

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. *Media Projected Still*

###### a. Pengertian *Media Projected Still*

Dalam Kamus Besar Bahasa Inggris – Indonesia *Projected* artinya proyektor, sedangkan *Still* artinya bisu (diam).<sup>1</sup> Jadi *Media Projected Still* adalah suatu media yang dipergunakan untuk memutar gambar (grafis) dengan rangsangan – rangsangan visual. Pada media ini, grafis secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.<sup>2</sup>

Jadi media visual yang memproyeksikan pesan dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

###### b. Macam – macam *Projected Still*

Beberapa jenis media proyeksi diam diantara lain, film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead projector*, *opaque projector*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.<sup>3</sup>

###### 1) Film Bingkai (*slide*)

*Slide* (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastic. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepd

---

<sup>1</sup> Wojowasito, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*, Hasta, Jakarta, hlm,191.

<sup>2</sup>Sadiman, Arief S. et.al *Media Pendidikan : pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, PT. RajaGrafindo persada, Jakarta, 2012, hlm. 55

<sup>3</sup> *Ibid.* hlm. 55.

tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi. Program visual dapat dikombinasikan dengan suara yang dikenal dengan film bingkai bersuara. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar antara 10 – 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih. Berbeda dengan gambar yang disertai suara rekaman waktu tayangnya sudah tertentu, gambar yang tidak disertai suara dapat ditayangkan seberapa lamapun sesuai dengan kebutuhan dan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan melalui gambar tersebut.<sup>4</sup> Sumer utama untuk film bingkai ialah karya itu sendiri. Dilihat dari ada tidaknya rekaman suara yang menyertainya, program film bingkai bersuara termasuk dalam kelompok media Audio – Visual, sedangkan program tanpa suara termasuk dalam kelompok media visual.

Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pendidikan diuraikan di bawah ini.<sup>5</sup>

- a) Materi pelajaran yang sama dapat disebarkan keseluruhan siswa secara serentak.
- b) Perhatian anak – anak dapat dipusatkan pada satu butir tertentu, sehingga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- c) Fungsi berfikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas.
- d) Film bingkai berada dibawah control guru. Guru bebas memutarkannya, kecepatan dan frekuensi putar bisa diatur karena yang diproyeksikan adalah gambar – gambar statis maka siswa dimungkinkan untuk

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta, 2000, hlm. 46.

<sup>5</sup> Sadiman, Arief S. et.al. *Op. Cit.* hlm. 56.

mengamatinya secara seksama serta pemahaman terhadap pelajaran yang bersangkutan bisa optimal.

- e) Film bingkai dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra. Peristiwa atau hal –hal yang terjadi di masa lalu atau di tempat yang jauh dapat disajikan kepada siswa. Begitu pula objek – objek kecil yang terlalu besar, berbahaya, atau terlalu kecil untuk dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas lewat film bingkai.
- f) Program film bingkai bersuara dapat menjadi media yang sangat *efektif* bila dibandingkan dengan media cetak yang berisi gambar yang sama (walaupun gambar cetak tersebut disusun dalam urutan yang sama disertai narasi yang sama pula). Ada sesuatu yang seolah – olah menghipnotis *audience*/penonton suatu melihat gambar yang diproyeksikan dilayar di tempat yang gelap. Bagian dari objek – objek tertentu yang sukar diamati dengan mata biasa lewat gambar cetak dapat dengan mudah ditampilkan lewat slide di layar. Gambar yang diproyeksikan kelayar tampak lebih “hidup”.
- g) Program film bingkai bersuara mudah direvisi/diperbaiki, baik visual maupun audionya. Dari segi visual, hal ini dapat dilakukan karena tiap gambar terpisah dalam bingkai – bingkai tersendiri. Dengan demikian, bila ada gambar yang harus ditukar urutannya, diganti atau ditambah dapat dengan mudah dilakukan. Audionya juga mudah untuk direvisi, apalagi bila master rekamannya dibuat diatas pita rekaman *reel to reel* ¼ inci bukan di kaset.
- h) Film bingkai adalah media yng relative sederhana atau mudah, baik cara membuatnya maupun cara menggunakannya, dibandingkan dengan media TV atau

film, biayanyapun relative murah. Karena kesederhanaannya, setiap orang yang dapat memotret dapat membuat film bingkai, layar untuk memproyeksikan gambarnya pun tidak harus layar khusus, tembok yang berwarna terang pun bias dipakai.

i) Program dibuat dalam waktu singkat. Lama waktu yang dipergunakan tergantung pada waktu untuk melakukan hal – hal berikut :

1. Merencanakan produksi atau menulis naskah
2. Menggambar grafis
3. Memotret
4. Memproses film
5. Memberi bingkai
6. Merekam narasi

Jika proses tersebut lancar dalam waktu kurang dari seminggu kita dapat memproduksi film bingkai bersuara.

