

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. LCD Proyektor

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan mudah untuk dipahami. Pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambahkan pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan ketrampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Dari batasan tersebut ada dua hal yang harus dipahami. *pertama*, media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja seperti TV, radio CD dan lain sebagainya. *Kedua*, media pembelajaran digunakan untuk menambah pengetahuan, menambah sikap untuk menanamkan ketrampilan tertentu.¹

Sedangkan Menurut Oemar Hamalik “media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas”.² Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.³

¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), 61.

² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), 12, di kutip dalam Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaubaka Dipantara, 2015), 4.

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 4.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, metode, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang digunakan untuk perantara dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam mengajar memegang peranan yang sangat penting sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar adanya media, materi pembelajaran dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik.

1. Mempermudah pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.⁴

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran yakni sebagai berikut⁵:

1. Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah peserta didik untuk belajar.
2. Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis materi pembelajaran.
3. Fungsi individualitas, media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut⁶:

⁴Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 5.

⁵Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), 74.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar lebih giat.
3. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
4. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
5. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.
6. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

e. Pertimbangan Pemilihan Media

Setelah mengetahui tujuan, fungsi dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

1. Tujuan Pengajaran.
2. Bahan Pelajaran.
3. Metode Mengajar
4. Tersedia alat yang dibutuhkan.
5. Pribadi pengajar.
6. Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 24-25.

7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung.⁷

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pembelajaran dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

f. Jenis Media

Jenis media yang sering digunakan yaitu:

1. Media Cetak

Media pembelajaran berbasis cetak adalah media pembelajaran visual yang pembuatannya melalui proses percetakan. Media pembelajaran berbasis cetak menyajikan pesan atau informasi melalui huruf atau gambar yang diilustrasikan sehingga dapat ditangkap oleh indera penglihatan peserta didik untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.⁸

2. Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio visual dibagi menjadi dua yaitu yang pertama audio visual diam diam merupakan media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara dan cetak suara. Dan yang kedua audio visual gerak merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video kaset.⁹

⁷Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 6.

⁸Unang Wahidin, "Implementasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti", *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2018): 7.

⁹Sapto Haryoko, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran", *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no 1 (2009): 3.

3. Media Yang Diproyeksikan

Media yang di proyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead transparansi*, slide suara, dan film strip. *Overhead transparansi* dapat digunakan digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini, media slide suara, dan film strip sudah tidak digunakan lagi untuk media pembelajaran.¹⁰

4. Komputer

Untuk era sekarang ini, komputer sudah mendominasi semua lini kehidupan. Ini berarti, komputer bukan lagi Sesuatu yang baru, karena komputer telah banyak digunakan baik oleh dalam proses pembelajaran perkantoran, lembaga-lembaga latihan kerja, warnet, maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan mampu membuat proses belajar menjadi interaktif.

Komputer telah diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960. Dalam 40 tahun pemakaian ada berbagai periode kecenderungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Periode *pertama* adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan *behaviorist*. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode *drill* dan *praktek*. Periode berikutnya (*kedua*) adalah periode pembelajaran *komunikatif* sebagai reaksi terhadap *behaviorist*. Penekanan pembelajaran adalah lebih pada pemakain bentuk-bentuk tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan *behaviorist*.¹¹

g. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut¹²:

1. Media digunakan dan diarahkah untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan

¹⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 58.

¹¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 59.

¹² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta:

Prenamedia Group, 2012), 75-76

demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan peserta didik, bukan dipandang darisudut kepentingan guru.

