

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL KOMPUTER JINJING DAN PROYEKTOR TERHADAP PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

(oleh: Albertus Angga Riyadi, S. Pd. K)

---

## *Abstrak*

*Every person who has attended school has experienced the process of teaching and learning. Education can be experienced formally and informally. Learning materials are not something new in the world of learning and teaching. The Lord Jesus, also known as the Great Teacher, used visual materials in a variety of teaching opportunities. Education which makes use of visual media to enhance learning activities and maintain concentration of learners has been in use for some time. This provides a meaningful addition to the teaching process, enhancing the quality of education. With the rapid development of technology in all areas, including the field of education, audiovisual computer technology can be used to greatly enhance the learning process, making instructional materials much more interesting and creative.*

*The purpose of this article is to provide information regarding instructional audiovisual media laptops and projectors. Hopefully readers of this article will gain increased understanding in several areas:*

*First, that Christian educators will gain insight, knowledge, and experience to help them be more professional and creative, so that they will be able to use instructional audiovisual media, laptops and projectors as a means of delivering learning material in Christian Religious Education.*

*Second, it is hoped that this information will enrich and create the interest of teachers, especially Christian Religious Education teachers, to learn how to effectively use instructional media available by using laptops and projectors to become more creative in their teaching so that their teaching becomes more effective, efficient and attractive. It is also hoped that this will benefit learners so that both will become more effective in their roles in the learning process.*

*Key words in this article are 'instructional media', 'portable computer' and 'projector'.*

## **Pendahuluan**

Setiap orang yang pernah mengenyam pendidikan, pasti pernah mengalami proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar dapat dialami seseorang secara formal dan informal. Media pengajaran bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia belajar mengajar. Tuhan Yesus sebagai Guru Agung juga mengenal kegunaan alat peraga sehingga Ia sering menggunakannya dalam berbagai kesempatan mengajar. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media akan meningkatkan kegiatan belajar dan mempertahankan konsentrasi peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama.<sup>1</sup> Penggunaan media akan memberikan perbedaan yang berarti terhadap proses pengajaran, oleh karena itu penggunaan media dalam proses pengajaran akan mempertinggi kualitas belajar mengajar.<sup>2</sup> Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, salah

---

<sup>1</sup> Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 122.

<sup>2</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 3.

satunya dalam media pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat atau media bantu dalam proses belajar mengajar sebab penggunaan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif. Media pembelajaran juga merupakan bagian dari sumber pembelajaran yang di dalamnya pengajaran disampaikan.<sup>3</sup>

### **Hal Ikhwal Media Audiovisual Komputer Jinjing dan Proyektor**

Adapun hal-hal yang tercakup dalam media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor, yaitu definisi media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor, komponen media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor, jenis media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor, kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor dalam proses belajar, cara penggunaan media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor dalam proses belajar.

#### **Definisi Media Pembelajaran Audiovisual**

##### **Komputer Jinjing dan Proyektor**

Media merupakan informasi yang dikemas dan disajikan melalui perangkat teknologi dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Sebagai konsekuensinya adalah bahwa media pembelajaran merupakan perpanjangan dari fungsi dan peranan pendidik.<sup>4</sup> Komputer jinjing merupakan salah satu bentuk media dalam pengajaran. Penggunaannya dalam bidang pendidikan semakin meluas dan banyak diminati. Hal ini disebabkan komputer jinjing memiliki berbagai kelebihan yang tidak dimiliki oleh seorang pendidik. Proyektor juga merupakan suatu media yang digunakan untuk membantu suatu media lain seperti komputer jinjing untuk memudahkan menampilkan suatu gambar dalam penyampaian materi belajar. Definisi media dalam pembahasan ini dititikberatkan pada definisi media pembelajaran komputer jinjing dan proyektor.

##### **Definisi Komputer Jinjing**

Komputer merupakan sekumpulan peralatan elektronik yang saling terintegrasi satu dengan yang lain sedemikian rupa sehingga mampu menangani data yang rusak (*input data*), memproses atau menghitung data (*data processing*) dan menyimpan data (*data storage*) serta mampu mengeluarkan hasil dari *processing (out put)*.<sup>5</sup> Dengan adanya perkembangan teknologi, saat ini sebuah komputer tidak hanya dapat memproses, menghitung dan menyimpan data saja, tetapi komputer telah berkembang lebih canggih lagi, komputer ini dapat kita bawa ke mana kita mau untuk menggunakan alat tersebut dan kita juga dapat lebih mudah untuk mengakses suatu data dari internet, komputer ini sering disebut dengan komputer jinjing, tapi banyak pengguna yang menyebutnya dengan sebutan *laptop*, *notebook* atau *powerbok*.<sup>6</sup> Sebagai komputer pribadi, *laptop* memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop (*desktop computers*) pada umumnya.

