LCD *projector* (*multimedia projector*) mungkin menjadi pilihan utama.³³

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran LCD *projector*:

1) Kelebihan media LCD *projector*

- a. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan.
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- d. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- e. Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara, dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain.
- f. Dapat dipergunakan berulang-ulang.
- g. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- h. Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.

2) Kelemahan media LCD *projector*

- a. Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.

³³ Daryanto, *Op.Cit*, h. 122

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- d. Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.³⁴

Satu tambahan kekurangan media LCD *projector* dari penulis yaitu apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak dapat difungsikan. Agar penggunaan proyektor LCD dalam proses belajar mengajar dapat bermanfaat secara optimal, maka diperlukan kemampuan guru untuk menggunakannya secara tepat. Oleh karena itu guru harus dapat mengoperasikannya dan mengetahui cara penyajiannya. Adapun Petunjuk Pengoperasian proyektor LCD secara umum sebagai berikut:

1. Hubungkan proyektor dengan listrik menggunakan kabel power, apabila lampu indikator power menyala, berarti proyektor siap dipakai.
2. Buka tutup lensa
3. Tekan tombol power sekitar 2 detik (di panel proyektor atau remote), tunggu sampai indikator berwarna hijau dan display tampil penuh selama 10 - 30 detik.

³⁴ Hujair AH Sanaky, *Op.Cit*, h. 156

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Nyalakan semua peralatan yang menjadi input (CPU, Notebook, video player dll).
5. Tekan *source* (input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau *automaticsource* dalam kondisi "On".
6. Silahkan menunggu 5 - 10 detik untuk pencarian input terdekat.³⁵

Dengan adanya petunjuk tersebut, bisa membantu guru untuk mengoperasikan media LCD *projector* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian dari Samsul Hariadi (2017), melakukan penelitian dengan judul: *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS”*
Samsul Hadi adalah mahasiswa pasca sarjana Universitas Kanjuruhan Malang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel random (acak) yang berjumlah 60 siswa. Kesimpulan sebagai temuan hasil penelitian ini adalah ada pengaruh antara pembelajaran penggunaan LCD PROYEKTOR dan Motivasi belajar terhadap prestasi

³⁵ Sofrayani, Penggunaan Media LCD pada Pembelajaran, *Jurnal Darussalam*. Volume 15, No.2, Jul – Des 2014, hal.57

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung kecamatan Sampung kabupaten Ponorogo.³⁶

2. penelitian dari Novita Celia (2015), melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Persada Dumai”. Novita Celia adalah mahasiswa dari UIN SUSKA RIAU, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random* sampling. Temuan penelitian ini menunjukkan taraf signifikan 5% dan taraf signifikan 1% ($2,00 < 2,244 > 2,65$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Persada Damai.

Adapun perbedaan penelitian yang dilaksanakan peneliti dengan kedua penelitian yang relevan tersebut adalah terletak pada variabel Y. Penelitian diatas meneliti tentang prestasi belajar dan minat siswa, sedangkan yang penulis teliti adalah perhatian siswa.

Konsep Operasional

Konsep operasional ini merupakan penjabaran dalam bentuk konkrit dari konsep teoritis agar mudah dipahami, diukur dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi penulis dilapangan agar tidak menyimpang dari konsep teoritis.

