

PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS LCD PROYEKTOR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PELAJARAN SKI DI SMP AL-ISLAM 1 SURAKARTA

Alimah Nur Afifah¹, Praptiningsih², Yetty Faridatul Ulfah³

^{1,2,3} Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Indonesia

Email: an.afifah11@gmail.com ,



DOI : <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i1.1811>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 25 February 2026

Keywords:

Learning Media

LCD Projector

Learning Interest

Islamic Cultural History



ABSTRAK

*The Islamic Cultural History (SKI) subject in junior high schools is often perceived as boring and gains low student interest due to its emphasis on memorizing historical figures, dates, and events. Integrating LCD projector-based learning technology is expected to make learning more visually engaging and thereby increase students' interest. This study aims to examine the influence of using LCD projector media on students' learning interest in SKI at SMP Al-Islam 1 Surakarta in the 2025/2026 academic year. The research employed a quantitative correlational approach. A sample of 69 eighth-grade students was selected via proportional random sampling from a population of 222 students. Data were collected using questionnaires on the frequency and quality of teachers' LCD projector usage (independent variable X) and on students' interest in learning SKI (dependent variable Y). The results showed that the level of LCD projector usage was in the **moderate** category (on average 63.77% of the maximum score) and students' learning interest was also **moderate** (63.77%). Pearson product-moment correlation testing yielded $r = 0.976$ with $p = 0.000$ (< 0.05), indicating a very strong and significant positive relationship between LCD projector use and students' learning interest. The use of LCD media accounted for 95.2% of the variance in learning interest ($R^2 = 0.952$).*

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP sering dianggap membosankan dan kurang diminati siswa karena identik dengan hafalan tokoh, tahun, dan peristiwa sejarah. Penerapan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik secara visual sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Sampel penelitian berjumlah 69 siswa kelas VIII yang dipilih secara acak proporsional dari populasi 222 siswa. Data dikumpulkan melalui angket tertutup mengenai frekuensi dan kualitas penggunaan LCD proyektor oleh guru (variabel X) dan angket minat belajar SKI siswa (variabel Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan LCD proyektor berada pada kategori sedang (rata-rata 63,77% dari skor maksimal) dan minat belajar siswa juga pada kategori sedang (63,77%). Uji korelasi Pearson Product Moment menghasilkan koefisien $r = 0,976$ dengan $p = 0,000$ ($< 0,05$), yang berarti terdapat hubungan positif sangat kuat dan signifikan antara penggunaan LCD proyektor dengan minat belajar siswa. Penggunaan media LCD proyektor menjelaskan 95,2% variabilitas minat belajar ($R^2 = 0,952$).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, LCD Proyektor, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital menuntut integrasi desain pembelajaran dengan teknologi. Desain pembelajaran yang tepat dan dipadukan dengan teknologi dapat menciptakan proses belajar yang lebih efisien, nyaman, dan menarik. Guru hendaknya menerapkan metode dan media yang sesuai karakteristik peserta didik agar pembelajaran tidak monoton atau membosankan (Simbolon *dkk.*, 2022). Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) khususnya, sering dipandang kurang menarik oleh siswa karena banyak berisi hafalan peristiwa sejarah. Akibatnya, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran SKI cenderung rendah. SKI sebenarnya memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sejarah dan keislaman; melalui SKI siswa diajak mengenal perkembangan Islam, meneladani tokoh, serta mengambil hikmah sejarah untuk kehidupan sehari-hari. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran SKI harus dikemas secara menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Kenyataannya, di SMP Al-Islam 1 Surakarta fasilitas teknologi pembelajaran seperti LCD proyektor sudah tersedia dan digunakan guru dalam proses mengajar SKI. Media LCD proyektor memungkinkan guru menampilkan presentasi materi, gambar, dan video dari komputer ke layar lebar, sehingga pelajaran lebih visual dan interaktif. Media visual semacam ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi. Menurut Daryanto (2016), penggunaan media pembelajaran visual dapat membantu menjelaskan konsep abstrak, menarik perhatian siswa, dan membuat proses belajar lebih efektif. Media yang menarik akan meningkatkan fokus dan interaksi siswa, sehingga mereka lebih aktif dan tidak mudah bosan (Sardiman, 2021). Dengan kata lain, media pembelajaran seperti LCD proyektor berfungsi sebagai *pacing stimulus* yang dapat memicu minat belajar siswa melalui tampilan audio-visual yang kaya (Arsyad, 2011).