Selain kelebihan dan keuntungan tersebut, film bingkai juga mempunyai kelemahan yang perlu kita ketahui.<sup>6</sup>

- 1) Seri film bingkai yang terdiri atas gambar-gambar lepas merupakan kelebihan sekaligus merupakan titik kelemahan.
- 2) Dibandingkan dengan media audio visual yang lain seperti TV dan film, film bingkai mempunyai kelemahan yaitu hanya mampu menyajikan objek – objek secara diam (*still*). Oleh karena itu media ini kurang begitu efektif bila dipakai untuk mencapai tujuan – tujuan pelajaran yang bersifat gerakan.

---

<sup>6</sup> Maswan et.al. *Teknologi Pendidikan Konsep dan Pemikiran dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*, Karsa Manunggal Indonesia, hlm. 62.

- 3) Film bingkai terlepas – lepas dan ini merupakan satu titik keunggulan sekaligus kelemahannya, karena memerlukan perhatian untuk menyimpannya.
- 4) Dibandingkan dengan gambar, foto, bagan, atau papan finel pembuatan film bingkai jauh lebih mahal biayanya dibandingkan grafik yang tidak diproyeksikan.

## 2) Film Rangkai

Film rangkai, istilah untuk bahasa Indonesinya untuk *filmstrip* adalah sebuah gulungan film 35 mm yang merupakan rangkaian gambar untuk diproyeksikan. Dalam film rangkai yang bisu, teks dapat dilengkapi *caption* (teks) yang dicantumkan dalam bingkai – bingkai film rangkai itu akan disertai dengan naskah atau *script* film rangkai tersebut.<sup>7</sup> Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50 sampai 75 dengan panjang lebih kurang 100 sampai 130 cm, tergantung pada isi film tersebut.<sup>8</sup>

Sebagaimana halnya film bingkai, film rangkai bisa menggunakan suara ataupun tanpa suara. Suara yang disertakan dimaksudkan menjelaskan isi. Selain dengan suara, penjelasan dapat dilakukan dengan menggunakan buku atau narasi yang tulis di bawah gambar yang dibacakan guru atau dibaca sendiri oleh siswa.

Sebagai media pendidikan film rangkai mempunyai beberapa kelebihan, yaitu :<sup>9</sup>

1. Seperti halnya film bingkai, kecepatan penyajian film rangkai bisa diatur.
2. Dapat mempersatukan berbagai media pendidikan yang berbeda dalam satu rangkai, seperti foto, bagan,

---

<sup>7</sup> Mudhoffir, *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*, Remadja Karya CV, Bandung, 1986, hlm. 51.

<sup>8</sup> Sadiman, Arief S. *Op. Cit.* hlm. 60.

<sup>9</sup> *Ibid.* hlm. 61.

dokumen, gambar, table, symbol, kartun, dan sebagainya.

3. Cocok untuk mengajarkan keterampilan.
4. Urutan gambar sudah pasti, karena merupakan satu kesatuan.
5. Penyimpanannya mudah.
6. Dapat untuk belajar kelompok maupun individual.

Kelemahan pokok film rangkai dibandingkan dengan film bingkai adalah sulit diedit atau direvisi karena sudah merupakan satu rangkaian, sukar dibuat sendiri secara lokal dan memerlukan peralatan laboratorium yang dapat mengubah film bingkai ke film rangkai.<sup>10</sup>

### 3) Media Transparansi

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*Overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastic berukuran 8 ½”x11”. Sebagai perangkat lunak, bahan transparan yang berisi pesan – pesan tersebut memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya, yaitu OHP.<sup>11</sup>

OHP adalah alat yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memproyeksikan transparansi kearah layar lewat atas atau samping kepala orang yang menggunakannya.

Media transparansi juga mempunyai kelebihan, antara lain :<sup>12</sup>

1. Gambar yang diproyeksikan lebih jelas dibanding gambar dipapan, ruangan tak perlu digelapkan.
2. Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa.

<sup>10</sup> Maswan et.al.. *Op.cit.* hlm. 62.

<sup>11</sup> Sadiman et.al. *Op.cit.* hlm. 62.

<sup>12</sup> *Ibid.* hlm. 63.

3. Benda – benda kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang – bayang.
4. Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat siswa.
5. Tak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan.
6. Lebih sehat daripada papan tulis.
7. Praktis.
8. Menghemat tenaga dan waktu.
9. Sepenuhnya dibawah control guru, dll.

Selain memiliki banyak keuntungan, media transparansi memiliki beberapa keterbatasan, antara lain :<sup>13</sup>

1. Memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikannya, sedangkan suku cadangnya sulit dicari.
2. Transparansi memerlukan waktu, usaha dan persiapan yang baik, terlebih jika menggunakan penyajian yang kompleks.
3. Menuntut cara kerja yang sistematis.
4. Ada kecenderungan siswa bersikap pasif, jika teknik pemanfaatan dan potensinya tidak dikuasai.

#### 4) Proyektor Tak Tembus Pandang (*Opaque Projector*)

Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan – bahan tidak tembus pandang (*opaque*). Benda – benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti uang, model, serta warna dan anyaman dapat diproyeksikan.