³⁶Samsul Hariadi, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS, Universitas Kanjuruhan Malang: *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. Volume 11 No 1 (2017).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini. Adapun operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator tentang penggunaan media pembelajaran LCD *projector* sebagai media dalam pembelajaran sebagai variabel X (*independent*) diantaranya:
 - a) Menyampaikan ruang lingkup materi, kegiatan pembelajaran, kompetensi dan tujuan pembelajaran.
 - b) Memilih dan menetapkan media yang digunakan agar sesuai dengan materi yang diajarkan.
 - c) Mengatur posisi tempat duduk siswa.
 - d) Tersedianya peralatan untuk mengoperasikan media LCD *projector*.
 - e) Guru meminta siswa untuk menghentikan kegiatan yang dapat mengganggu proses pembelajaran.
 - f) Memberikan motivasi kepada siswa.
 - g) LCD *projector* ditempatkan pada posisi yang tepat agar dapat dijangkau oleh penglihatan seluruh siswa.
 - h) Materi disajikan dengan adanya kombinasi warna, animasi, dan bersuara pada media.
 - i) Adanya jeda waktu yang tepat pada saat menampilkan materi dengan media.
 - j) Siswa mengamati materi yang ditampilkan, kemudian diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- k) Guru bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi yang disampaikan.
 - l) Guru meminta siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
2. Indikator tentang perhatian siswa sebagai variabel Y (*dependent*) diantaranya:
- a) Siswa tertarik melihat penjelasan materi ketika disampaikan dengan media LCD *projector*.
 - b) Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan bersungguh-sungguh.
 - c) Siswa tenang selama proses pembelajaran berlangsung.
 - d) Siswa menanyakan materi yang kurang dipahami.
 - e) Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru.
 - f) Siswa dapat menjawab pertanyaan dari teman-teman.
 - g) Siswa dapat memecahkan soal-soal dari tugas yang diberikan guru.
 - h) Siswa tetap berada di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.
 - i) Siswa mengarahkan indera pada saat materi dijelaskan, namun pikiran siswa tidak fokus pada pelajaran.
 - j) Siswa sesekali melihat hp tanpa sepengetahuan guru.
 - k) Siswa izin keluar kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.
 - l) Siswa mengobrol dengan teman disekitar tempat duduk ketika materi sedang dijelaskan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- m) Siswa melihat keluar kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
- n) Siswa fokus pada materi yang dijelaskan melalui media LCD *projector* selama proses pembelajaran berlangsung.
- o) Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan.
- p) Siswa menggaris bawahi bagian materi pelajaran yang penting.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Penelitian ini dilaksanakan atas asumsi, bahwa:

- a) Media Pembelajaran LCD *projector* mempengaruhi perhatian siswa.
- b) Media Pembelajaran LCD *projector* dapat meningkatkan perhatian siswa di sekolah.

2. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran LCD *projector* terhadap perhatian siswa dalam pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas 1 Kampar.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran LCD *projector* terhadap perhatian siswa dalam pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas 1 Kampar.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD *Projector* terhadap Perhatian Siswa

Perhatian anak didik sangat diperlukan dalam menerima bahan pelajaran dari guru. Salah satu usaha untuk memancing perhatian anak didik adalah dengan menggunakan media yang merangsang anak didik untuk berpikir.³⁷ Salah satu media yang dapat merangsang perhatian anak didik yaitu media pembelajaran LCD *projector*.

Media LCD *projector* dapat mempengaruhi perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, merujuk pada teori yang disampaikan oleh Hamalik dalam buku yang ditulis Azhar Arsyad, yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.³⁸ Dalam buku yang ditulis Wina Sanjaya, salah satu faktor psikologis siswa dalam proses pembelajaran adalah perhatian.³⁹

Adapun media pembelajaran yang dimaksud adalah media LCD *Projector*. Jadi, berdasarkan teori tersebut, penggunaan media LCD *projector* dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi perhatian siswa. Didukung oleh pernyataan Levie & Lentz dalam buku yang ditulis Azhar Arsyad, yang mengemukakan bahwa media memiliki fungsi atensi, khususnya pada media visual. Media LCD *projector* ini adalah salah satu media visual yang diproyeksikan. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan

³⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Ibid.* h. 109

³⁸ Azar Arsyad, *Op.Cit*, h. 19

³⁹ Wina Sanjaya, *Op.Cit*, h. 268

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.

Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.⁴⁰ Media LCD *projector* memiliki fungsi yang sama dengan *overhead projector* yaitu dapat memproyeksikan gambar, namun media LCD *projector* lebih canggih dibandingkan *overhead projector*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LCD *projector* dapat mempengaruhi perhatian siswa.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 20-21