

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Media pembelajaran komputer

##### 1. Pengertian media pembelajaran komputer

Sebelum membahas tentang pengertian media pembelajaran komputer, terlebih dahulu dibahas pengertian tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail*, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>1</sup>

Ada beberapa definisi media pembelajaran secara global menurut para ahli diantaranya :

- a. Menurut Heinich, media pembelajaran adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer dan instruktur.

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2007) h. 3

- b. Menurut Gagne dan Brigs media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, gambar grafik, televisi dan komputer.
- c. Menurut Munir media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar.<sup>2</sup>

Dari definisi diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah merupakan alat bantu belajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan.

Menurut william M. Fouri yang dikutip oleh Jogianto menyatakan komputer adalah suatu pemroses data ( *data prosesor* ) yang dapat melakukan hitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia mengoperasikan selama pemrosesan.<sup>3</sup> Media pembelajaran komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam belajar. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer yang diproyeksikan melalui infokus sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi siswa.

Definisi tersebut mengandung implikasi bahwa media pembelajaran dapat memberikan keuntungan kepada guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Dari pihak guru keuntungan yang diperoleh adalah mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa, sehingga metode atau teknik mengajar secara informatif dapat dihindari, karena akan menjadikan siswa pasif dan kurang kreatif. Sedangkan dari

---

<sup>2</sup> Munir, *kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komnuasi*, (Bandung: Alfabeta, 2010) h.138

<sup>3</sup> Jogiyanto H.M, *Loc. Cit*

pihak siswa, media akan dapat meningkatkan perhatian, perhatian pikiran dan perasaan mereka pada mata pelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam pelajaran tersebut.

## 2. Kegunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa alasan yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran diantaranya:<sup>4</sup>

- a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.
- d. Pelajaran akan lebih menarik siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.

Dalam penggunaan media pembelajaran khususnya komputer supaya lebih dirasa manfaatnya sehingga dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih media pembelajaran agar tepat guna. Kriteria tersebut antara lain:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, antara media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Kesesuaian dengan materi pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep-konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak didik.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa.

---

<sup>4</sup> Asnawir dan Bashirudin Umar, *media pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) h.28.

- d. Kesesuaian dengan teori
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.<sup>5</sup>

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus memenuhi beberapa kriteria tersebut. Dengan media pembelajaran komputer siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan karena adanya bentuk konkrit sehingga dapat menjelaskan materi yang masih bersifat fakta atau konsep. Dalam hal ini media pembelajaran komputer sangat mendukung terhadap materi pelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus memperhatikan ketepatannya dengan tujuan pengajaran, misalnya penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada pelajaran Akidah Akhlak. Seorang guru yang menceritakan tentang syirik akan menggunakan metode ceramah yang membutuhkan waktu cukup lama serta kepandaiannya dalam menyusun kata-kata agar dapat dipahami siswa. Akan tetapi pada kenyataannya siswa lebih cepat bosan dengan hanya mendengarkan, begitu pula dalam proses pengingatan kembali siswa akan sulit mengungkapkan kembali isi cerita yang telah disampaikan. Berbeda dengan penyampaian materi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran komputer. Siswa disajikan sebuah pertunjukkan film atau video yang mengisahkan tentang syirik siswa kan lebih mudah memahami, kemudian pada akhir pertemuan siswa diharuskan dapat menulis kembali isi cerita dalam bentuk tulisan yang dapat membantunya mengingat kembali materi tersebut sehingga dapat dipergunakan dalam waktu dan situasi yang dibutuhkan. Disamping waktu dapat lebih efisien dan perhatian siswa dapat ditimbulkan, penggunaan komputer

---

<sup>5</sup> Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru : Yayasan Pusaka Riau, 2011) h.54

sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan.

Adapun prinsip rancangan pengembangan media berbasis computer, berikut petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis komputer.