---

<sup>13</sup> Maswan, et.al. *Op.cit.* hlm. 60.

Kelebihan media jenis ini adalah bahan cetak langsung dapat diproyeksikan secara langsung, selain itu mempunyai kelebihan :

1. Dapat dipergunakan pada semua bidang studi yang ada di kurikulum.
2. Dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan.

Kelemahannya adalah bahwa proyektor tembus pandang tidak seperti OHP harus digunakan di ruangan yang gelap.

#### 5) Mikrofis

Mikrofis atau *microfiche* adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang – lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Ukurannya ada beberapa macam, bisa 3x5 inci, 6x8 inci atau 4x6 inci.<sup>14</sup>

Secara umum, mikrofis termasuk kelompok media bentuk kecil, secara fisik gulungan microform tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu menggunakan film 16 mm atau 35 mm dalam bentuk kaset terbuka, dan yang berbentuk lembaran yang kita kenal mikrofis.

Keuntungan menggunakan mikrofis antara lain :

1. Mudah dikopi cetak.
2. Bisa diproyeksikan ke layar lebar.
3. Karena dalam bentuk lembaran, ringkas, hemat tempat dan praktis untuk dikirim dan
4. Mudah diidentifikasi.

Kelemahan mikrofis yang perlu diperhatikan :

1. Pembuatan masternya mahal.
2. Mudah hilang.
3. Jika sudah banyak sulit mengidentifikasi.

---

<sup>14</sup> Sadiman, et.al. *Op .cit.*, hlm.65.

## 6) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar – gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.<sup>15</sup>

Sedangkan suatu media, film memiliki keunggulan – keunggulan sebagai berikut :

1. Film sebagai *denominator* belajar yang umum.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, gerakan – gerakan lambat dan berulang akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
3. Dapat menampilkan masa lalu.
4. Film dapat menggunakan teknik – teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya.
5. Film memikat perhatian anak.

Sekalipun banyak kelebihan, film memiliki kelemahan antara lain harga atau biaya produksi relative mahal, film tak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran, penggunaannya memerlukan ruang gelap.

## 7) Film Gelang

Film gelang atau *film loop* (*loop film*) adalah jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm atau 16 mm yang ujung – unjungnya berkaitan , sehingga film ini akan terus berputar kalau tidak dimatikan.<sup>16</sup>

Filmgelang mempunyai beberapa kelebihan :

1. Ruangan tak perlu digelapkan.
2. Dapat berputar terus menerus sehingga pengeertin yang kabur menjadi jelas.

---

<sup>15</sup> Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. PT RajaGrafindo persada, 2000, hlm. 48

<sup>16</sup> Sadiman. *Op.cit.* hlm, 69

3. Baik digunakan untuk menunjukkan suatu periode yang pendek. Misalnya perpecahan sel, perkembangan protozoa dan lain lain.
4. Mudah diintegrasikan dengan medium lain.
5. Karena sederhana murid bisa memakainya sendiri

#### 8) Televisi (TV)

Selain film, televisi adalah media yang menyampaikan pesan – pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerimanya televisi tergolong ke dalam media masa. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara keudara dan dapat dihubungkan melalui satelit.<sup>17</sup>

Televisi merupakan media yang sangat familiar bagi anak didik zaman sekarang. Media ini mampu memberikan pesan secara audio visual dan gerak yang ditampilkan secara menarik, sehingga akan membuat anak didik mudah melihat dan merasakan serta mampu menarik pesan yang disampaikan dengan sangat mudah akhirnya pesan tersebut akan membekas dalam diri anak didik.<sup>18</sup>

Televisi juga mempunyai kelebihan, antara lain :

1. Informasi lebih aktual dan menarik.
2. Media yang menarik, modern dan selalu siap diterima oleh anak – anak.
3. Memikat penonton, karena mempunyai realitas dari film, sifatnya nyata, siswa bisa mengadakan kontak dengan orang – orang besar atau terkenal dibidangnya.
4. Hampir setiap mata pelajaran bisa di TV kan.

---

<sup>17</sup> *Ibid.* hlm. 50.

<sup>18</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm.

Adapun beberapa kelemahan dari TV antara lain :<sup>19</sup>

1. Sifat komunikasinya satu arah
2. Jadwal antara siaran TV dengan pelajaran sulit disesuaikan.
3. Layar TV tk dapat menjangkau semua kelas.
4. Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa bersikap pasif selama penayangan.<sup>20</sup>

#### 9) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta, maupun fiktif, informatif, edukatif, maupun instruksional.<sup>21</sup>

Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama – sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.<sup>22</sup>

Tetapi kedudukan video tidak berarti menggantikan kedudukan film, masing masing mempunyai kelebihan dan keterbatasannya, kelebihan video antara lain :<sup>23</sup>

1. Menarik perhatian dalam waktu yang singkat.
2. Penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya.
4. Menghemat waktu dan rekaman bisa diputar berulang kali.

---

<sup>19</sup> Maswan. Et.al. *Op.cit.* hlm. 64.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.* 2000, hlm. 52.