---

<sup>3</sup> Pujiati Gultom, Diktat Kuliah, Media Pembelajaran, sem. III, 2007.

<sup>4</sup> Sudirman Siahaan, "Media Pembelajaran: Mitra atau Kompetitor bagi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran," <http://www.depdiknas.go.id>, diakses pada tanggal 31 Agustus 2010.

<sup>5</sup> Jatmika, Diktat Kuliah, Pengantar Aplikasi Komputer, sem III, 2007.

<sup>6</sup> Warjana dan Ar Rizky, *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop* (Yogyakarta: Gava Media, 2009), 1.

## Definisi Proyektor

Proyektor adalah sebuah alat yang tadinya dapat membantu seseorang untuk memproyeksikan bahan-bahan visual yang dibuat di atas lembar transparan, proyektor yang digunakan ini disebut dengan *overhead projector* atau sering disebut dengan OHP.<sup>7</sup> Digital proyektor memiliki arti sebuah aplikasi *stand-alone* dari sebuah *mevie* yang dibuat pada *director*.<sup>8</sup> Proyektor LCD merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.<sup>9</sup> Jadi, media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor adalah alat bantu pembelajaran yang mampu menyalurkan pesan, informasi, ide-ide maupun materi dari pendidik kepada peserta didik dalam bentuk teks, gambar, suara, warna, gerak dan video dengan cara menyinarakan materi ajar dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran yang sebenarnya kesebuah layar yang disebut dengan *viwer* sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan interaktif.

## Cara Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Komputer Jinjing dan Proyektor dalam Proses Belajar

Dalam penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor memerlukan langkah-langkah yang harus dilakukan dan disiapkan sebelum menggunakan media komputer jinjing dan proyektor. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan komputer jinjing dan proyektor dalam proses belajar mengajar adalah merancang presentasi, persiapan media yang akan digunakan dalam pembelajaran dan melakukan presentasi dalam pembelajaran.

## Merancang Presentasi

Materi presentasi menjadi salah satu bagian yang cukup penting, dalam kesuksesan presentasi. Dengan demikian, materi presentasi yang menarik menjadi prioritas dalam perancangan, baik pemilihan point materi presentasi, format yang dipilih, maupun animasi yang disertakan dalam presentasi tersebut. Untuk membuat dan memformat presentasi dengan baik dan menarik memerlukan persiapan yang matang, adapun persiapan presentasi seperti membuat slide. Dalam presentasi pembuatan slide dipengaruhi oleh alokasi waktu yang tersedia dan materi yang akan disampaikan.<sup>10</sup> Penggunaan *microsoft power point* memerlukan persiapan sebelum pengajaran atau presentasi dilakukan. Pembuatan slide dapat dibuat dengan mudah, dengan langkah sebagai berikut: pertama pendidik membuka program *microsoft power point*, di dalam program itu pendidik dapat membuat slide secara langsung, jika pendidik ingin menambah atau menyisipkan slide baru, pendidik dapat membuatnya dengan cara menekan tombol *enter* atau pada tab *home* dalam group slide, klik tombol *new slide*, di

---

<sup>7</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 169.

<sup>8</sup> Pitria Novitasari, "Kegunaan Proyektor dalam Kehidupan Kita," [aspx.htm](#), diakses pada tanggal 23 Agustus 2009.

<sup>9</sup> Hujair A. H. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 125.

<sup>10</sup> Warjana dan Rizky, *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop*, 40-41.

layar akan muncul beberapa pilihan *layout slide* pilih salah satu pilihan yang ada yang ingin dilakukan. Ketik teks pada bagian *click to add title* untuk menyisipkan judul pengajaran dan *click to add text* untuk menyisipkan teks lain sebagai pendukung judul atau poin-poin yang ingin pendidik jelaskan dalam pengajaran atau presentasi.<sup>11</sup> Kedua, menggunakan dan memilih *background styles* atau motif latar belakang agar lebih menarik pada slide yang akan pendidik tampilkan. Motif latar belakang terbagi dari berbagai macam seperti penggunaan fasilitas *themes*, pemilihan objek, format tampilan teks, menentukan motif teks, menggunakan *word art styles*, membuat paragraf berbulir atau bernomor, menyisipkan dan mengatur objek gambar, memberi efek transisi pada slide dan memberi animasi pada objek ini semua dapat pendidik lakukan dengan mengklik *tab design*, di layar akan muncul kotak pilihan seperti untuk memilih gambar, efek pada teks, atau yang lainnya, pendidik dapat memilih salah satu atau mengkliknya, itu semua akan berubah dan berganti secara otomatis setelah mengklik salah satu dari kotak pilihan yang ada di *tab design*. Setelah pendidik selesai membuat slide dan memberi berbagai macam efek dan motif latar belakang, pendidik dapat menyimpan file yang akan digunakan dalam presentasi atau pengajaran dengan cara mengklik *microsoft office botton*, kemudian klik tombol *save* atau tekan Ctrl dan tombol huruf S secara bersamaan, setelah itu akan terlihat kotak dialog *save as*, di kotak itu pendidik dapat menentukan *file* yang akan disimpan.<sup>12</sup>