2. Media yang akan digunakan oleh pendidik harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik.
4. Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran.
5. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi.
6. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya.

h. LCD Proyektor

LCD adalah monitor atau layar datar yang berfungsi untuk menampilkan tulisan atau gambar yang nantinya untuk di pantulkan pada kain atau sejenis bahan datar dengan menggunakan alat bantu berupa Proyektor. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Proyektor* berasal dari kata *proyeksi* yang mempunyai arti gambar suatu benda yang di buat rata, mendatar atau garis pada bidang yang datar. Proyektor yang akan digunakan oleh penulis ialah proyektor yang lebih modern lagi atau dalam penggunaannya sering disebut juga dengan LCD. Perbedaannya dengan proyektor-proyektor lama (OHP) ialah cara penyajiannya tentunya lebih simpel di bandingkan yang jaman dulu, karena LCD hanya menggunakan atau membutuhkan kain ataupun benda datar yang berfungsi untuk memantulkan cahaya ke permukaan kain atau bidang datar tersebut. Oleh karenanya, pembelajaran diharapkan lebih efisiensi terhadap murid karena kemudahan dan waktu yang terbuang sia-sia.¹³

LCD proyektor merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video,

¹³Afikurrohmah, "Efektivitas Penggunaan Media LCD Proyektor Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas IV di MI Nurul Huda Serang Cilacap" (Skripsi, Institut Agama Islam Imam Ghazali, Cilacap, 2011), 22-23.

gambar atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb. LCD proyektor jenis ini merupakan salah satu alat optik dengan sistem optik yang efisien, menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan atau menggelapkan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.¹⁴

Dengan demikian, LCD proyektor merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar dan data dari komputer pada sebuah layar. Dengan adanya LCD proyektor mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, kecepatan peserta didik dalam penguasaan konsep yang dipelajarinya lebih mudah untuk dipahami, sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran menjadi semakin positif.

LCD Proyektor ini dapat bekerja dengan bantuan peralatan tambahan yaitu: pertama kabel data, digunakan untuk menghubungkan antara LCD proyektor dengan komputer. Dua jenis kabel data yang sering digunakan dalam LCD proyektor yaitu USB (*Universal Serial Bus*) atau paralel. Kedua yaitu *power supply*, yang menghubungkan LCD Proyektor dengan sumber listrik. Terdiri dari adaptor dan kabel penghubung yang digunakan untuk menjalankan LCD proyektor.¹⁵

1. Kelebihan dan Kelemahan LCD

Dalam penggunaan media LCD proyektor terdapat kelebihan dan kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Media LCD

1. Dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.
2. Siswa dapat menentukan sendiri materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan.
3. Memberikan motivasi belajar yang tinggi, karena tampilannya menarik.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berinteraksi lebih luas.

¹⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 144.

¹⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 145.

5. Dapat digunakan dalam kelas yang ukuran kebutuhan lebih luas.
 6. Memfokuskan pandangan siswa pada tampilan layar monitor.
 7. Guru dapat menjelaskan materi pelajaran secara runtut dan terarah karena sudah terprogram dalam *power point*.¹⁶
- b. Kelemahan Media LCD
1. Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.
 2. Memerlukan perangkat kelas (*hardware*) yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
 3. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
 4. Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
 5. Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan.¹⁷

2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini lebih menekankan bagaimana upaya berpikir, memperoleh pemahaman dan pada kemampuan mampu untuk memecahkan masalah.

Taksonomi sinonim dengan *klasifikasi*. Hal ini penting diketahui agar dapat menghilangkan kebingungan terhadap istilah tersebut. *Taksonomi* yang dibuat oleh Bloom merupakan model berjenjang dari klasifikasi berpikir menurut kompleksitas enam tingkat kognitif.¹⁸

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

¹⁶ Lukas Nasution dkk, “Efektivitas Penggunaan Media LCD Dalam Pembelajaran Akuntansi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sekadau”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no 5 (2015), 3.

¹⁷ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interakti-Inovatif*, 155-156.

¹⁸ Bloom, *Evaluation to Improve Learning* (New York: Graw-Hill Book Company, 1956, 43), di kutip dalam Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 32.