<sup>21</sup> Sadiman, Arief S. et.al. *Media Pendidikan*, PT RajaGrafindo, Jakarta, 2012, hlm.74.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.* hlm. 48.

<sup>23</sup> Sadiman Arief S. Et.al. *Op. Cit.* hlm. 74.

Hal negatif yang perlu diperhatikan antara lain :<sup>24</sup>

1. Perhatian penonton sulit dikuasai.
2. Sifat komunikasi satu arah.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek.
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

#### 10) Permainan dan Simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan – tujuan tertentu pula. Selain permainan, ada lagi istilah simulasi, dan permainan peran (*role playing*) dan permainan simulasi.<sup>25</sup>

Permainan mempunyai kelebihan pula, diantaranya :<sup>26</sup>

1. Ada unsur kompetisi.
2. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
3. Memungkinkan untuk penerapan konsep – konsep ataupun peran – peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya dimasyarakat.

Sama halnya dengan media yang lain, permainan mempunyai kelemahan, antara lain :

1. Belum mengenyanya aturan atau teknik pelaksanaan karena asik.
2. Memperoleh kesan yang salah karena dalam mensimulasikan pemain cenderung menyederhanakan.
3. Hanya melibatkan beberapa siswa saja.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena kegiatan yang tidak jelas bisa dibantu menggunakan media sebagai perantara. Akan tetapi

---

<sup>24</sup> Maswan et.al. *Op. Cit.*, hlm.65.

<sup>25</sup> Sadiman, Arief . *Op. Cit.* hlm. 78.

<sup>26</sup> *Ibid.* hlm, 78

penggunaan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Media sebagai alat bantu pengajaran tidak bisa dipungkiri. Setiap pelajaran memiliki tingkat kesukaran tersendiri, pada satu sisi tidak memerlukan alat bantu, disisi lain ada yang memerlukan media supaya tercapai tujuan dari pembelajaran. Bahan pelajaran yang tingkat kesukarannya tinggi tentu sukar diproses bagi anak didik, apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan itu.<sup>27</sup>

Setiap media juga memiliki karakteristik tertentu, disamping itu memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif.<sup>28</sup>

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Namun yang terpenting dalam penggunaan media adalah keterikatannya dengan tingkat kemajuan teknologi pendidikan, semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin tinggi pula media yang diperlukan. Tentu saja ini dilakukan untuk mengadaptasi diri dengan perubahan zaman.<sup>29</sup>

Agar menjadi efektif visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual untuk meyakinkan untuk terjadinya proses informasi.

### c. Tujuan dan manfaat media pengajaran

Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK, perlu adanya penyesuaian – penyesuaian, terutama yang

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, PT RinEka Cipta. Jakarta, 1997, hlm. 44.

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm. 200-202

<sup>29</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, DIVA Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 25.

berkaitan dengan pengajaran di sekolah, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media memiliki kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan – pesan pembelajaran.<sup>30</sup>

Salah satu contoh nilai dan manfaat media pengajaran yaitu menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya dan sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media belajar akan dijadikan sampel dari objek tersebut, misal penggunaan video atau televisi untuk memberikan informasi tentang pelajaran binatang buas. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil kedalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil tersebut.

## 2. Kemampuan Psikomotorik

### a. Pengertian Psikomotorik

Istilah psikomotor dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti aktifitas fisik yang berkaitan dengan aktifitas mental.<sup>31</sup>

Beberapa pendapat tentang kemampuan psikomotorik :

1. Bloom berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.<sup>32</sup>
2. Muhibbin Syah berpendapat keterampilan psikomotorik adalah segala aktivitas jasmaniah yang konkrit dan mudah

---

<sup>30</sup> *Ibid.* hlm. 47

<sup>31</sup> Departemen Kebudayaan dan Pendidikan RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta. 1991, hlm. 511

<sup>32</sup> Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 109.

diamati baik kuantitas maupun kualitasnya, karena sifatnya yang terbuka.<sup>33</sup>

Dasar yang digunakan dalam aspek psikomotor adalah pada proses belajar mengajar bahwa dalam perilaku yang mampu merefleksikan adanya interaksi antara kematangan organisme seseorang dengan lingkungan.<sup>34</sup>

Jadi keterampilan motorik adalah keterampilan yang dicapai setelah proses belajar mengajar. Kemampuan disini merupakan respon yang berupa tindakan siswa sebagai akibat dari pemahaman atau pengetahuan yang diterima dari pendidik. Yang termasuk kategori kemampuan psikomotorik ialah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan kegiatan fisik. Oleh Bloom kemampuan psikomotor belum diklasifikasi sebagai yang terdapat pada kemampuan kognitif dan kemampuan afektif. Secara singkat dapat dikatakan, bahwa kemampuan psikomotor ini menyangkut kegiatan fisik seperti melempar, mengangkat, berlari dan sebagainya<sup>35</sup>

Oleh karena itu setiap manusia mengamati suatu objek, pengindraan memegang peran penting, karena terjadi kontak langsung dan terjadi secara objektif, tentu saja belajar yang dinamis dan afektif ini juga ikut berperan jika murid ingin melakukan aktifitas gerakan atau keterampilan.