Meskipun teknologi proyektor sudah dimanfaatkan di SMP Al-Islam 1 Surakarta, pengamatan awal menunjukkan penggunaannya belum sepenuhnya efektif meningkatkan minat siswa. Beberapa siswa masih kurang memperhatikan dan cepat bosan meskipun guru telah menayangkan materi dengan LCD. Hal ini menandakan bahwa sekadar menghadirkan teknologi tidak otomatis membuat pembelajaran menarik; perlu diimbangi dengan strategi penyajian dan interaksi yang tepat. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa yang terbatas turut menjadi kendala. Banyak siswa belum terbiasa menggunakan platform atau media digital dalam belajar, sehingga memerlukan waktu beradaptasi dan terkadang mengalami kesulitan saat guru menerapkan teknologi baru. Faktor-faktor ini dapat menghambat partisipasi siswa di kelas dan berujung pada rendahnya *engagement* serta hasil belajar yang kurang optimal.

Minat belajar sendiri merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pendidikan. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, termotivasi, dan konsisten dalam belajar, sehingga berprestasi lebih baik (Rusmiati, 2017). *Minat belajar* didefinisikan sebagai ketertarikan dan perhatian yang kuat pada aktivitas belajar, disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut (Slameto, 2010; Sardiman, 2012). Siswa dengan minat tinggi akan menunjukkan antusiasme, partisipasi aktif, dan sikap positif terhadap pelajaran (Sardiman, 2012). Sebaliknya, minat belajar yang rendah membuat siswa pasif, mudah bosan, dan kurang berprestasi. Oleh karena itu, upaya peningkatan minat belajar adalah agenda penting. Salah satu solusinya adalah menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Sardiman, 2012).

Sejalan dengan pemikiran tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat menjadi sarana meningkatkan minat belajar. LCD proyektor sebagai

media audio-visual dapat menghadirkan konten pembelajaran yang lebih hidup: teks, gambar, grafik, audio, hingga video dapat ditampilkan untuk menjelaskan materi. Menurut Yarni, guru SKI MAN 3 Tabalong, penggunaan LCD dan proyektor membuat pelajaran sejarah lebih menarik, tidak membosankan, dan siswa menjadi lebih antusias. Hasil wawancara informal dengan siswa di sekolah tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan visual dan video membuat mereka “lebih seru dan tidak mengantuk”. Temuan anecdotal ini mencerminkan potensi teknologi proyektor dalam meningkatkan minat siswa. Penelitian empiris juga mendukung hal ini. Anggraini (2022) menemukan adanya pengaruh positif penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar siswa MTs di Lampung, dengan kategori pengaruh sedang (koefisien kontingensi $\sim 0,547$, signifikan pada $p < 0.05$). Nurhayati dkk. (2025) bahkan melaporkan korelasi yang sangat kuat ($r = 0,935$) antara penggunaan proyektor dan minat belajar PAI di SMK, dengan kontribusi 88% terhadap variansi minat. Demikian pula, Yuliza (2023) menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kreatif (Yuliza, 2023). Safitri (2023) melalui pendekatan kualitatif juga mendapati bahwa implementasi media audio-visual di kelas SKI MAN 2 Jember mampu *membangkitkan antusiasme* siswa yang semula menganggap pelajaran sejarah membosankan.

Meskipun berbagai penelitian telah meneliti media pembelajaran dan minat belajar, topik khusus pengaruh media LCD proyektor terhadap minat belajar SKI di level SMP belum banyak dibahas secara spesifik. Kebanyakan penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran lain (misalnya Fiqih di Madrasah Aliyah) atau menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini berbeda dengan yang sudah ada karena secara khusus mengkaji SKI di SMP dengan metode kuantitatif. Dengan demikian, diharapkan temuan penelitian ini dapat mengisi gap keilmuan dan memberikan kontribusi bagi inovasi pembelajaran SKI.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) Seberapa intensif penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor dalam pembelajaran SKI di SMP Al-Islam 1 Surakarta? (2) Bagaimana tingkat minat belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di sekolah tersebut? (3) Adakah pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknologi LCD proyektor dengan minat belajar siswa pada pelajaran SKI? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan media LCD proyektor dan tingkat minat belajar siswa pada SKI, serta untuk menguji apakah penggunaan LCD proyektor berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa di SMP Al-Islam 1 Surakarta TA 2025/2026. Novelty dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada mata pelajaran SKI tingkat SMP dan pemanfaatan perangkat teknologi proyektor, sehingga hasilnya diharapkan memberikan wawasan baru bagi pengembangan metode pembelajaran sejarah Islam di sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Menurut Sugiyono (2013), penelitian kuantitatif korelasional bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan antar variabel dalam suatu populasi, yang analisis datanya bersifat statistik inferensial. Dalam konteks ini, variabel bebas (X) adalah *penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah *minat belajar siswa* pada mata pelajaran SKI. Penelitian dilaksanakan di SMP Al-Islam 1 Surakarta, Jawa Tengah, selama Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VIII SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun 2025/2026, sebanyak 222 siswa yang tersebar dalam 8 kelas (VIII A–VIII H). Dengan pertimbangan efisiensi dan representativitas, diambil sampel secara acak berstrata proporsional (proportional stratified random sampling) dari tiap kelas VIII. Jumlah sampel adalah 69 siswa (~31% dari populasi). Besar sampel per kelas ditentukan proporsional terhadap ukuran kelas; misalnya dari kelas VIII A (31 siswa) diambil 10 siswa sebagai sampel, kelas VIII B (21 siswa) diambil 7 siswa, dan seterusnya, sehingga seluruh kelas terwakili secara proporsional. Kriteria inklusi sampel adalah siswa kelas VIII yang mengikuti pelajaran SKI dan bersedia mengisi angket penelitian.