- a. Layar/monitor komputer bukanlah penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
- b. Layar tidak boleh terlalu padat, mulailah dengan sederhana dan pelan-pelandaan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
- c. Pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf capital dan huruf kecil.
- d. Gunakan tujuh sampai sepuluh kata perbaris
- e. Tidak memenggal kata perbaris, tidak memulai paragraph pada baris akhir, tidak mengakhiri paragraph pada baris pertama layar tayang, meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri
- f. Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- g. Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci.
- h. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama dengan grafik.
- i. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

### 3. Jenis Media Pembelajaran Komputer

Seiring kemajuan zaman, perkembangan media pembelajaran sangat cepat dan pesat. Hingga saat ini media pembelajaran selalu dikembangkan dan teliti demi kemajuan pendidikan sehingga tidak tertinggal oleh teknologi yang semakin maju. Dilihat dari jenis media pembelajaran itu digolongkan menjadi empat kelompok besar, yaitu:

- a. Media pembelajaran visual : (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun dan komik).
- b. Media pembelajaran audial : (radio, tape, recorder, laboratorium, bahasa dan sejenisnya).
- c. Media pembelajaran audio visual : (film, dokumentar, televisi, dll.
- d. Media pembelajaran multimedia : komputer, pengalaman langsung, karya wisata, bermain peran, simulasi.<sup>6</sup>

Adapun jenis-jenis media pembelajaran berbasis komputer diantaranya:<sup>7</sup>

- a. *Presentasi PowerPoint*

Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti Microsoft power point yang dikembangkan oleh Microsoft inc” yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan tersebut.

- b. *CD/Multimedia Pembelajaran Interaktif*

Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi: *sound, animasi, video, teks dan grafis.*

Macam-macam Model Multimedia Pembelajaran yaitu:

- i. *Model drill*: Memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

---

<sup>6</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*, (Jakarta : Gaung Persada Press 2008) h.54-55

<sup>7</sup>[http://agsasman3yk.wordpress.com/2009/08/30/media-pembelajaran-berbasis komputer/](http://agsasman3yk.wordpress.com/2009/08/30/media-pembelajaran-berbasis-komputer/) di akses 1 oktober 2013

- ii. *Model Tutorial*: menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.
  - iii. *Model Games*: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.
- c. *Video Pembelajaran*

Video pembelajaran terdiri dari:

- i. Rekaman hasil aktivitas pembelajaran
- ii. Film.
- iii. Video yang di buat sendiri atau download dari berbagai situs share video.

#### 4. Keuntungan Dan Keterbatasan Media Pembelajaran Komputer

Komputer dewasa ini mempunyai kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan elektronik, seperti CD player dan video tape. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh siswa.<sup>8</sup> Keuntungan pembelajaran dengan media Komputer dalam Pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan perhatian belajar karena siswa dapat mengendalikan pembelajaran dan mendapat umpan balik yang segera.
- b. Kemudahan untuk mencatat kemajuan siswa dalam menguasai materi yang diberikan.
- c. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif dengan cara yang lebih

---

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Loc. Cit.*

individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.

- d. Terjaminnya keutuhan pelajaran karena hanya topik yang perlu saja yang dituangkan dalam program komputer, sedangkan topik yang tidak relevan secara sengaja tidak disajikan dalam suatu hal yang agak sulit dilakukan dalam metode ceramah.

Kelemahan penggunaan Pembelajaran dengan media Komputer di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Perangkat keras dan lunak yang masih relatif mahal.
- b. Memerlukan peralatan komputer tambahan
- c. Membutuhkan tambahan keterampilan pengembangan di luar keterampilan yang dibutuhkan untuk pengembangan pelajaran yang lama.
- d. Hanya bertindak berdasarkan masukan yang telah terprogram sebelumnya, tidak dapat bertindak secara spontan.