#### **b. Ranah psikomotorik**

Domain psikomotorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik. Prinsip – prinsip perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti menulis dan membaca. Pada tahun 1956 psikomotor kurang mendapat perhatian dari Bloom dan kawan - kawannya, karena mereka tidak percaya bahwa

---

<sup>33</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2013, hlm. 85.

<sup>34</sup> Rahyubi, Heri. *Teori – teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Nusa Media. Bandung. 2012, hlm. 207.

<sup>35</sup> Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 109.

pengembangan tujuan dalam kawasan tersebut sangat berguna. Tapi mereka menyebutkan bahwa tujuan pendidikan dalam kawasan ini berkenaan dengan otot, keterampilan motorik, atau gerak yang membutuhkan koordinasi otot.<sup>36</sup>

Kecakapan psikomotorlah yang konkret dan mudah diamati baik kualitas dan kuantitasnya, karena sifatnya yang terbuka.<sup>37</sup>

Diantara ranah karsa (psikomotor) yaitu :

1. Keterampilan bergerak dan bertindak dengan indikator mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya.
2. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal dengan indikator mengucapkan, membuat mimik dan gerakan jasmani.<sup>38</sup>

Sedangkan menurut Bloom, ranah psikomotorik yaitu :

- a. Persepsi, (*perception*) yaitu kemampuan untuk membedakan secara tepat dua perangsang atau lebih, berdasarkan ciri – ciri fisik khas dari masing masing perangsang tersebut.
- b. Kesiapan, (*set*) yaitu kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan atau serangkaian gerakan, baik secara jasmani maupun mental.
- c. Gerakan yang terbimbing, (*guided response*) yaitu kemampuan menirukan serangkaian gerakan yang dicontohkan.
- d. Mekanisme (*mechanism*), yaitu kemampuan untuk melahirkan pola – pola gerakan yang baru, yang sepenuhnya berdasarkan prakarsanya sendiri.<sup>39</sup>
- e. Respon tampak yang kompleks (*complex overt response*) yaitu gerakan yang terampil dimana didalamnya terdapat gerakan yang kompleks.

---

<sup>36</sup> Nini Subini et.al. *Psikologi Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Yogyakarta, 2012, hlm. 183.

<sup>37</sup> Muhibbin Syah, *Op. Cit*, hlm. 85

<sup>38</sup> *Ibid.* hlm. 150

<sup>39</sup> Abd. Rahman, *Psikologi Pendidikan*, PT. Tiara wacna, Yogyakarta. 1993, hlm. 167.

- f. Penyesuaian (*adaptation*) yaitu keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.
- g. Kreatifitas (*origination*) yaitu membuat polagerakan yang baru yang sesuai dengan situasi.

Dari uraian diatas ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil dari belajar psikomotorik akan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu yang telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dalam makna yang terkandung dalam materi pembelajaran. Dalam penelitian ini lebih spesifikasinya pada kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan teori dalam mata pelajaran fiqih yang bersifat amali.

### **c. Faktor yang mempengaruhi kemampuan psikomotorik**

Kemampuan psikomotor merupakan langkah lanjutan dari kemampuan kognitif, karena secara tidak langsung factor yang mempengaruhinya juga berpengaruh pada kemampuan psikomotor. Secara langsung faktor yang berpengaruh terhadap psikomotor yaitu :<sup>40</sup>

- a. Perkembangan system syaraf, karena syaraf yang mengontrol aktifitas penggerak.
- b. Kondisi fisik, karena perkembangan motorik berbeda antara orang normal dan orang yang memiliki kekurangan fisik.
- c. Motivasi, bakat dan potensi, karena modal awal untuk meraih prestasi dan pengembangan psikomotoriknya.

---

<sup>40</sup> Rahyubi, heri. *Op.Cit.* 2012, hlm. 201.

- d. Pengajar, yaitu sampai sejauh mana mampu untuk memandu dan menciptakan suasana yang efektif, sehingga dapat berjalan dengan baik dan sukses.

Dari uraian diatas dapat dipahami faktor yang berpengaruh terhadap psikomotor yaitu perkembangan syaraf, kondisi fisik, motivasi, dan pengajar.

#### **d. Mengembangkan kemampuan psikomotor**

Dalam meningkatkan kemampuan psikomotor terdapat tiga tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu tahap kognitif, fiksasi, dan autonomus.<sup>41</sup>

Dalam mengembangkan kemampuan psikomotor peserta didik, guru harus menyediakan tiga kondisi belajar mendasar, yaitu penyediaan kontinguitas, pengadaan latihan atau praktik, dan penyediaan balikan yang menitik beratkan pada aspek informasional, yaitu pengetahuan tentang hasil.