Data primer dikumpulkan menggunakan instrumen angket (kuesioner) tertutup yang disusun peneliti. Instrumen variabel X (penggunaan teknologi LCD proyektor) berisi item-item pernyataan untuk mengukur sejauh mana guru memanfaatkan media LCD dalam pembelajaran SKI. Penyusunan butir angket X mengacu pada indikator penggunaan teknologi pembelajaran menurut Rivai (dalam Anggraini, 2022), yaitu: *relevansi* (kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran), *kemampuan guru* dalam mengoperasikan media, *kemudahan penggunaan*, *ketersediaan sarana prasarana pendukung*, dan *kebermanfaatan* media bagi siswa. Contoh pernyataan pada angket X antara lain: “Guru menampilkan gambar atau video relevan dengan materi SKI menggunakan proyektor”, “Media LCD proyektor mudah digunakan selama pelajaran berlangsung”, dan sebagainya. Sementara itu, instrumen variabel Y (minat belajar SKI) disusun berdasarkan teori minat belajar (Slameto, Sardiman, dll.), mencakup indikator: perhatian siswa saat pelajaran, ketertarikan terhadap materi SKI, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan kemauan untuk mempelajari SKI lebih lanjut. Contoh pernyataan angket Y misalnya: “Saya merasa tertarik dengan materi SKI yang diajarkan”, “Saya aktif bertanya atau menjawab dalam pelajaran SKI”, dsb. Setiap item angket X dan Y menggunakan skala Likert 1–4 atau 1–5 (sangat tidak setuju hingga sangat setuju) untuk mengukur frekuensi atau intensitas persepsi responden.

Instrumen angket tersebut telah melalui proses validasi dan uji reliabilitas. Validasi isi (content validity) dilakukan melalui konsultasi dengan ahli (dosen pendidikan) untuk memastikan butir-butir angket sesuai indikator konsep. Selanjutnya, dilakukan uji coba angket pada 10-15 responden non-sampel. Hasil uji coba dianalisis menggunakan uji validitas butir (korelasi Pearson *product moment* antara skor butir dengan skor total). Butir dengan r hitung $> r$ tabel (pada $\alpha = 0,05$) dinyatakan valid. Semua item dalam angket X dan Y dinyatakan valid setelah beberapa revisi minor (contoh: item dengan r hitung 0,910 $> r$ tabel 0,239 dinyatakan valid). Reliabilitas angket diuji dengan rumus Alpha Cronbach. Hasil perhitungan menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,973 untuk instrumen X, dan 0,882 untuk instrumen Y, yang keduanya berada dalam kategori sangat reliabel ($\alpha > 0,8$). Dengan demikian, instrumen layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan sebagai berikut: (1) Observasi awal kondisi pembelajaran SKI di kelas (untuk melihat penggunaan media oleh guru dan keterlibatan siswa secara umum). (2) Penyebaran angket X dan Y kepada responden (siswa sampel) dalam jam pelajaran SKI dengan pendampingan guru, memastikan pengisian dilakukan dengan jujur dan lengkap. (3) Wawancara informal dengan guru SKI untuk melengkapi informasi mengenai frekuensi penggunaan media dan tanggapan guru terhadap antusiasme siswa. Selain itu, data dokumentasi seperti profil sekolah dan data jumlah siswa digunakan sebagai data penunjang.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan software SPSS. Pertama, data angket di-*coding* dan dihitung skor total setiap responden untuk variabel X dan Y.

