BABU

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran Secara Umum
2. Pengertian Media Pembelajaran Secara Umum.

Media merupakan sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan pesan. Media mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media akan di batasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin “Medius” yang mempunyai arti antara, makna tersebut diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima[[1]](#footnote-2) . Jadi media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid[[2]](#footnote-3). Jadi, pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat, sarana (cetak,elektronik) yang dipergunakan untuk menghubungkan

siswa dengan substansi bahan ajar yang bertujuan mengoptimalkan pencapaian kompetensi hasil belajar[[3]](#footnote-4). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam buku Dasar-dasar Proses Mengajar karangan Nana Sujana, di kemukakan ada 6 fungsi penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar

yang efektif

1. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari

keseluruhan situasi mengajar.

1. Dalam pemakaian media pengajaran harus memperhatikan

tujuan dan bahan pelajaran

1. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat

ini sebagai pelengkap dalam proses belajar mengajar untuk

menarik perhatian peserta didik

1. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta

dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang

disampaikan oleh guru

1. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.[[4]](#footnote-5)

Jadi, fungsi media pembelajaran ialah untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dengan menampilkan materi yang dijelaskan oleh guru.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga dapat dibagi dalam dua bagian yaitu:

1. Manfaat media pembelaj aran bagi pengajar, yaitu:
2. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
3. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
4. Memberikan kerangka sistematis, mengajar secara baik.
5. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
6. Membantu kecermatan, ketelitian dalam materi pelajaran
7. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
8. Meningkatkan kualitas pengajar[[5]](#footnote-6).
9. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:
10. Meningkatkan motivasi belaj ar pembelaj ar.
11. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
12. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
13. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematik sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
14. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
15. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.9

Jadi, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar, baik kepada pengajar maupun pembelajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut LeRoy Ford (1971:10-14) dalam buku Mengajar Secara Profesional yang di karang oleh B. S. Sidjabat mengemukakan bahwa media atau alat peraga itu memiliki banyak manfaat di dalam pembelajaran yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik
2. Memusatkan perhatian peserta didik
3. Membangkitkan perhatian peserta didik secara mendalam
4. Meningkatkan pemusatan perhatian peserta didik .

9 Ibid, hal.5.

1. Mendorong peserta didik untuk mengambil bagian dalam kegiatan belajar. Kalau media itu berupa kegiatan partisipatif, peserta didik akan terlibat didalamnya.[[6]](#footnote-7) Jadi, Media pembelajaran ini sangat mempunyai manfaat yang sangat besar sebagai berikut:
2. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
5. Kegiatan pembelajaran lebih menarik
6. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi
7. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
8. Tujuan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Tujuan media pembelajaran yaitu:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat

berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.

1. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan

informasi materi kepada anak didik.

1. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau

menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

1. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui

lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

1. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara

anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

1. Efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Variasi metode pembelajaran.
4. Peningkatan aktivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hujair Sanaky menyebutkan bahwa tujuan dari penggunaan

media pembelajaran adalah:

1. Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.11

Jadi, tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini ialah untuk mempermudah siswa dalam menerima atau menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

11 Hujair Sanaky AH, **Media Pembelajaran** (Yogyakarta: Safiria Insania Press,2009) hal.4.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai macam media pembelajaran yang sudah tidak asing lagi penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Misalnya papan tulis yang sudah sangat populer digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel,dalam buku Strategi, Model, dan Evaluasi yang di karang oleh Yusri Panggabean, ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain[[7]](#footnote-8):

1. Media yang tidak di proyeksikan seperti benda nyata, replika

dan model, kit multimedia, simulator, bahan cetakan, foto-foto, gambar dan poster. Media yang tidak diproyeksikan ini masih dibedakan menjadi dua jenis yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi.

1. Media yang diproyeksikan seperti overhead projector (OHP), film slide, dan gambar proyeksi komputer (computer image projection).
2. Media audio

Yang dimaksud media audio adalah audio yang direkam antara lain kaset audio dan disk audio. Jenis media audio yang disarankan penggunaannya bagi pembelajaran yang berkaitan dengan bunyi, suara, atau pelajaran bahasa khususnya.

1. Media video dan film, adalah gambar bergerak yang direkam

dalam format kaset video, video CassetteDisc (VCD), dan Digital Versatile Disc (DVD).

1. Komputer - Sajian multimedia berbasis komputer dapar

diartikan sebagai teknlogi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Selanjutnya, dalam buku Perencanaan Pengajaran yang di karang oleh Haijanto di jelaskan beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu13:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram,

poster, komik, dan lain-lain.

1. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model

padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain.

1. Media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP dan lain- lain.
2. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas mempunyai karakteristik yang spesifik, yang harus digunakan secara tepat untuk mencapai kompetensi pembelajaran.