## 5. Manfaat Media Pembelajaran Komputer

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:<sup>9</sup>

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti: objek yang terlalu cepat atau terlalu

---

<sup>9</sup>Nurhasnawati, *Loc Cit.*

lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

- c. Media dapat membangkitkan perhatian dan merangsang siswa untuk belajar.
- d. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis. Penggunaan media, seperti; gambar, film, video, power point, grafik dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- e. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
- f. Media dapat membangkitkan perhatian dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
- g. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran dan lokasi. Disamping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.

#### 6. Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum harus mengikuti proses instruksional sebagai berikut:<sup>10</sup>

- a. Merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- b. Mengevaluasi siswa (tes).

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.* 96

- c. Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran kelompok atau perorang.

Format penyajian pesan dan informasi dalam penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terdiri atas, *presentation power point, Video, dan multimedia.*

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran dikelas yaitu<sup>11</sup>:

- a. Persiapan guru

Pada tahap ini guru menyiapkan media pembelajaran komputer yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

- b. Persiapan kelas

Pada tahap ini penempatan media pembelajaran komputer sangat menentukan suksesnya pembelajaran. Usahakan penempatan tidak mengganggu jarak pandang siswa, mencari pencahayaan yang agak gelap sehingga tampilan slide tampak jelas, selain itu juga mempersiapkan siswa dari sisi tugas, misalnya agar dapat mengikuti, mencatat, menganalisis dan mengkritik.

- c. Penyajian

Dalam penyajian ini ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu: kondisi siswa, latar belakang dan daya tangkap siswa, mengenai materi yang akan disampaikan dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan keadaan siswa. Misalnya mengenai materi akidah akhlak tentang syirik hendaknya disajikan video atau gambar tentang syirik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

- d. Langkah lanjutan

---

<sup>11</sup> Yudhi Munadi, *Op, Cit*, 208.

Sesudah penyajian perlu adanya kegiatan belajar sebagai tindak lanjut, misalnya diskusi, demonstrasi dan tugas lainnya.

e. Evaluasi

Setelah penyajian dan langkah lanjutan maka hendaknya guru mengevaluasi hasil belajar siswa mengenai materi yang telah disampaikan kepada siswa. Apakah materi tersebut betul-betul dipahami oleh siswa atau belum.

## **B. Perhatian Siswa**

### 1. Pengertian perhatian

Perhatian adalah modus dari fungsi. Modus yaitu cara berposisi dan menggerakkan bentuk umum cara bergaulnya jiwa dengan bahan-bahan medan tingkah laku. Dengan versi lain, menurut Wasty Soemanto dalam bukunya “Psikologi Pendidikan” perhatian dapat diartikan dua macam, yaitu:

- a. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju kepada suatu objek.
- b. Perhatian adalah pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata perhatian merupakan pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada suatu objek atau kesadaran yang menyertai suatu aktifitas yang dilakukan.<sup>13</sup> Artinya seseorang yang memperhatikan sesuatu dengan cara konsentrasi yang disertai dengan tenaga psikis tentunya mempunyai tujuan agar sesuatu yang diperhatikan itu benar-benar akan mendapatkan hasil yang diinginkan begitupun dalam proses pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.34

<sup>13</sup> Sumadi Suryabrata, *Loc. Cit.*

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah suatu kegiatan jiwa yang tertuju kepada suatu objek yang menyebabkan organisme itu mempunyai aktifitas daya konsentrasi dan kesadaran. Dengan demikian apa yang diperhatikan akan benar-benar jelas bagi individu yan bersangkutan, karena perhatian kesadaran akan mempunyai korelasi yang positif. Makin diperhatikan suatu objek itu makin jelas bagi individu.