#### **e. Pengukuran aspek psikomotor**

Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Penilaian hasil observasi dalam pedoman yang dibuat sebenarnya bila diisi secara bebas dalam bentuk uraian mengenai tingkah laku yang tampak untuk diobservasi, bisa pula dalam bentuk memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban hasil observasi.<sup>42</sup> Dalam aspek psikomotorik yang diukur mencakup beberapa hal diantaranya:

1. Persepsi yaitu mencakup kemampuan untuk membedakan secara tepat dua perangsang atau lebih, berdasarkan ciri-ciri fisik yang khas dari masing-masing perangsang tersebut.

---

<sup>41</sup> Oemar Hamalik, . *Perncaaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatn Sitem*, Pt Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm.173

<sup>42</sup> *Ibid*, hlm. 178.

2. Kesiapan yaitu mencangkup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan atau serangkaian gerakan, baik secara jasmani maupun mental.
3. Gerakan yang terbimbing yaitu mencangkup kemampuan menirukan serangkaian gerakan yang dicontohkan.
4. Gerakan yang terbiasa yaitu mencangkup kemampuan untuk melakukan serangkaian gerakan dengan lancar, tanpa memperhatikan lagi contoh yang pernah diberikan, karena sudah terlatih secukupnya.
5. Gerakan yang kompleks yaitu mencangkup kemampuan suatu keterampilan, yang terdiri dari beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien.
6. Penyesuaian pola gerakan yaitu mencangkup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan kondisi setempat atau dengan persyaratan khusus yang berlaku.
7. Kreativitas yaitu mencangkup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerakan yang baru, yang sepenuhnya berdasarkan prakarsanya sendiri.<sup>43</sup>

Berdasarkan uraian di atas, cara yang dipandang tepat untuk mengukur keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor adalah observasi, sebagai jenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku, atau fenomena lain dengan pengamatan langsung, yang mencakup : persepsi, kesiapan, gerakan yang terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan serta kreativitas siswa.

---

<sup>43</sup> Abd. Rahman Abror, op. Cit, 1993, hlm. 167

### 3. Pembelajaran Fiqih

#### a. Pengertian Fiqih

Menurut bahasa fiqih berasal dari kata **فقه - يفقه** —

(**فقهها**) *faqiha-yafqahu-fiqhan* yang berarti” mengerti atau faham”.

Secara etimologisartinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis fiqih adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (*amaliah*) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.<sup>44</sup> Dari sinilah ditarik perkataan fiqh yang memberi pengertian kepehaman dalam hukum syariat yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rasulnya. Jadi ilmu fiqih ialah suatu ilmu yang mempelajari syariat yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang dita'rifkan ahli ushul, akan dapat diketahui mana yang disuruh mengerjakan dan mana pula yang dilarang mengerjakannya. Dan mana yang haram dan yang halal, mana yang sah dan mana yang bathal dan mana pula yang fasid, yang harus diperhatikan dalam segala perbuatan yang disuruh harus dikerjakan dan yang dilarang harus ditinggalkan.

Ilmu fiqih juga memberikan petunjuk kepada manusia tentang pelaksanaan nikah, thalak, rujuk, memelihara jiwa, harta benda serta kehormatan. Juga mengetahui segala hukum-hukum yang berhubungan dengan perbuatan. Fiqih ialah perbuatan orang-orang mukallaf, tentunya orang-orang yang telah dibebani ketetapan-ketetapan hukum agama Islam, berarti sesuai dengan tujuannya.

Hukum mempelajari fiqih itu ialah untuk keselamatan didunia dan akhirat. Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa pokok bahasan dan ilmu fiqih ialah perbuatan mukallaf menurut apa yang telah ditetapkan syara' tentang ketentuan hukumnya.

---

<sup>44</sup> Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA*, Buku Daras, hlm. 2.

## **b. Objek dan ruang lingkup Fiqih**

Ilmu fiqih memberi banyak petunjuk bagi manusia tentang permasalahan keseharian, juga memberi hukum yang berhubungan dengan perbuatan. Perbuatan orang mukallaf.

Hukum mempelajari ilmu fiqih itu untuk keselamatan didunia dan akhirat. Dapat dipahami kalau ilmu fiqih ialah perbuatan orang yang mukallaf menurut apa yang telah ditetapkan syara' tentang ketentuan hukumnya.<sup>45</sup>

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah meliputi kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaannya, hikmah kurban dan akikah, ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah, hukum Islam tentang kepemilikan, konsep perekonomian dalam Islam dan hikmahnya hukum Islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya hukum Islam tentang wakaalah dan sulhu beserta hikmahnya hukum Islam tentang daman dan kafaalah beserta hikmahnya, riba, bank dan asuransi ketentuan Islam tentang jinaayah, Hudud dan hikmahnya ketentuan Islam tentang peradilan dan hikmahnya hukum Islam tentang keluarga, waris ketentuan Islam tentang siyaasah syar'iyah sumber hukum Islam dan hukum taklifi, dasar-dasar istinbaath dalam fikih Islam kaidah-kaidah usul fikih dan penerapannya.