#### Menyiapkan Media yang Digunakan

Setelah pendidik merancang dan menyiapkan materi, pendidik juga harus memperhatikan ruangan yang dipakai dan media komputer jinjing dan proyektor yang akan pendidik pergunakan saat presentasi atau mengajar, kedua hal itu sangat penting selain materi yang sudah pendidik siapkan. Sebagai pengajar paling sedikit mengerti dalam memilih proyektor yang akan dipakai dalam pengajaran seperti: mengetahui resolusi, warna, kontras rasio dan lumen pada proyektor yang sesuai dengan ruangan atau kelas yang pendidik pergunakan, karena semua itu mempengaruhi gambar yang dihasilkan dari proyektor.<sup>13</sup>

Resolusi adalah banyaknya pixel yang dihasilkan, diekspresikan dengan resolusi pixel horisontal dan vertikal, semakin tinggi resolusinya semakin detail gambar yang ditampilkan. Warna adalah ukuran dari corak dan saturasi cahaya, proyektor yang baik harus mampu memproduksi secara akurat warna-warna yang dikirim dari sumbernya, proyektor mencampur warna merah, hijau dan biru untuk menghasilkan warna yang lainnya. Kontras rasio adalah ukuran perbandingan antara warna hitam dan putih, tingkat kontras rasio yang tinggi merupakan indikasi mengenai seberapa baik gambar ditampilkan pada layar proyeksi, khususnya dalam hal kehalusan detail warna.<sup>14</sup>

Kecerahan adalah ukuran *luminansi* (cahaya yang diterima) yang biasanya diukur dalam satuan ANSI lumen. Semua proyektor menggunakan lampu untuk menciptakan cahaya proyeksi. Tinggi rendahnya lumen pada proyektor mempengaruhi kecerahan cahaya dalam ruangan. Pedoman dasar dalam menentukan besar lumen proyektor

---

<sup>11</sup> Ibid., 40-42.

<sup>12</sup> Ibid., 43-74.

<sup>13</sup> Sulianta, *Sukses Berpresentasi*, 17.

<sup>14</sup> Ibid., 17-18.

terhadap layar, banyaknya audien dan penerangan ruangan, misalnya ruangan yang agak gelap dengan audien hingga 100 orang, menggunakan layar 100”, pendidik cukup menggunakan proyektor sebesar 2000 ANSI lumen. Proyektor dengan ukuran 2000 ANSI lumen tidak dianjurkan menggunakan layar sebesar 150” dan ditonton oleh 100-200 orang, karena hasilnya pasti tidak memuaskan. Begitu juga proyektor dengan ukuran 3000 ANSI lumen tidak dianjurkan menggunakan layar sebesar 200” dan 100”, karena proyektor yang memiliki lumen yang tinggi jika menggunakan layar yang lebih kecil hasil gambar akan terlihat terlalu terang dan akan menimbulkan kelelahan pada mata dan menghilangkan konsentrasi audien atau peserta didik karena cahaya yang dihasilkan terlalu terang dan mengganggu penglihatannya.<sup>15</sup> Jadi jika pendidik hanya mengajar dengan audien atau peserta didik yang hanya berkisar 15 hingga 35 anak, pendidik dapat memilih dan menggunakan proyektor yang memiliki lumen sebesar 1000-1500 ANSI, ini sudah cukup baik dan tidak terlalu terang pencahayaan yang dihasilkannya.<sup>16</sup>