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk melihat tendensi sentral dan distribusi data: nilai minimum, maksimum, mean, standar deviasi, serta kategorisasi skor ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Kategorisasi didasarkan pada pendekatan distribusi normal: $X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$ = kategori rendah, X dalam rentang $(\text{mean} \pm 1 \text{ SD})$ = sedang, dan $X > (\text{mean} + 1 \text{ SD})$ = tinggi (Arikunto, 2010). Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) dan uji linearitas hubungan X-Y. Hasil uji menunjukkan data berdistribusi normal dan hubungan X-Y linear (nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov masing-masing 0,649 dan 0,413 $> 0,05$; uji linearitas $p < 0,05$), sehingga analisis korelasional dapat dilakukan. Untuk menguji hipotesis hubungan, digunakan uji korelasi Pearson Product Moment antara skor penggunaan LCD (X) dan skor minat belajar (Y). Tingkat signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 5\%$. Selain itu, dihitung koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel X terhadap Y. Uji signifikansi statistik korelasi juga dapat diperiksa melalui uji t (dalam output SPSS) atau uji F (melalui analisis regresi linear sederhana/ANOVA) sebagai konfirmasi. Penelitian ini menetapkan hipotesis alternatif (H_a) yaitu *"terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan teknologi LCD proyektor dan minat belajar SKI siswa"* dan hipotesis nol (H_0) yaitu *"tidak ada pengaruh signifikan antara keduanya"*. Pengambilan keputusan: (H_a) diterima jika $p\text{-value} < 0,05$ dan koefisien korelasi positif sesuai prediksi arah pengaruh. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan diinterpretasikan secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tingkat Penggunaan Teknologi LCD Proyektor dalam Pembelajaran SKI

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi LCD proyektor oleh guru SKI di SMP Al-Islam 1 Surakarta tergolong cukup tinggi, meskipun belum maksimal. Skor penggunaan media (X) tersebar dalam rentang 18 hingga 55 (skala teoritis 11-55). Nilai rata-rata X berada pada kategori sedang, dengan sebagian besar guru telah menggunakan proyektor dalam kegiatan belajar mengajar SKI secara rutin. Secara statistik, sekitar 63,8% responden (44 siswa) menilai frekuensi dan kualitas penggunaan LCD proyektor di kelas mereka pada tingkat sedang. Hanya 11,6% siswa (8 responden) yang menyatakan penggunaan media oleh guru masih rendah/minimal, sementara sekitar 24,6% siswa (± 17 responden) merasakan penggunaan LCD proyektor sudah sangat sering dan efektif (kategori tinggi). Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas guru SKI di sekolah tersebut telah memanfaatkan media proyektor dalam pembelajaran, misalnya untuk menampilkan slide materi, foto, peta, ilustrasi tokoh, ataupun video pendukung. Penggunaan media visual ini membantu membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan jelas. Siswa mengakui bahwa dengan tampilan gambar atau video, mereka lebih mudah memahami materi dan tidak cepat bosan. Meski demikian, masih ada kelas tertentu di mana media LCD belum digunakan secara optimal setiap pertemuan (terlihat dari responden yang menilai rendah). Faktor penghambat seperti keterbatasan waktu menyiapkan media, kendala teknis proyektor, atau metode guru yang kurang variatif dapat memengaruhi frekuensi pemanfaatan media ini. Secara umum, tingkat penggunaan LCD proyektor di SMP Al-Islam 1 Surakarta berada di kategori cukup (sedang) – menandakan penggunaan cukup efektif namun masih dapat ditingkatkan kualitas maupun kuantitasnya.

Tingkat Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI. Analisis data angket minat belajar (Y) menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran SKI berada pada level sedang menuju tinggi. Skor minat belajar SKI berkisar antara 18 hingga 60 (skala teoritis 12-60), dengan rerata skor termasuk kategori sedang. Distribusi kategori mengungkap sekitar