## 2. Macam-macam Perhatian

Menurut F. Patty dkk dalam bukunya “Pengantar Psikologi” perhatian itu dapat dibedakan beberapa macam:

- a. Perhatian spontan dan perhatian paksaan, bila kita senang terhadap sesuatu perhatian kita akan tercurah secara spontan. Sebaliknya jika kita tidak senang kepada sesuatu, kita harus memaksakan perhatian kita kepadanya.
- b. Perhatian konsentratif dan perhatian distributif bila kita memusatkan perhatian kita kepada satu hal saja, maka kita menggunakan perhatian konsentratif. Dan manakala kita memperhatikan beberapa hal maka dinamakan perhatian distributif.
- c. Perhatian sembarangan perhatian semacam ini tidak tetap, berpindah-pindah dari objek yang satu ke objek yang lain dan idak tahan lama.<sup>14</sup>

Perhatian dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu faktor ini bisa berupa faktor objektif dan subjektif. Faktor objektif adalah sifat dari pada objek atau benda yang menarik perhatian kita terlepas dari kemauan dan pengalaman kita. Sedangkan faktor subjektif adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan, kondisi diri pribadi, sikap batin tertentu

---

<sup>14</sup> F. Patty Dkk, *Pengantar Psikologi Umum*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982) h.94-95

yang memperhatikan objek tersebut. Yang termasuk dalam faktor-faktor objektif adalah sebagai berikut:

- 1). Perangsang yang berubah-ubah menarik perhatian kita
- 2). Perangsang yang kuat menarik perhatian kita.
- 3). Perangsang yang luar biasa menarik perhatian kita.
- 4). Perangsang yang tiba-tiba menarik perhatian kita.
- 5). Benda-benda yang mempunyai bentuk tertentu akan lebih menarik perhatian kita dari pada benda-benda yang bentuknya tidak tertentu.
- 6). Benda yang berhubungan dengan kebutuhan manusia.

Sedangkan yang termasuk kedalam faktor-faktor subjektif diantaranya:

- 1) Pekerjaan yang sedang kita laksanakan menentukan perhatian
- 2) Keinginan menentukan perhatian
- 3) Minat menentukan perhatian
- 4) Perasaan menentukan perhatian
- 5) Mode menentukan perhatian
- 6) Keadaan yang dibayang-bayangkan mengarah perhatian kepada segala sesuatu yang ada hubungannya dengan keadaan itu.
- 7) Kebiasaan menentukan perhatian

Sedangkan menurut Agus Sujanto perhatian itu terbagi kedalam beberapa macam diantaranya:

- a. Perhatian keindraan yaitu perhatian yang ditujukan oleh indra kepada sesuatu objek penginderaan.

- b. Perhatian kerohanian ialah perhatian yang ditujukan oleh jiwa kita kepada sesuatu pernyataan jiwa misalnya, memusatkan pikiran, perasaan, dan sebagainya.
- c. Perhatian disengaja yaitu perhatian yang dengan sengaja kita pusatkan kepada sesuatu, misalnya kepada keterangan guru dalam pembelajaran.
- d. Perhatian yang tidak disengaja yaitu perhatian yang timbul tanpa ada kemauan, perasaan dan sebagiannya dari dalam tetapi karena sesuatu yang datang dari luar.<sup>15</sup>

Untuk mendapatkan kesuksesan dalam belajar perlu kiranya kita memiliki kemampuan mengkonsentrasikan diri selama proses pembelajaran. Sebab tugas yang dikerjakan dengan penuh konsentrasi akan menghasilkan sesuatu yang diinginkan. Ada beberapa peringatan yang perlu diperhatikan sehubungan dengan masalah konsentrasi dan perhatian diantaranya:

- a. Singkirkan kejadian-kejadian yang mengakibatkan terpecahnya perhatian.
- b. Kerjakan satu tugas saja, konsentrasikan seluruh perhatian pada penunaian tugas.
- c. Sukses dalam satu usaha akan sukses diusaha yang lainnya.
- d. Memiliki pengetahuan yang cukup dan mempergunakan pengalaman-pengalaman masa lampau untuk memecahkan masalah baru.
- e. Bersikaplah tenang hati dan waspadalah selalu.
- f. Perbesarlah kemampuan adaptasi agar bisa peka terhadap perubahan situasi dengan seenap permasalahan.
- g. Singkirkan hambatan-hambatan dalam usaha konsentrasi diri seperti ragu-ragu, takut, cemas, minder dan lain-lain<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Abu Ahmadi perhatian terbagi beberapa macam diantaranya:

---

<sup>15</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) h.90-91

<sup>16</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Umum*, (Bandung: Mandar Maju, 1996) h. 112

a. Perhatian spontan dan sengaja

Perhatian spontan atau perhatian langsung perhatian ini timbul dengan sendirinya oleh karena tertarik pada suatu dan tidak terdorong oleh kemauan.

b. Perhatian statis dan dinamis

Perhatian statis adalah perhatian yang tetap terhadap sesuatu.

Perhatian dinamis adalah perhatian yang mudah berubah-ubah, mudah bergerak, mudah berpindah dari objek satu ke objek yang lainnya.

c. Perhatian konsentratif dan distributif

Perhatian konsentratif yakni perhatian yang hanya ditujukan pada satu objek tertentu.

d. Perhatian sempit dan luas

Perhatian sempit ialah orang yang mempunyai perhatian sempit dengan mudah dapat memusatkan perhatiannya pada satu objek yang terbatas.

Perhatian luas adalah orang yang memiliki perhatian luas mudah tertarik oleh kejadian-kejadian di sekelilingnya.

e. Perhatian fiktif dan fluktuatif

Perhatian fiktif yakni perhatian yang mudah dipusatkan pada suatu hal dan boleh dikatakan bahwa perhatiannya dapat melekat lama pada objeknya.

Perhatian Fluktuatif orang yang mempunyai tipe ini pada umumnya dapat memperhatikan bermacam-macam hal sekaligus.

Sedangkan menurut Wasty Soetomo perhatian itu ada beberapa macam, diantaranya:

- a. Perhatian spontan yaitu perhatian yang disengaja atau sekehendak subjek
- b. Perhatian Refleksif yaitu perhatian yang tidak disengaja.
- c. Perhatian Intensif adalah perhatian yang dikuatkan oleh banyaknya rangsangan atau kesadaran yang menyertai aktifitas atau pengalaman batin.
- d. Perhatian Terpusat yaitu perhatian yang tertuju kepada lingkup objek yang sangat terbatas.
- e. Perhatian terpecah yaitu perhatian suatu saat tertuju pada lingkup objek yang luas atau tertuju pada bermacam-macam objek.<sup>17</sup>

Dilihat dari pembagian konsep perhatian maka pada diri siswa itu terdapat perhatian yang berbeda-beda dengan melihat objek yang sedang dihadapinya. Dalam perhatian konsep ini perhatian yang penulis maksud adalah perhatian intensif yaitu perhatian yang dikuatkan oleh banyaknya rangsangan atau kesadaran yang menyertai aktifitas.

Hal-hal yang dapat menarik perhatian seseorang dalam pembelajaran terbagi menjadi dua segi:

- a. Dari segi Objek

Hal yang menarik perhatian adalah hal yang lain dari yang lain. Misalnya penggunaan media komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan dilengkapi animasi-animasi dan gambar yang menarik.

- b. Dari segi Subjek

Dalam hal ini yang menarik perhatian adalah hal yang bersangkutan paut dengan pribadi subjek, misalnya yang berhubungan dengan kebutuhan, minat, pengalaman, dan sebagainya.

---

<sup>17</sup> Wasty soemanto. *Op. Cit*, h.34

Jadi perhatian akan timbul apabila ada perangsang baru yang berlainan dengan pengalaman sebelumnya. Terlepas dari persoalan sifat rangsangan yang hadir itu positif maupun negatif suatu perangsang yang hadir akan menimbulkan perhatian. Fakto yang mempengaruhi perhatian menurut sumardi Surya Brata adalah:

1. Hal-hal yang bersangkutan paut dengan kebutuhan.
2. Hal-hal yang bersangkutan paut dengan kegemaran.
3. Hal-hal yang bersangkutan paut denga pekerjaan.
4. Hal-hal yang bersangkutan paut dengan sejarah hidup.