## **c. Tujuan dan manfaat mempelajari Fiqih**

Mempelajari ilmu fiqih banyak sekali faedahnya bagi manusia. Dengan mengetahui ilmu fiqih yang dita'rifkan ahli ushul, akan mengetahui mana yang halal dan yang haram, mana yang disuruh mengerjakan dan mana yang dilarang. Ilmu fiqih juga memberi petunjuk bagi manusia tentang segala hukum yang

---

<sup>45</sup> Abd. Rahman Abror, *Op. Cit.*, hlm. 48

berhubungan dengan perbuatan manusia. Yang menjadi dasar dan pendorong bagi umat Islam untuk mempelajari ilmu fiqh ialah:

- a. Untuk mencari kebiasaan faham dan pengertian dari agama Islam.
- b. Untuk mempelajari hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia.
- c. Kaum muslimin harus bertafaquh artinya memperdalam pengetahuan dalam hukum-hukum agama baik dalam bidang aqid dan muamalat.<sup>46</sup>

Bertafaquh artinya memperdalam pengetahuan dalam hukum agama. Oleh karena demikian sebagian kaum muslimin harus pergi menuntut ilmu agama Islam guna disampaikan kepada saudara-saudaranya.<sup>47</sup> Pendapat itu sesuai dengan perintah Allah di dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 123 yang artinya *“mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka, beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (QS. At-Taubah : 23)*<sup>48</sup>

Dari pengertian diatas jelasnya tujuan mempelajari fiqh adalah menerapkan hukum syara' pada setiap perkataan dan perbuatan mukallaf. Mempelajari ilmu fiqh sangat besar sekali manfaatnya bagi kehidupan, karena didalam ilmu fiqh terdapat banyak hukum-hukum dalam bertindak keseharian, memberi petunjuk tentang bertindak, untuk memutuskan segala perkara dan menjadi dasar pada setiap perbuatan atau perkataan yang mereka lakukan.

---

<sup>46</sup> *Ibid*, hlm. 55

<sup>47</sup> Syafi'i karim, *Fiqh Ushul Fiqih*, CV Pustaka Setia, Bandung, hlm. 53.

<sup>48</sup> Alqur'an dan terjemah

#### d. Sumber-sumber hukum Fiqih

##### 1. Al Qur'an

Al-qur'an ialah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang berbahasa arab yang disampaikan melalui malaikat Jibril as. Dan disampaikan pada umatnya, yang merupakan ibadah bagi yang membacanya. Al-qur'an adalah dalil dalil syar'i yang pertama bagi setiap hukum.<sup>49</sup>

##### 2. Hadis (sunnah)

Menurut bahasa ialah jalan, peraturan, sikap dalam bertindak. Syekh jalaluddin sayuti dalam kitabnya yang bernama "*itqon fi ulumul Qur'an*" yang mengutip ucapan juwaini yang dikenal dengan imamul haramain mengatakan bahwa sunah termasuk wahyu dari segi makna bukan daro segi lafalnya.<sup>50</sup>

##### 3. Ijma'

Menurut istilah ialah persetujuan pendapat dari para mujtahid atau kesepakatan dari para mujtahid pada suatu masa atas suatu hukum syara'.<sup>51</sup>

##### 4. Qiyas

Qiyas menurut bahasa adalah ukuran atau perbandingan dan menurut para fuqoha adalah menanamkan suatu proses diduksi melalui yang disebutkan oleh nash hukum terhadap yang tidak tercantum dalam bahasannya dan tidak diatur menurut pengertian nash.<sup>52</sup>

Fiqih merupakan salah satu cabang ilmu yang memberikan petunjuk kepada manusia tentang tata cara melakukan ibadah yang

---

<sup>49</sup> Abdul Wahab Khallaf, *Kaidah-kaidah Hukum Islam* PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 1996, hlm. 3.

<sup>50</sup> Syafi'i Karim, *Fiqih-Ushul Fiqih*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2001, hlm. 63.

<sup>51</sup> *Ibid.* hlm.65

<sup>52</sup> *Ibid.* hlm.70

tidak sembarangan dilakukan, yang bersumber pada Al-qur'an, Hadits, Ijma' dan Qiyas. Karena Al-Qur'an adalah sumber utama semua hukum Islam, tetapi karena sifatnya yang masih umum, maka diperjelaslah dengan hadits, karena penjelas dari Al-Qur'an yang berasal dari perkataan, perbuatan, dan pengakuan Nabi. Kemudian ada Ijma' yang merupakan kumpulan persetujuan para mujtahid atas suatu hukum, dan menghubungkan sesuatu peristiwa yang ada nash hukumnya dengan disamakan hukumnya, yang disebut Qiyas.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Sejauh pengetahuan dari beberapa literature yang sudah penulis baca belum menemukan skripsi yang membahas "*pengaruh media projected stil*" terhadap kemampuan psikomotorik siswa.

Dibawah ini adalah hasil penelitian terdahulu terkait kemampuan psikomotorik siswa.