### Melakukan Presentasi

Setelah pendidik merancang materi dan memilih proyektor yang akan dipergunakan, pendidik harus menyiapkannya dengan baik seperti menempatkan proyektor pada posisi tertentu dengan jarak sedemikian rupa antara *screen* dan proyektor, jangan lupa buka tutup lensa pada proyektor, tempatkan *lap top* sesuai dengan keinginan dengan memperhatikan keleluasaan saat mengajar atau presentasi, hubungkan kabel proyektor yang tersedia dengan *lap top*, hubungkan kabel AC pada proyektor ke steker, lalu tekan tombol power tunggu hingga proyektor menyala dan mendeteksi *lap top*, namun apabila belum terdeteksi pendidik dapat melakukan cara sebagai berikut menekan tombol input pada proyektor atau tombol Fn bersamaan dengan tombol F3 atau F5 pada *keyboard* hingga proyektor terdeteksi, jika *lap top* sudah terdeteksi oleh proyektor pendidik dapat memulai presentasi atau pengajaran.<sup>17</sup>

Saat ingin memulai presentasi dengan menggunakan *power point*, pertama-tama pendidik dapat memulainya dengan mengklik tab *slide show* atau dalam group *star slide show*, klik *space bar* atau *enter* untuk melanjutkan slide berikutnya dan anda dapat menggunakan tombol PgDn atau N untuk menampilkan slide berikutnya dan PdUp atau P untuk menampilkan sebelumnya dan jika pendidik akan mengakhiri tampilan presentasi atau pengajaran, pendidik tinggal menekan tombol ESC pada keyboard. Setelah selesai mengakhiri pengajaran, tekan tombol on/ *stand by* pada proyektor sebanyak dua kali dan setelah itu tekan tombol *power* pada proyektor untuk mematikannya, tunggu hingga proyektor benar-benar dingin sebelum dimasukkan dalam tas proyektor karena itu dapat memperpanjang usia pemakaian proyektor.<sup>18</sup>

### Jenis Komputer Jinjing dan Proyektor

Beragam keperluan orang terhadap perangkat komputer ini, mulai dari penggunaan untuk keperluan pendidikan, keperluan kantor, keperluan usaha, keperluan

---

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid., 19.

<sup>17</sup> Rozi, *Menjadi Presenter Andal*, 170-71.

<sup>18</sup> Warjana dan Rizky, *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop*, 87-88.

hiburan, dan sebagainya.<sup>19</sup> Dengan melihat banyaknya kebutuhan manusia dalam menggunakan alat tersebut yaitu komputer, komputer jinjing yang sering disebut dengan *lap top* atau *note book* ini dibagi menjadi beberapa jenis menurut keperluan dari pengguna *lap top* tersebut, dan masing-masing manufaktur terkenal sudah menyertakan fasilitas-fasilitas yang cukup mendukung pekerjaan dan keperluan bagi penggunaannya, seperti multimedia dikalangan musisi, pencipta dan pengaransemen lagu, editor video, desainer, serta desain grafis sangat dianjurkan untuk memakai *notebook* produksi *Apple* yang menggunakan *software* atau sistem operasi *macintosh*. Karena sistem *macintosh* ini sudah menyertakan aplikasi-aplikasi yang sangat berguna bagi multimedia tersebut.<sup>20</sup> *Lap top* untuk kegiatan bisnis atau operasi perkantoran (kegiatan umum) tidak memerlukan jenis *lap top* tertentu. Hal yang penting bagi kalangan ini adalah *lap top* dapat menunjang kinerja mereka dalam hal kecepatan pemrosesan data, koneksi ke internet, presentasi dan kelengkapan *port* dalam *lap top*. Beberapa merek yang sering digunakan dalam hal ini adalah *Toshiba*, *IBM*, dan *Compac* karena *lap top* ini spesifikasi dan kelengkapan *port* yang mendukung dalam kinerja.<sup>21</sup> *Lap top* yang banyak digunakan untuk *game*. Umumnya anak muda lebih menyukai *lap top* dengan bentuk yang keren, dengan spesifikasi yang tinggi untuk bermain *game*. Karena *lap top* ini memiliki prosessor AMD yang cepat dan tinggi, *screen/ LCD* yang dipakai memiliki ukuran yang lebih lebar, menggunakan *dedicated graphic card* dan memiliki kapasitas *harddisk* yang lebih besar. Tipe seperti ini lebih sering digunakan orang yang memiliki kegemaran bermain *game*.<sup>22</sup>

Proyektor dibedakan menjadi dua jenis teknologi: LCD (*Liquid Crystal Display*) dan DLP (*Digital Light Processing*). Keduanya memiliki keunggulan tersendiri. Proyektor LCD paling banyak tersedia dan digunakan dalam sekolah dan perkantoran. Teknologi ini memungkinkan cahaya yang dihasilkan lebih efisien. Maksudnya, dengan daya listrik yang sama, sorotan proyektor LCD lebih terang dibanding jenis DLP.<sup>23</sup> Wujud proyektor LCD umumnya besar. Saturasi warna hasilnya pun lebih baik, begitu pula ketajamannya. Hanya saja, jenis proyektor ini punya kelemahan, yang disebut *chicken wire effect*. Ini adalah efek gambar yang terlihat terkotak-kotak, akibat pixel yang tidak rapat. Berbeda dengan DLP yang terlihat halus, karena pixelnya berdekatan.<sup>24</sup>