Ditinjau dari segi kepentingan pendidikan dan belajar pemilihan jenis perhatian yang efektif untuk memperoleh pengalaman belajar adalah hal yang peting bagi subjek yang belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran ada dua yaitu:

1. Faktor Internal

Yaitu sesuatu yang datang dari dirinya sendiri seperti pembawaan, kecerdasan, watak dan perhatian.

2. Faktor eksternal

Yaitu sesuatu yang mempengaruhi dari luar manusia itu sendiri seperti keluarga, sekolah, tempat tinggal, guru, sarana dan prasarana.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Muhibbin syah, *psikologi belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h.144

Usaha-usaha lain yang dapat dilakukan dalam membimbing perhatian anak yaitu penggunaan metode, strategi dan media yang digunakan untuk menyajikan pelajaran yang dapat diterima oleh siswa sesuai dengan minat dan perhatian siswa

3. Peranan Perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Ditegaskan bahwa untuk menjamin hasil belajar siswa yang baik maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan pelajaran yang diajarkan. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbul lah kebosanan sehingga siswa tidak suka mengikuti pelajaran. Dalam mengajar guru harusnya dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan. Perhatian siswa akan lebih besar bila pada siswa ada minat dan bakat. Selain itu media dapat dijadikan sebagai pusat perhatian siswa sehingga dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Dengan adanya media yang tepat dapat menenangkan dan mngarahkan perhatin siswa kepada pelajaran yang mereka terima. Agar seorang guru dalam menggunakan media pembelajran yang efektif, sebaiknya setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian

- a. Pembawaan
- b. Latihan dan kebiasaan
- c. Kebutuhan
- d. Kewajiban
- e. Keadaan jasmani
- f. Suasana jiwa

- g. Suasana disekitar
- h. Kuat tidaknya rangsangan dari objek itu sendiri.<sup>19</sup>

#### 5. Mempertahankan Perhatian Siswa dalam Pembelajaran

Secara garis besar ada tiga jenis strategi untuk mempertahankan perhatian siswa dalam pembelajaran, yaitu:

##### a. Membangkitkan daya persepsi siswa

Membangkitkan daya persepsi siswa dapat merangsang rasa ingin tahu. Guna membangkitkan daya persepsi dan mempertahankan perhatian dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan hal-hal yang baru, yang mengherankan, membingungkan dan kontraditif. Disamping itu hal-hal yang dapat membangkitkan perhatian siswa dalam pembelajaran bisa dilakukan dengan penataan lingkungan fisik sekolah, menghindari munculnya gangguan dalam pembelajaran, menggunakan media pembelajaran seperti: audio visual, animasi-animasi dalam pembelajaran.

##### b. Merangsang tumbuhnya ingin meneliti

Menumbuhkan hasrat pada siswa dapat dilakukan dengan jalan merangsang perilaku yang selalu ingin mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan yang memerlukan pemecahan masalah oleh siswa sendiri. Dengan adanya pertanyaan dan masalah yang ditujukan pada siswa, diharapkan perhatian siswa akan lebih fokus selama proses pembelajaran. Secara operasional untuk merangsang perilaku siswa dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Aktif merespon, yaitu merangsang minat siswa dengan menggunakan interaksi respon umpan balik.