13 Haijanto, **Perencanaan Pengajaran** (Jakarta: Rineka Cipta,2008),h.237.

1. Media Pembelajaran LCD Proyektor
2. Sejarah Media Pembelaj aran LCD Proyektor.

Proyektor LCD ditemukan di New York oleh Gene Dolgoff. Beliau mulai bekeija di dalam kampus pada tahun 1968 dan mempunyai tujuan untuk memproduksi sebuah video proyektor yang dalam idenya akan membuat sebuah proyektor LCD yang lebih cerah dibandingkan dengan 3-CRT proyektor. Idenya adalah menggunakan elemen yang disebut sebagai “cahaya katup” untuk mengatur jumlah cahaya yang melewati itu. Hal ini akan memungkinkan penggunaan yang lebih ampuh untuk sumber cahaya eksternal. Setelah mencoba berbagai bahan, beliau setuju dengan penggunaan kristal cair untuk mengatur cahaya pada tahun 1971. Ini membawanya sampai tahun 1984 untuk mendapatkan “addressable” dari layar kristal cair (LCD), yang ketika itulah membuat proyektor LCD pertama di dunia.

Setelah membangun itu, beliau melihat banyak masalah yang harus dikoreksi termasuk cahaya utama yang hilang dan piksel yang sangat terlihat. Kemudian menggunakan metode baru untuk menciptakan efisiensi yang tinggi untuk menghilangkan tampilan pada piksel. Dengan hak paten di seluruh dunia memulai di Projectavision Inc pada tahun 1988, perusahaan proyektor LCD pertama di dunia. Beliau melisensi teknologi untuk perusahaan lain seperti Panasonic dan Samsung.

Awalnya LCD digunakan dengan sistem ada pada overhead proyektor. Tapi, LCD sistem tidak memiliki sumber cahaya sendiri. Dengan susah payah dan beribu kegagalan tanpa patah semangat akhirnya mereka bisa sukses dan populer sampai sekarang ini. Mereka memulainya dengan teknologi yang digunakan dalam beberapa ukuran dari belakang proyeksi konsol televisi, di mana LCD ini menggunakan sistem proyeksi di televisi set besar adalah untuk memungkinkan kualitas gambar yang lebih baik sebagai sanggahan satu televisi 60 inci walaupun saat ini sebagai saingan utama dari proyektor LCD adalah LG 100 inch LCD TV. Pada tahun 2004 dan 2005, proyektor LCD telah kembali datang dengan fitur yang lebih lengkap karena penambahan yang dinamis dan warna yang dianggap kontras yang telah meningkat hingga tingkat DLP[[8]](#footnote-9).

1. Pengertian Media Pembelajaran LCD Proyektor

Dalam proses belajar mengajar salah satu media pembelajaran yang canggih adalah LCD Proyektor. LCD (Liquit Crystal Display) Projection Panel merupakan alat bantu untuk menyajikan materi pengajaran yang mirip dengan OHP.[[9]](#footnote-10) Namun LCD ini mempunyai kelebihan dari OHP yaitu penampilannya berwarna dan dapat diprogram urutan latar belakang, layout, transisi, dan animasinya.

Jadi, media pembelajaran LCD Proyektor adalah sebuah alat atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu untuk menyajikan materi dengan cepat.

1. Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran LCD Proyektor

Tujuan penggunaan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran guna merangsang peserta didik, menjadikan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar dan siswa tidak mengantuk dalam kelas.

Ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru dalam pembelajaran dengan menggunakan LCD Proyektor dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD Proyektor

dan komputer/leptop

1. Cantumkan poin-poin penting saja dalampowerpoint.
2. Gunakan warna desain yang menarik
3. Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
4. Bila memungkinkan gunakan film pendek.[[10]](#footnote-11)

Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan LCD proyektor memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran ke peserta didik dan memudahkan siswa untuk mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam penggunaan media LCD proyektor juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, memberikan motivasi bagi siswa dan proses belajar menjadi praktis.

1. Prinsip Umum Media Pembelajaran LCD Proyektor

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran LCD Proyektor. Media pembelajaran LCD Proyektor merupakan media pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Prinsip media pembelajaran LCD Proyektor dalam proses belajar mengajar yaitu guru harus kreatif dalam memilih mengajar dan memilih media dengan tepat agar peserta didik termotivasi dan aktif dalam kelas.