#### Kelebihan dan Kelemahan dari Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Komputer Jinjing dan Proyektor dalam Proses Belajar

Seperti media pembelajaran pada umumnya, *lap top* dan proyektor memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Bagian ini akan menjelaskan mengenai kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh media pembelajaran *lap top* dan proyektor.

---

<sup>19</sup> "Cara Penggunaan Laptop yang Baik Tips & Trik," [http://www.cara\\_penggunaan\\_laptop\\_yang\\_baik\\_tips&trik.com](http://www.cara_penggunaan_laptop_yang_baik_tips&trik.com), diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

<sup>20</sup> Kurniawan, *Merawat & Memperbaiki Notebook*, 4.

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Warjana dan Rizky, *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop*, 3.

<sup>23</sup> "Teknologi LCD vs DLP," <http://www.teknologi-LCD-vs-DLP.com>, diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

<sup>24</sup> Wahana Komputer, *Presentasi Kreatif dengan Microsoft Power Point 2007* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), 107.

## **Kelebihan Media Pembelajaran Komputer Jinjing dan Proyektor**

Beberapa keunggulan yang dimiliki media pembelajaran komputer jinjing dan proyektor. Dalam bagian ini akan membahas beberapa keunggulan komputer jinjing dan proyektor terhadap peningkatan interaksi dalam belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menarik dan memantapkan ingatan peserta didik, pengendalian waktu, dan membantu pengajaran pendidik.

### *Peningkatan Interaksi dalam Belajar Mengajar*

Penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor, seorang pendidik dapat membuat pendekatan dalam proses belajar yang lebih menguntungkan dalam arti memperoleh pengertian yang lebih efektif dan efisien dalam konsep komunikasi. Komunikasi merupakan proses yang dinamis, menunjukkan unsur-unsur yang saling berhubungan, lebih bermakna daripada sekedar bahan dalam menyampaikan pesan dari sumber atau pendidik kepada penerima pesan atau peserta didik.<sup>25</sup>

Komputer jinjing dan proyektor memiliki kelebihan dalam hal interaksi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, namun seorang pendidik harus sadari bahwa sehebat apapun peranan komputer jinjing dan proyektor belum dapat menggantikan interaksi antar manusia dengan manusia. Dengan menggunakan komputer jinjing dan proyektor seorang pendidik mampu memperagakan percobaan tanpa memberikan resiko, tetapi membutuhkan waktu dalam pengembangannya.<sup>26</sup> Proyeksi langsung juga memungkinkan penyajian presentasi semakin interaktif dan menarik.<sup>27</sup>

Penggunaan komputer jinjing dan proyektor dalam pembelajaran akan membuat peserta didik belajar secara interaktif. Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi-interaksi baik antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, ataupun peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi harus diciptakan dan diberi peluang seluas-luasnya sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai melalui suatu proses interaksi tertentu dengan waktu yang sudah ditentukan. Pembelajaran yang menggunakan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor memberikan peluang terbaik bagi peserta didik untuk belajar secara interaktif dan mandiri.<sup>28</sup>

### *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*

Motivasi belajar akan tumbuh bila siswa mengakui bahwa materi belajar mempunyai manfaat langsung secara pribadi. Supaya siswa termotivasi untuk belajar, seorang pendidik harus mampu menarik perhatian siswanya. Perhatian itu akan timbul karena adanya dorongan rasa ingin tahu dan mempunyai manfaat langsung secara pribadi, oleh sebab itu rasa ingin tahu dan kesadaran peserta didik harus dirangsang dengan sesuatu hal yang baru. Strategi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan

---

<sup>25</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), 59.

<sup>26</sup> “Peran Komputer bagi Anak,” <http://www.e-smartschool.com>, diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

<sup>27</sup> Purwanto, *Panduan Lengkap Memasuki Dunia Kerja*, 90.