---

<sup>19</sup> Abu Ahmadi, *Op.Cit*, h. 150

- 2) Menciptakan masalah, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah.
- 3) Menciptakan misteri, yaitu menciptakan situasi pemecahan masalah dalam konteks yang membutuhkan eksplorasi dan daya pengungkapan rahasia pengetahuan.

c. Menggunakan elemen pembelajaran secara variatif

Dalam usaha mempertahankan perhatian siswa terhadap pembelajaran dapat dilakukan dengan jalan menggunakan elemen atau unsur-unsur pembelajaran yang beraneka ragam. Keller mengungkapkan variasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memvariasikan format tulisan dalam menyajikan gambar-gambar yang bervariasi, warna-warna yang beragam. Dengan melakukan hal yang demikian perhatian siswa terus tertuju dalam pembelajaran. Good dan Brophy menungkapkan memvariasikan elemen-elemen dalam pembelajaran merupakan strategi dalam meningkatkan perhatian siswa. Secara operasional untuk mempertahankan perhatian siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Meringkas bagian pembelajaran.
- 2) Menciptakan respon yang saling mempengaruhi.
- 3) Mengintegrasikan media yang fungsional.

6. Pengaruh Penggunaan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perhatian Siswa dalam Pembelajaran.

Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran mampu mengefektifkan pembelajaran dan mampu membantu aktifitas belajar siswa yang mungkin lebih siap

daripada sebelumnya.<sup>20</sup> Selain itu penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Adapun perhatian yang dapat dimaksud adalah perhatian intensif yaitu perhatian yang dikuatkan oleh banyaknya rangsangan atau kesadaran yang menyertai aktifitas, dalam belajar misalnya, media, baik media visual, audio, audio visual, serta media lain yang dapat memberikan inspirasi dan rangsangan dalam belajar.

Menurut Nana Sudjana keuntungan mendayagunakan komputer dalam pembelajaran adalah.<sup>21</sup>

- a. Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan perhatian belajar siswa.
- b. Warna, musik dan grafis animasi dapat memberikan kesan realism.
- c. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau dapat direkam dan dipakai pada saat yang dikehendaki.

Menurut Bambang Warsita media pembelajaran dengan bantuan komputer adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan perhatian belajar peserta didik.<sup>22</sup> Pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif karena selain baru dalam perkembangan teknologi pembelajaran, juga memiliki sifat representatif dan interaktif. Dengan power poin misalnya, guru dapat menyajikan materi yang menarik contohnya diselipkan foto-foto dan animasi-animasi lucu. Kelebihan-kelebihan tersebut dapat mengaktifkan fungsi kognitif,afektif dan sensorik motorik siswa.

Dari pemaparan diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa perhatian belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan komputer sebagai media pembelajaran. Adapun

---

<sup>20</sup> Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012) h.27

<sup>21</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Harapan, 1997), h.102

<sup>22</sup> Bambang Warsita, *Teknologi pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta,2008) h.137

perhatian belajar yang dapat di dipengaruhi yaitu perhatian intensif dimana perhatian ini perhatian yang dapat dirangsang adanya faktor dari luar diri siswa.

### **C. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian tentang pengaruh penggunaan komputer sebagai media pembelajaran terhadap perhatian belajar sudah pernah diteliti oleh mahasiswa / mahasiswi UIN diantaranya Jasnita tahun 2009 yang berjudul “penggunaan media visual berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ikatan kimia di SMK Darel Hikmah Pekanbaru” dalam penelitian ini membahas tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kimia dengan menggunakan media berbasis komputer. Perkembangan teknologi komputer yang pesat memungkinkan produk program komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media visual berbasis komputer dapat dijadikan sumber belajar sehingga materi kimia bisa dengan mudah dipahami yang abstrak menjadi nyata, sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan media ini dapat membawa siswa lebih aktif dan terperhatian dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Dar EL Hikmah Pekanbaru. Dengan hasil penelitian bahwa secara umum hasil belajar siswa mengalami peningkatan, berdasarkan pada rata-rata hasil belajar 6,88 pada siklus I meningkat menjadi 7,6 pada siklus ke II dan meningkat lagi menjadi 8,14 pada siklus ke III. Nilai rata-rata hasil ulangan harian kelas dari 6,34 yang belum mencapai nilai KKM pada tahun sebelumnya menjadi 8,14 setelah menggunakan media. Besarnya pengaruh penggunaan media visual berbasis komputer terhadap peningkatan hasil belajar siswa adalah 73,80%, dan tergolong pada kategori cukup berhasil.