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan di sini mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.¹⁹ Perilaku yang diharapkan dari seorang siswa pada situasi tertentu dapat mengingat, mirip dengan apa yang diharapkan selama mengikuti pembelajaran. Selama situasi belajar diharapkan selama mengikuti pembelajaran. Proses yang berhubungan dengan penilaian, sehingga siswa diharapkan dapat menjawab pertanyaan ujian yang diajukan dalam bentuk yang berbeda dengan situasi belajar sebenarnya.²⁰

2. Pemahaman (*Chomprehension*)

Kemampuan mengklasifikasi, menyatakan, mengubah, menguraikan, mendiskusikan, memperkirakan, menjelaskan, menggeneralisasi, memberi contoh, membuat pemahaman dari suatu kalimat (dengan kata-kata sendiri), merangkum, melacak dan memahami. Materi pelajaran yang di pelajari pada tingkat pemahaman ini berupa kemampuan peserta didik untuk menyatakan kembali pelajaran menurut kata-kata sendiri. Misalnya adalah seorang peserta didik mempelajari para filosof Muslim abad ke-20. Pada tingkat pemahaman ini peserta didik dapat menuliskan nama-nama lima filosof Muslim abad ke-20 saat pertanyaan ujian, atau peserta didik dapat menuliskan uraian (dengan kata-kata sendiri).²¹

Pemahaman sering dikaitkan dengan membaca (pemahaman bacaan), dalam kategori ini merupakan pengertian yang lebih luas dan berhubungan dengan komunikasi yang mencakup materi tertulis bersifat verbal. Dalam pengertian lain penggunaan istilah agak terbatas dari biasanya karena pemahaman lengkap atau bahkan dengan memahami sepenuhnya. Pemahaman

¹⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 26.

²⁰ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 33.

²¹ Abdul Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo, 1999), 78.

termasuk dalam tujuan dan perilaku atau respon, yang merupakan pemahaman dari pesan literal yang terkandung dalam komunikasi dalam pikirannya, atau tanggapan terbuka untuk bentuk paralel dan lebih bermakna.²²

3. Penerapan (*Application*)

Penerapan ini diartikan sebagai pemanfaatan informasi belajar terdahulu dalam situasi baru dan nyata untuk menyelesaikan masalah dengan jawaban yang tepat. Tingkatan penerapan ini mencakup berbuat, mengatur, meniru, mengakses, mengumpulkan, menghitung, membangun, memberikan kontribusi, mengendalikan, menentukan, mengembangkan, menemukan, mendirikan, mengembangkan, menghubungkan, melaporkan, menunjukkan, menyelesaikan, mengajar, mentransfer, menggunakan, dan memanfaatkan. Seorang peserta didik yang belajar pada tahap aplikasi ini dapat menerapkan apa yang mereka pelajari pada situasi baru yang belum pernah mereka jumpai sebelumnya. Misalnya adalah seorang peserta didik yang belajar tentang para filosof Muslim pada tahap aplikasi ini dapat melihat uraian ringkas yang menyatakan ajaran pokok dan mengidentifikasinya menurut karya filosof tertentu. Peserta didik tadi dapat juga menggunakan apa yang mereka pelajari tentang ajaran pokok para filosof Muslim untuk memprediksi bagaimana orang tersebut dapat menjelaskan situasi atau perilaku tertentu.²³

4. Analisis (*Analysis*)

Penggolongan yang tingkatannya lebih tinggi, setelah pemahaman dan penerapan adalah melibatkan berpikir analisis. Penekanan pada pemahaman dan penerapan adalah melibatkan berpikir analisis. Keterampilan analisis dapat dikembangkan sebagai salah satu tujuan di setiap bidang pengetahuan yang diajarkan di sekolah. Hal ini sering dinyatakan sebagai hal yang penting untuk mencapai tujuan hasil ilmu pengetahuan, filsafat dan seni. Sebagai contoh

²²Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, 44.