<sup>28</sup> “Pembelajaran Interaktif,” <http://www.isi-ska.ac.id>, diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

media, misalnya menggunakan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor untuk melengkapi penyampaian bahan atau materi pelajarannya.<sup>29</sup>

Penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor akan membantu pendidik dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga akan menimbulkan motivasi belajar.<sup>30</sup> Kelebihan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran terletak pada daya tariknya kepada mata dan ketepatannya dalam menggambarkan sesuatu. Karena lebih mudah peserta didik mengingat suatu hal yang dilihat dan didengarkan. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor dapat membantu seorang pendidik dalam keseluruhan proses belajar mengajar, tetapi tetap berperan sebagai salah satu alat bantu yang berkomunikasi dengan komponen yang lainnya.<sup>31</sup>

#### *Menarik dan Memantapkan Ingatan Peserta Didik*

Sebagai media pembelajaran, tentu saja suatu media pembelajaran yang dipakai akan mampu untuk menarik perhatian peserta didik dibanding apabila seorang pendidik tidak mempergunakan alat atau media tersebut.<sup>32</sup> Dengan menggunakan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik dapat merangsang agar peserta didik dapat menyerap, menangkap, merenungkan, dan mengingat terhadap suatu obyek tertentu. Sebagian besar orang akan lebih cenderung mampu menyerap, menangkap, merenungkan, dan mengingat terhadap suatu obyek tertentu yang dilihatnya ketimbang yang hanya didengarnya saja. Sesuatu yang dilihat dan didengarnya akan membuat seseorang lebih lama untuk mengingatnya. Maka agar pengajaran yang guru berikan lebih kuat untuk diingat, seorang pendidik perlu dibantu oleh media-media tertentu sehingga kata-kata yang pendidik sampaikan dalam proses belajar akan menjadi hidup dalam hati pendengar.<sup>33</sup>

#### *Pengendalian Waktu*

Inilah yang menjadi salah satu hambatan yang sering dialami dalam mengajar. Seringkali seseorang mengajar tidak dapat mengendalikan waktu, akibatnya bisa terjadi bahan pelajaran yang sudah selesai, namun waktu masih panjang. Atau sebaliknya, waktu sudah habis, bahan pelajaran atau materi belum tuntas. Hal ini membawa pengaruh terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Agar waktu dapat diatur sebaik-baiknya, diperlukan perencanaan yang cermat, dengan memperhitungkan berbagai macam hal seperti tujuan yang akan pendidik capai, evaluasi pembelajaran yang pendidik butuhkan, pemberian tugas di dalam kelas dan masih banyak lagi. Dengan berkembangnya teknologi dalam pendidikan, seorang pendidik dapat menggunakan media untuk mengatur atau merancang suatu materi yang akan pendidik sampaikan. Penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor dapat membantu seorang pendidik mengendalikan jatah waktu yang sudah ada, seorang pendidik juga dapat

---

<sup>29</sup> Ibid., 36-39.

<sup>30</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 26.

<sup>31</sup> Pujiati Gultom, *Diktat Kuliah, Media Pembelajaran*, sem. III, 2007.

<sup>32</sup> Anjali, *Pintar Presentasi* (Yogyakarta: DIVA Press, 2008), 186.

<sup>33</sup> Ibid., 186-87.



memberikan materi dengan terperinci dan tujuan yang sudah direncanakan dapat tercapai dengan baik.<sup>34</sup>

#### *Membantu Pengajaran Pendidik*

Penggunaan media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sudah dipersiapkan untuk peserta didik dan materi tersebut akan lebih mudah disampaikan dan dimengerti oleh peserta didik.<sup>35</sup> Dengan komputer jinjing dan proyektor seorang pendidik dapat mempersiapkan materi dengan standar kualitas yang tinggi dan memberikan kesan profesional, karena ukuran gambar dan huruf bisa pendidik perbesar dan perkecil sesuai dengan kebutuhan dan gambar yang dihasilkan memiliki warna yang lebih tajam atau seperti gambar aslinya, ide-ide spontan dapat pendidik tampilkan secara langsung, gambar dan tulisan dapat pendidik tampilkan secara menarik, dengan proyektor slide yang pendidik gunakan dapat dimaju-mundurkan dalam waktu yang singkat tanpa mengganggu interaksi pendidik dengan peserta didik.<sup>36</sup>

#### *Kelemahan Media Pembelajaran Komputer Jinjing dan Proyektor*

Banyak media yang digunakan dalam pembelajaran, komputer jinjing dan proyektor pun memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya saat proses belajar mengajar. Adapun kelemahan tersebut antara lain harganya yang relatif mahal, dan memerlukan kemampuan khusus dalam penggunaan dan pengembangan media tersebut.