1. Kelemahan dan Kelebihan Media LCD Proyektor.

a. Kelebihan dari Media LCD Proyektor dalam pembelajaran, yaitu[[11]](#footnote-12):

1. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi tanpa harus menuliskannya terlebih dahulu di depan kelas.
2. Guru dapat lebih leluasa berinteraksi dengan murid- muridnya.
3. Murid dapat dengan leluasa mengekspresikan gagasannya secara terbuka sehingga konsep pembelajaran menarik dan interaktif dapat tercipta dalam proses ini.
4. Guru pun dapat dengan mudah mengevaluasi segala bentuk aktivitas pembelajaran yang ada di kelasnya sehingga proses perbaikan kualitas pendidikan dapat dilakukan.

b. Kelemahan dari Media LCD Proyektor dalam pembelajaran, yaitu:

1. Banyak guru malah tergantung dengan media ini bahkan dijadikan sebagai kambing hitam sehingga mereka malas atau bahkan tidak mau menuliskan materi di papan tulis.
2. Materi yang diberikan oleh guru malah banyak yang berasal dari meng-copy-paste dari suatu sumber dan tidak mau mengolahnya kembali, sehingga membuat materi yang ditampilkan terlalu sulit untuk dipelajari siswa18.

Jadi, media pembelajaran LCD Proyektor memiliki kelebihan dan kelemahan. Tetapi lebih banyak memiliki kelebihan dalam proses belajar mengajar.

18<https://id.wikipedia.org/wiki/proyektor_lcd>, di akses pada 11 Maret 2016 Jam 15:22

1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor dalam

Proses Belajar

1. Pengertian Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh atau akibat[[12]](#footnote-13). Maka efektifitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih atau dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut kamus ensiklopedia Indonesia, efektifitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektifitas apabila usaha itu telah mencapai tujuannya[[13]](#footnote-14).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor dalam proses belajar adalah sejauh mana suatu usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolak ukur dalam pembelajaran ini adalah kepahaman siswa dalam menerima materi pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar peran guru sebagai pendidik, pengajaran dan pembimbingan guru menggunakan media, agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pengajarannya berhasil. Salah satu faktor yang bisa membawa keberhasilan itu ialah guru tersebut senantiasa membuat perencanaan tentang media yang akan digunakan dalam mengajar seperti media pembelajaran LCD Proyektor.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat membantu peserta didik untuk cepat memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan siswa juga tidak pasif di dalam kelas. Dalam proses belajar mengajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.[[14]](#footnote-15)

Dalam proses pembelajaran tidak selalu efektif dan efisien dan hasil belajar tidak selalu optimal, karena ada sejumlah hambatan[[15]](#footnote-16). Salah satu hambatan dalam proses pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar hanya sebatas sebagai alat bantu untuk mengajar saja, tanpa memperhatikan efektivitas dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam proses belajar teijadinya kegiatan belajar efektif selalu diperlukan media atau alat bantu pembelajaran.

2. Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor

1. Tertarik untuk mengikuti pelajaran

Tertarik adalah menyukai sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu dan melibatkan diri dalam kegiatan tersebut. Dengan demikian, tertarik belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan ilmiah yang dituntunnya dalam proses belajar.

1. Termotivasi dan aktif dalam belajar

Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku.[[16]](#footnote-17) Motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia atau pun hewan yang mendorong berbuat sesuatu.[[17]](#footnote-18) Dari pengertian ini, motivasi berarti penguat daya untuk bertingkah laku secara terarah dan hal yang mendorong diri untuk melakukan sesuatu.

Motivasi menurut Me. Donald yang dikutip Sardinian bahwa motivasion is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction. Motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.[[18]](#footnote-19)

Dari konsep motivasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu bentuk reaksi dalam diri yang mendorong seseorang untuk bergerak guna mendapat apa yang menjadi keinginan atau tujuannya.

Dalam kegiatan belajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai

keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan

kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar

dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang

dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis non- intelektual. Peranannya khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senagn dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan memilii energi untuk melakukan kegiatan belajar.[[19]](#footnote-20)

Sarah Handayani dalam analisisnya mencatat bahwa, motivasi belajar adalah faktor pendukung yang dapat mengoptimalkan kecerdasan anak dan memampukan anak. Anak dengan motivasi belajar tinggi, pada umumnya akan memiliki prestasi belajar yang baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar anak akan membuat prestasi belajarnya tidak baik. Motivasi akan mendorong anak berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan belajar. [[20]](#footnote-21) [[21]](#footnote-22) Mengingat pentingnya motivasi belajar bagi siswa dalam belajar. Maka guru di harapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya.

Jadi, motivasi belajar merupakan energi dalam diri peserta didik yang mendorong atau mendukung, menggerakkan, bergairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai pemikiran yang baik bahwa belajar adalah sesuatu yang sangat penting dalan kehidupannya, karena dengan belajar ia akan mendpatkan pengetahuan. Dalam usaha untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, banyak cara yang dilakukan guru, seperti menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor dalam proses belajar mengajar,

1. Dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dari apa yang ditampilkan melalui media LCD.

Berpikir merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri manusia. Setiap hari manusia selalu melakukan aktivitas berpikir, kemampuan berpikir seseorang berasal dari dalam diri sendiri, namun kemampuan tersebut dapat dilatih dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah kemampuan yang berbeda antar seseorang. Berpikir adalah merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, mensintesis, dan menarik kesimpulan.