²³Abdul Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo, 1999), 79.

untuk pengembangan berpikir, siswa dapat mengidentifikasi kesimpulan dan mendukung pernyataan yang relevan dengan materi. Mencatat ide-ide yang berhubungan dengan melihat kenyataan atau asumsi yang dipandang dominan. Maka seluruh pengetahuan pada tingkatan di bawahnya akan berguna, dan hasilnya yang disebut hasil analisis dapat diringkas.²⁴

5. Sintesis (*Synthesis*)

Yang di maksud dengan kemampuan sintesis merupakan kemampuan kreativitas atau menerapkan pengetahuan dan ketrampilan terdahulu untuk membuat sesuatu yang asli dan baru.²⁵ Sehingga mencakup kemampuan yang menggambarkan pola dari sumber informasi yang diterima dan menghasilkan pemikiran yang jelas. Misalnya menyusun program kerja.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Yang di maksud evaluasi di sini adalah menetapkan nilai dari materi informasi berdasarkan opini dan nilai personal sebagai hasil dari produk akhir, dengan tujuan yang telah ditetapkan tanpa jawaban benar atau salah. Tahap evaluasi ini mencakup menilai, membandingkan, menyimpulkan, mempertentangkan, mengkritik, melukiskan, membeda-bedakan, menjelaskan, memperhitungkan kebenaran, mengintrepretasikan, menghubungkan, menyimpulkan, dan menyokong. Peserta didik yang belajar materi pada tahap ini dapat mengukur kekuatan penerimaan materi informasi dengan menempatkannya pada pengetahuan lain yang lebih besar. Hal ini umumnya merupakan tahapan di mana mahasiswa diminta untuk menullis skripsi, tesis dan disertasi. Karena arus informasi pada setiap materi yang diterima oleh seseorang yang berupaya untuk membuat keputusan, maka hal itu termasuk pada tahapan di mana orang harus belajar untuk memfungsikannya jika mereka hendak mengembangkan kemampuan internal.²⁶

²⁴Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, 53.

²⁵Abdul Rachman Assegaf, *Filsafat Pendidikan Islam*, 80.

²⁶Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, 81-82.

Keenam jenis perilaku ini bersifat hierarkis, artinya perilaku pengetahuan tergolong terendah, dan perilaku evaluasi tergolong tertinggi. Perilaku yang terendah merupakan perilaku yang “harus” dimiliki terlebih dahulu sebelum mempelajari perilaku yang lebih tinggi. Untuk menganalisis misalnya, siswa harus memiliki pengetahuan, pemahaman, penerapan tertentu. Dapat diketahui bahwa siapa yang belajar akan memperbaiki kemampuan internalnya. Dari kemampuan-kemampuan awal pada pra-belajar, meningkatkan memperoleh kemampuan-kemampuan yang tergolong pada keenam jenis perilaku yang diajarkan.²⁷

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, mengimani, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran agama Islam. Agar akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup hingga terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ramayulis bahwa:

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.²⁸

Sedangkan Menurut Akmal Hawi, “Pendidikan Agama Islam adalah sebagai usaha sadar dalam kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai”.²⁹

²⁷Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 26-27.

²⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), 21.

²⁹ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2014), 25.

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui pengajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi dari Pendidikan Agama Islam diantaranya adalah sebagai berikut³⁰:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkan kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai tingkat perkembangannya.
- b. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan dapat bermanfaat bagi orang lain.
- c. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Pencegahan, yaitu menangkal hal-hal negative dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju Indonesia seutuhnya.
- e. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik

³⁰ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, 22.

maupun sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.

- f. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan bagi penghayatan juga pengamalan serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia akhirat. Jelas bagi kita bahwa tujuan akhir dari Pendidikan Agama Islam itu karena semata-mata untuk beribadah kepada Allah SWT. Dengan cara berusaha melaksanakan semua perintah Allah SWT dan meninggalkan larangan-Nya.³¹

Sedangkan menurut Ramayulis “tujuan Pendidikan Agama Islam adalah meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga manusia muslim yang beriman kepada Allah SWT serta berakhlak mulia, masyarakat, berbangsa dan bernegara”.³²

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

d. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

1. Hubungan manusia dengan Allah SWT.
2. Hubungan manusia dengan sesama manusia.

³¹ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), 21.

³² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, 22.

3. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri.
4. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.³³

adapun ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam meliputi lima unsur pokok, yaitu:

1. Al-Qur'an.
2. Aqidah.
3. Syari'ah.
4. Akhlak.
5. Tarikh.³⁴

B. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian, berikut beberapa penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Mengutip hasil penelitian terdahulu yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Pendekatan Konstruktivisme Dengan Metode Ceramah disertai Penggunaan Media Elektronik Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis di SMA Tahun Ajaran 2005-2006*" dari skripsi Erik Darius Sulivanto, 2006 (Universitas Sebelas Maret) Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut yaitu ada perbedaan pengaruh antara penggunaan pendekatan konstruktivisme dengan metode ceramah disertai media gambar animasi flash dan disertai media transparansi terhadap prestasi belajar siswa pada pokok bahasan Listrik Dinamis³⁵.

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Erik Darius Sulivanto adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif siswa, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan jenis penelitian. Dimana penelitian sebelumnya menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

2. Mengutip hasil penelitian terdahulu yang berjudul Ahmad Fatkhul Huda dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia LCD Proyektor Dalam Upaya*

³³ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, 25.

³⁴ Ramayulis, "*Metodologi Pendidikan Agama Islam*", 23.

³⁵ Erik Darius Sulivanto, *Pengaruh Penggunaan Media Elektronik Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis di SMA Tahun Ajaran 2005-2006*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.

Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 1 Taruman". Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran berbasis multimedia LCD Proyektor sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.³⁶

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fatkhul Huda adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media LCD Proyektor. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan jenis penelitian. Dimana penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

3. Mengutip hasil penelitian terdahulu yang berjudul Afikurrohman dengan Judul "*Efektivitas Penggunaan Media LCD Proyektor Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas IV Di MI Nurul Huda Serang Cilacap*". Kesimpulan yang ditarik dari penelitian tersebut yaitu bahwa penggunaan media LCD Proyektor dalam pembelajaran SKI sangatlah efektif. Sangat besar peranannya dalam pembelajaran tersebut dan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa khususnya dalam pelaksanaan suatu pembelajaran.³⁷

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Afikurrohman adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media LCD Proyektor. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan jenis penelitian. Dimana penelitian sebelumnya menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif.

³⁶ Ahmad Fatkhul Huda, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia LCD Proyektor Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD N 1 Taruman Tahun Ajaran 2013/2014*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

³⁷ Afikurrohman, *Efektivitas Penggunaan Media LCD Proyektor dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas IV Di MI Nurul Huda Serang Cilacap*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Imam Ghazali, 2011.

C. Kerangka Berpikir

LCD proyektor merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar dan data dari komputer pada sebuah layar. Dengan adanya LCD proyektor mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, kecepatan peserta didik dalam penguasaan konsep yang dipelajarinya lebih mudah untuk dipahami, sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran menjadi semakin positif.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini lebih menekankan bagaimana upaya berpikir, memperoleh pemahaman dan pada kemampuan mampu untuk memecahkan masalah.

Penelitian ini terdapat dua variabel, satu variabel *independen* dengan simbol X, dan satu variabel *dependen* dengan simbol Y. Variabel *independen* di sini adalah penggunaan LCD Proyektor sedangkan variabel *dependennya* adalah kemampuan kognitif siswa.

Jadi apabila penggunaan LCD proyektor dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik dan efektif, maka kemampuan kognitif siswa dalam pembelajarannya akan tercapai. Sehingga, berdasarkan uraian diatas dapat digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan

sebagai jawaban teoritis Terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.³⁸

Dengan demikian hipotesis merupakan dugaan sementara yang nantinya akan diuji atau dibuktikan kebenarannya melalui analisis data. Adapun hipotesis dari penelitian ini menyatakan bahwa “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media LCD Proyektor terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMK Islam Al-Hikmah Mayong Jepara.

Tabel 2. 2
Hipotesis Penelitian

| | |
|----|--|
| Ho | Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan LCD Proyektor terhadap Kemampuan Koginitif Siswa di SMK Islam Al-Hikmah Mayong Jepara |
| Ha | Ada pengaruh signifikan antara Penggunaan LCD Proyektor terhadap Kemampuan Koginitif Siswa di SMK Islam Al-Hikmah Mayong Jepara |

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 6.