1. Penelitian skripsi yang ditulis Hasan asyari. Dalam temuannya tersebut menyatakan bahwa perkembangan psikomotorik skill peserta didik memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan peserta didik terbukti dari adanya uji kevaliditasan data. Dalam penelitian ini penulis tidak meneliti tentang pengaruh media yang digunakan. Namun lebih memfokuskan pada pengaruh implemenasi pembelajaran KTSP terhadap perkembangan psikomotorik skill peserta didik.<sup>53</sup>
2. Penelitian skripsi yang ditulis Siti haniah. Skripsi ini berkesimpulan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menjadikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan merangsang siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran secara aktif. Semakin baik aplikasi media pembelajaran, maka semakin baik pula efektifitas

---

<sup>53</sup> Hasan asyari. "*Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Dalam pembelajaran fiqih terhadap perkembangan psikomotorik skill peserta didik di MTs. Mafatihul Islamiyah Japan Dawe Kudus tahun ajaran 2009/2010*, STAIN Kudus.

mengajar bidang studi PAI. Jadi penggunaan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektifitas suatu proses pembelajaran. Proses belajar mengajar yang hanya bersifat verbal, harus berusaha dikurangi dengan menghadirkan adanya suatu media seperti halnya media audiovisual. Media audiovisual merupakan alat bantu bagi guru dan siswa untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran.<sup>54</sup>

3. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Ida Fitria. Dalam temuannya tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dalam pembelajaran Fiqih terhadap perkembangan *psikomotorik skill* siswa, yaitu melalui uji statistik regresi yang dalam menguji hipotesis keterpengaruhannya antara kedua variabel tersebut diperoleh hasil sebesar  $F_{reg} 11,45$ . Setelah dikonsultasikan dengan tabel distribusi frekuensi, ternyata lebih besar dari pada tabel tersebut baik pada taraf signifikan 1% yaitu 7,58 maka termasuk kategori rendah/kecil.<sup>55</sup>

Jadi pengaruh antara Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dalam pembelajaran Fiqih terhadap perkembangan *psikomotorik skill* siswa MTs NU Matholiul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus sebesar 11,45.

Dari kajian pustaka tersebut di atas penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu lebih difokuskan pada pengaruh penggunaan suatu media secara umum sedangkan dalam penelitian ini fokusnya lebih kepada bagaimana penggunaan media *projected still* dalam pembelajaran fiqih.

---

<sup>54</sup> Siti haniah “Penggunaan Media Audiovisual Dalam Proses Pembelajaran Fiqh pada Pokok Bahasan Haji (Studi Deskriptif Siswa Kelas X B MA Tajul Ulum Brabo Tanggunharjo Grobogan). Tahun ajaran 2009/2010”, STAIN Kudus.

<sup>55</sup> Ida Fitria dengan judul “Pengaruh Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dalam Pembelajaran Fiqih Terhadap Perkembangan Psikomotorik Skill Siswa Kelas VII MTs NU Matholiul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2005/2006”. STAIN Kudus.

### C. Kerangka Berfikir

Guru dan anak didik memang dua figur manusia yang selalu hangat dibicarakan, dan tidak akan pernah absen dari agenda pembicaraan masyarakat.<sup>56</sup> Setiap orang memang dilahirkan dengan berbagai kreatifitas yang berbeda, sebagai kekuatan penggerak dalam pengajarannya, kecerdasan menjadi pendorong yang kuat. Belajar adalah suatu usaha yang menghasilkan perubahan tingkah laku, kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dengan demikian jelas bahwa media memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa. Perkembangan IPTEK sangat berpengaruh besar terhadap perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, oleh karena itu perlu adanya penyesuaian, terutama dalam pengajaran disekolah. Salah satu factor yang perlu dikuasai oleh guru atau calon guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik serta berdaya guna dan berhasil guna.

Dalam proses pembelajaran guru harus mempertimbangkan bahan pelajaran dan medianya, disinilah tugas berat seorang guru, ketika guru sudah maksimal disertai motivasi untuk meningkatkan prestasi, siswa yang kuat untuk belajar akhirnya akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa.

Yang peneliti maksud *projected still* dalam penelitian ini adalah penggunaan proyektor dalam pembelajaran, sedangkan yang dimaksud dengan pelajaran fiqih adalah pembahasan materi tentang kepengurusan jenazah yang diajarkan di kelas X. Sementara siswa MA NU Nurussalam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media *Projected Still* telah menunjukkan keunggulannya membantu para guru dan staf dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Sehingga siswa dapat mempraktikkan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>56</sup> Syaiful Bahri Djmaroh, *Op.Cit.*2002, hlm. 32

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor media tersebut digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, cara menggunakan alat, dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan penggunaan metode mengajar yang bervariasi. Metode adalah strategi yang tidak bisa ditinggalkan dalam proses belajar mengajar. Setiap kali mengajar guru pasti menggunakan metode. Metode yang dipergunakan itu tidak sembarangan, melainkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana 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.<sup>57</sup>

Adapun hipotesis dari penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara media *Projected still* terhadap peningkatan kemampuan psikomotorik siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Nurussalam Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 .

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 96.