#### *Harganya Relatif Mahal*

Harga yang relatif mahal ini menjadi permasalahan yang dihadapi oleh sekolah maupun pendidik. Dengan harga yang mahal kepemilikan media ini menjadi terbatas, pendidik yang ingin menggunakan alat tersebut harus secara bergantian memakainya dengan pendidik yang lainnya.<sup>37</sup> Bukan hanya harga yang relatif mahal yang menjadi permasalahan akan tetapi biaya dan manfaat pemakaian komputer jinjing dan proyektor dalam pengajaran perlu dipertimbangkan secara hati-hati, demikian pula masalah dalam pemeliharannya, terutama perlengkapannya rusak karena pemakaian yang cukup berat dan jangka waktu pemakaian yang sudah lama.<sup>38</sup>

#### *Memerlukan Kemampuan Khusus dan Pengembangannya*

Kelemahan yang dimiliki komputer jinjing dan proyektor adalah untuk menggunakan alat ini diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus mengenai komputer jinjing dan proyektor sehingga pendidik tidak mengalami kesulitan saat menggunakan, jadi pendidik yang tidak memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer dan proyektor akan mengalami kesulitan dalam menggunakannya.<sup>39</sup> Hingga

---

<sup>34</sup> Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), 93.

<sup>35</sup> "Pembelajaran Berbasis Teknologi," <http://www.riaupos.com>, diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

<sup>36</sup> Anjali, *Pintar Presentasi*, 207-08.

<sup>37</sup> Anjali, *Pintar Presentasi*, 209.

<sup>38</sup> Sudjana dan Rivai, *Teknologi Pengajaran*, 138.

<sup>39</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 55-56.

saat ini juga masih banyak terlihat seorang pendidik yang masih gagap dan bahkan awam dengan teknologi yang sekarang ini sudah memasuki dunia pendidikan. Kondisi ini menjadi masalah tersendiri bagi pengembangan sistem pengajaran seorang pendidik, apalagi saat ini pembelajaran berbasis multimedia, bantuan komputer dan jaringan internet sudah banyak dipergunakan dalam dunia pendidikan.<sup>40</sup>

Bukan hanya harga yang relatif mahal dan kemampuan dalam menggunakan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor saja yang menjadi kelemahan dalam pembelajarannya, akan tetapi masih banyak yang menjadi kelemahan dari media audiovisual ini seperti: pertama, persiapan dalam penyampaian materi haruslah benar-benar dipersiapkan dan persiapan ini membutuhkan waktu yang lumayan lama, karena dalam menggunakan media ini tanpa persiapan yang matang malah akan mempersulit penyampaian materi yang akan pendidik sampaikan dalam pembelajaran.<sup>41</sup>

Kedua, penggunaan media komputer jinjing dan proyektor kurang praktis, penggunaan media ini memerlukan alat-alat pendukung seperti layar yang cukup dan penggunaan media ini tidak efektif untuk dibawa kemana-mana atau dipindah-pindahkan, harus membutuhkan orang lain dalam mempersiapkan media ini dan membutuhkan waktu yang cukup untuk mempersiapkannya, jika pendidik terburu-buru atau kurang persiapan saat akan memakai alat ini, malah dapat mengganggu pendidik dalam penyampaian materi atau dalam proses belajar mengajar dan hasilnya malah menjadikan siswa cenderung bersikap pasif.<sup>42</sup>

Ketiga, guru atau pendidik yang merancang pengajaran dengan menggunakan komputer jinjing dan proyektor bisa bertambah beban pekerjaannya, termasuk memahami keterbacaan komputer jinjing dan proyektor.<sup>43</sup> Jadi, penggunaan media audiovisual komputer jinjing dan proyektor, menuntut agar pendidik memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menggunakan komputer jinjing dan proyektor saat proses belajar mengajar.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media komputer jinjing dan proyektor merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hard ware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap atau *lap top* yang sudah terkoneksi dengan proyektor. Dengan demikian penggunaan media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Kristen.<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup> Rusman, "Konsep Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi, Perkembangan dan Pemanfaatan Komputer."

<sup>41</sup> Anjali, *Pintar Presentasi*, 208.

<sup>42</sup> Ibid., 209.

<sup>43</sup> Sudjana dan Rivai, *Teknologi Pengajaran*, 138.

<sup>44</sup> "Pemanfaatan Media Berbasis ICT terhadap Pembelajaran di Sekolah,"

<http://www.infodiknas.com.htm>, diakses pada tanggal 21 Januari 2011.

## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Komputer Jinjing dan Proyektor**

### **dalam Pendidikan Agama Kristen**

Seperti diketahui, belajar itu sangat kompleks. Belum diketahui segala seluk-beluknya, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor.<sup>45</sup> Teknologi dalam bidang pendidikan bermanfaat untuk memperluas kesempatan belajar bagi seorang yang membutuhkan, menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien.<sup>46</sup> Saat ini teknologi komputer khususnya komputer jinjing dan proyektor sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, komputer jinjing dan proyektor dapat dipergunakan sebagai alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar oleh seorang pendidik.<sup>47</sup>

Komputer jinjing dan proyektor merupakan suatu alat yang dapat menampilkan suatu laporan. Komputer jinjing dan proyektor biasanya digunakan dalam sebuah presentasi atau penyampaian materi pembelajaran baik dalam kelas maupun *meeting* suatu pekerjaan. Dengan menggunakan komputer jinjing dan proyektor seseorang dapat mengontrol suatu data atau materi yang ingin ditampilkan. Komputer jinjing dan proyektor juga dapat mempermudah peserta didik dalam melihat suatu laporan atau materi yang ditampilkan.<sup>48</sup>

Adapun pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran audiovisual komputer jinjing dan proyektor dalam Pendidikan Agama Kristen ialah: timbulnya perhatian pada peserta didik dalam proses belajar, peserta didik lebih mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh pendidik, terciptanya suatu umpan balik dalam proses belajar, daya ingat yang dimiliki oleh peserta didik lebih kuat, motivasi dan minat peserta didik dalam belajar lebih meningkat dan menimbulkan suatu dampak dalam proses belajar.

\*\*\*\*\*

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004.
- Anjali, Munaya P. K. *Pintar Presentasi*. Yogyakarta: DIVA Press, 2008.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2007.
- “Cara Penggunaan Laptop yang Baik Tips & Trik.” [http://www.cara\\_penggunaan\\_laptop\\_yang\\_baik\\_tips&trik.com](http://www.cara_penggunaan_laptop_yang_baik_tips&trik.com). Diakses pada tanggal 12 Desember 2010.
- Djamarah, Syaiful B. dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Gultom, Pujiati. Diktat Kuliah. Media Pembelajaran. Sem. III, 2007.
- Jatmika. Diktat Kuliah. Pengantar Aplikasi Komputer. Sem III, 2007.

---

<sup>45</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 73.

<sup>46</sup> Fatah Syukur N. C., *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005), x.

<sup>47</sup> Dien Sumiyatiningsih, *Mengajar dengan Kreatif dan Menarik* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006), 126.

<sup>48</sup> “Kegunaan Proyektor dalam Kehidupan Kita,” <http://www.kegunaan-proyektor-dalam-kehidupan-kita.aspx.com>, diakses pada tanggal 21 Januari 2011.

Kegunaan Proyektor dalam Kehidupan Kita.” <http://www.kegunaan-proyektor-dalam-kehidupan-kita.aspx.com>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2011.

Kurniawan, Doni. *Merawat & Memperbaiki Notebook*. Jakarta: PT Kawan Pustaka, 2008.

Munadi, Yudi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

Novitasari, Pitria. “Kegunaan Proyektor dalam Kehidupan Kita.” [aspx.htm](http://www.kegunaan-proyektor-dalam-kehidupan-kita.aspx.htm). Diakses pada tanggal 23 Agustus 2009.

“Pemanfaatan Media Berbasis ICT terhadap Pembelajaran di Sekolah.” <http://www.infodiknas.com.htm>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2011.

“Pembelajaran Berbasis Teknologi.” <http://www.riapos.com>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

“Pembelajaran Interaktif.” <http://www.isi-ska.ac.id>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

“Peran Komputer bagi Anak.” <http://www.e-smartschool.com>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

Purwanto, Djoko. *Panduan Lengkap Memasuki Dunia Kerja*. Surakarta: Erlangga, 2008.

Rozi. *Menjadi Presenter Andal*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.

Rusman. “Konsep Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi, Perkembangan dan Pemanfaatan Komputer.” <http://www.umm.ac.id>. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2010.

Sanaky, Hujair A. H. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.

Siahaan, Sudirman. “Media Pembelajaran: Mitra atau Kompetitor bagi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran.” <http://www.depdiknas.go.id>. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2010.

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.

\_\_\_\_\_. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003.

Sulianta, Feri. *Sukses Berpresentasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.

Sumiyatiningsih, Dien. *Mengajar dengan Kreatif dan Menarik*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006.

Syukur, Fatah. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RaSAIL, 2005.

“Teknologi LCD vs DLP.” <http://www.teknologi-LCD-vs-DLP.com>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2010.

Wahana Komputer. *Presentasi Kreatif dengan Microsot Power Point 2007*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007.

Warjana dan Ar Rizky. *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop*. Yogyakarta: Gava Media, 2009.