Kemampuan berpikir dalam pembelajaran sangat besar peranannya dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain manfaat kemampuan berpikir dalam pembelajaran juga mempunyai peranan sebagai bekal siswa untuk menghadapi masa depan. Beberapa penelitian membuktikan manfaat kemampuan berpikirkritis dalam pembelajaran maupun sebagai bekal masa depan yaitu Lawson dalam Hadi (2007) menyatakan bahwa menurut teori Piaget, perkembangan kemampuan penalaran formal sangat penting bagi perolehan (penguasaan) konsep, karena pengetahuan konseptual merupakan akibat atau hasil dari suatu proses konstruktif, dan kemampuan penalaran tersebut adalah alat yang diperlukan pada proses itu.[[22]](#footnote-23)

Jadi, dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikimya sebagai bekal untuk masa depan dalam mencapai cita- citanya.

30

hal,180

1. Meningkatkan minat belaj ar

Minat adalah suatu ras lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian[[23]](#footnote-24) . Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru.

Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akanmembawa kemajuan pada dirinya, ia akan berminat untuk terus mempelajarinya.

Jadi, dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa guru kreatif menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik.

1. H. Hamzah B. Uno, **ProfesiKependidikan** (Jakarta: Bumi Aksara,2012),h.l 13. [↑](#footnote-ref-2)
2. Syaiful Sagala, **Konsep dan Makna Pembelajaran** (Bandung: Alfabeta, 2012),h.61. [↑](#footnote-ref-3)
3. Yusri Panggabean.dkk, **Strategi,Model dan Evaluasi** (Bandung: Bina Media Informasi, 2007), h.60. [↑](#footnote-ref-4)
4. Nana Sudjana, **Dasar-dasar Proses Mengajar** (Bandung: Sinar Baru Agresindo, 1989) h.99-100. [↑](#footnote-ref-5)
5. Hujair Sanaky AH **Jrfedia Pembelajaran** (Yogyakarta: Safiria Insania Press,2009) h.5 [↑](#footnote-ref-6)
6. **B.S. Sidjabat,** Mengajar Secara Profesional,Mewujudkan Visi Guru Profesional **(Bandung: Yayasan Kalam Hidup,2009) h.298.** [↑](#footnote-ref-7)
7. Yusri Panggabean.dkk, **Strategi,Model dan Evaluasi** (Bandung: Bina Media Informasi, 2007),h.61-62. [↑](#footnote-ref-8)
8. <https://id.wikipedia.org/wiki/proyektor_lcd>, di akses pada 11 Maret 2016 Jam 15:20. [↑](#footnote-ref-9)
9. Suprijanto, **Pendidikan Orang Dewasa** (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2009),hal.l85. [↑](#footnote-ref-10)
10. **Munir,** Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Teknologi **(Bandung: Alfabeta, 2008) h.145.** [↑](#footnote-ref-11)
11. <https://id.wikipedia.org/wiki/proyektor_lcd>, di akses pada 11 Maret 2016 Jam 15:20. [↑](#footnote-ref-12)
12. Departemen Pendidikan Nasional, **Kamus Besar Bahasa Indonesia.** [↑](#footnote-ref-13)
13. Kamus ensiklopedia Indonesia, 1989 [↑](#footnote-ref-14)
14. Hamzah B.Uno, **Perencanaan Pembelajaran** (Jakarta, PT Bumi Aksara: 2011) hal,2. [↑](#footnote-ref-15)
15. Syaiful Sagala, **Konsep dan Makna Pembelajaran** (Bandung: Alfabeta: 2012) hal,58. [↑](#footnote-ref-16)
16. Jhon W. Santrok, **Psikologi Pendidikan** (Jakarta: Kencana, 2007) hal,510. [↑](#footnote-ref-17)
17. Muhibbin Syah, **Psikologi Belajar** (Jakarta: Grafindo Persada, 2003) hal 151. [↑](#footnote-ref-18)
18. Sardinian A.M, **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar** (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010) hal,73. [↑](#footnote-ref-19)
19. Sardinian A.M, **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar** (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010) hal,75. [↑](#footnote-ref-20)
20. Sarah Handayani, **Mengasah Motivasi Belajar** pada anak (e-bina anak, 17 juni 2004)

    hal,182. [↑](#footnote-ref-21)
21. Slameto, **Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhi** (Jakarta: Rineka Cipta,2010)

    hal,174. [↑](#footnote-ref-22)
22. <https://bagawaaabiyasa.wordpress.eom/2013/05/02/kemampuan-berpikir-kritis/>. Di Unduh tanggal 3 Juni 2016. [↑](#footnote-ref-23)
23. **Slameto,** Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhi **(Jakarta: Rineka Cipta,2010)** [↑](#footnote-ref-24)