Penelitian yang lain seperti Muhammad Husein Nasution pada tahun 2009 yang berjudul “pemanfaatan komputer dalam meningkatkan profesionalisme guru pendidikan agama islam di SMA An-Nas Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru” dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana pemanfaatan komputer dalam meningkatkan profesionalisme guru pendidikan agama islam di SMA An-Nas Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah kurang dimanfaatkan secara maksimal dengan presentase 64,4%.

Penelitian lain yang diteliti oleh Solehudin, dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MAN 1 Malang”. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Adapun hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran komputer yang ada di MAN Malang 1 sudah kondusif dalam proses pembelajaran, apalagi ditambah dengan media lainnya yang bisa mengakomodasi kebutuhan guru dan siswa. Faktor pendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MAN Malang 1, antara lain: 1) Adanya minat yang tinggi dari siswa, 2) Kepala sekolah yang fleksibel dalam membuat aturan, sehingga guru bebas untuk mengembangkan dan menyesuaikan media dengan kondisi yang ada. Sedangkan faktor yang menghambat dalam pemanfaatan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MAN 1 Malang, antara lain: 1) Tidak seimbang dan minimnya media pembelajaran komputer yang dimiliki oleh sekolah, 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer, 3) Minimnya alokasi waktu.

Adapun persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan komputer. Adapun perbedaannya pada penelitian sebelumnya meneliti tentang penggunaan komputer untuk meningkatkan prestasi belajar sedangkan yang akan penulis teliti mengenai penggunaan media komputer terhadap perhatian siswa.

#### **D. Konsep Operasional**

Konsep operasional ini merupakan penjabaran dalam bentuk konkrit dari konsep teoretis agar mudah dipahami, diukur, dan dijadikan sebagai acuan bagi penulis dilapangan. Adapun media pembelajaran komputer yang bisa meningkatkan perhatian belajar siswa pada pelajaran akidah akhlak, apabila memenuhi indikator-indikator sebagai berikut :

Indikator tentang penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran sebagai variable (X) *independent* diantaranya:

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan
2. Guru mempersiapkan kelas untuk belajar
3. Guru menyajikan materi pelajaran yang di rancang dan menyampaikannya dengan menggunakan media komputer.
4. Guru melanjutkan kegiatan belajar sebagai tindak lanjut mengenai materi yang telah diajarkan seperti diskusi, demonstrasi dan tugas lainnya.
5. Guru mengevaluasi siswa mengenai materi yang telah disampaikan.

Indikator tentang perhatian siswa pada pelajaran Akidah Akhlak sebagai variabel (Y) *dependent* diantaranya:

1. Siswa tenang sewaktu guru menerangkan pelajaran Akidah Akhlak.
2. Siswa mencatat pelajaran yang dijelaskan oleh guru pada pelajaran Akidah Akhlak.

3. Siswa tetap dalam kelas selama proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung.
4. Siswa memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung.
5. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru Akidah Akhlak.
6. Siswa dapat menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dijelaskan.
7. Siswa tidak bermain-main sewaktu proses pembelajaran berlangsung.
8. Siswa hadir tepat waktu sebelum proses belajar berlangsung.

## **B. Asumsi dan Hipotesa**

### 1. Asumsi

Sesuai dengan pengamatan penulis, maka penulis berasumsi : Perhatian belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak dipengaruhi oleh penggunaan komputer sebagai media pembelajaran.

### 2. Hipotesa

Berdasarkan asumsi yang penulis kemukakan diatas, maka penulis berhipotesa sebagai berikut :

Ha : ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran komputer terhadap perhatian belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 1Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran komputer terhadap perhatian belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru.