63,8% siswa (44 responden) memiliki minat belajar SKI pada tingkat sedang, 17,4% (12 siswa) tergolong berminat rendah, dan 18,8% (13 siswa) sudah menunjukkan minat tinggi terhadap SKI. Dengan kata lain, lebih dari separuh siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang cukup baik selama pelajaran SKI, meskipun belum semuanya sangat antusias. Indikator minat yang tinggi tampak pada perilaku seperti: memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab/bertanya, mengerjakan tugas dengan serius, dan menyatakan suka pada materi sejarah Islam. Sebagian siswa (sekitar 1/5) berada pada kategori minat tinggi – mereka umumnya menyukai pelajaran sejarah Islam, gemar membaca kisah tokoh Islam, dan proaktif dalam pembelajaran. Sementara itu, terdapat pula segelintir siswa ($\pm 17\%$) yang minatnya rendah; kelompok ini cenderung pasif, mudah terdistraksi, dan menganggap SKI kurang penting dibanding mata pelajaran lain. Faktor penyebab rendahnya minat pada kelompok ini antara lain persepsi bahwa materi SKI membosankan, metode mengajar yang kurang variatif, atau minat individu siswa yang lebih condong ke sains/matematika. Namun demikian, secara keseluruhan minat belajar siswa dapat dikatakan moderat, dan fakta bahwa hampir 82,6% siswa berada di level minat sedang-tinggi menunjukkan kondisi yang cukup positif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi turut disebut-sebut oleh siswa sebagai salah satu alasan meningkatnya ketertarikan mereka. Banyak siswa mengaku lebih senang belajar SKI ketika guru menampilkan slide bergambar atau video sejarah menggunakan proyektor, karena materi menjadi lebih nyata dan tidak monoton. Dengan demikian, data deskriptif ini mengisyaratkan adanya hubungan antara penggunaan media LCD proyektor dengan meningkatnya minat belajar siswa.

2. Hubungan antara Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar

Pengujian hipotesis korelasional dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor (X) berhubungan dengan minat belajar SKI siswa (Y). Hasil uji korelasi *Product Moment* Pearson menunjukkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,976. Nilai r positif mendekati 1 ini mengindikasikan hubungan yang sangat kuat dan searah antara variabel X dan Y. Signifikansi statistik korelasi diuji dengan $\alpha = 0,05$. Didapatkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga korelasi tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, H_{a} yang menyatakan “terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan LCD proyektor dan minat belajar” dapat diterima, sedangkan H_0 ditolak. Untuk memahami besarnya kontribusi, dihitung koefisien determinasi (R^2) yaitu kuadrat dari r . Nilai $R^2 = (0,976)^2 \approx 0,952$ atau 95,2%. Ini berarti sekitar 95% variabilitas (perbedaan) minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan LCD proyektor.

Dengan kata lain, faktor penggunaan media LCD proyektor memberikan kontribusi yang sangat dominan terhadap peningkatan minat belajar SKI di sampel ini, sedangkan sisanya ($\sim 4,8\%$) dipengaruhi faktor lain di luar penelitian (misalnya minat intrinsik, lingkungan, atau faktor guru lain). Sebagai tambahan, dilakukan analisis regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh X terhadap Y. Hasil uji ANOVA regresi menunjukkan nilai $F_{hitung} = 2727,992$ ($df = 1,67$) dengan $p = 0,000$, mengonfirmasi bahwa model regresi signifikan dan variabel X secara signifikan mempengaruhi variabel Y. Koefisien regresi (b) bernilai positif, yang menunjukkan arah pengaruh positif: peningkatan penggunaan LCD proyektor di kelas cenderung diikuti peningkatan minat belajar siswa.

Untuk merangkum temuan utama tersebut, disajikan mengenai hasil analisis korelasi antara penggunaan teknologi LCD proyektor dengan minat belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Pearson antara Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar

Hubungan Variabel	Koef. Korelasi (<i>r</i>)	Sig. (<i>p</i>)	Koef. Determinasi (<i>R</i> ²)	Interpretasi
Penggunaan LCD vs. Minat	0,976	0,000	0,952 (95,2%)	Sangat kuat, signifikan (<i>p</i> <0,05)

Hal itu terlihat bahwa nilai $r = 0,976$ berada pada kategori sangat kuat (mendekati 1). Nilai $p = 0,000 < 0,05$ mengindikasikan korelasi tersebut signifikan. Sedangkan $R^2 = 0,952$ menunjukkan besarnya pengaruh atau kontribusi variabel X terhadap Y, yakni sekitar 95%. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media LCD proyektor berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa. Secara praktis, kelas-kelas di mana guru lebih sering dan efektif menggunakan LCD proyektor untuk menyajikan materi SKI, tercatat memiliki siswa-siswa dengan minat belajar lebih tinggi. Sebaliknya, pada kelas yang jarang memanfaatkan media visual, minat siswa cenderung lebih rendah. Perbedaan mencolok dapat dilihat misalnya pada respon siswa: mereka yang guru SKI-nya rutin menampilkan slideshow interaktif melaporkan sangat menyukai pelajaran SKI, sedangkan siswa yang gurunya mengajar tanpa media modern lebih banyak yang bosan dan kurang tertarik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif yang sangat kuat antara pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor dengan minat belajar siswa dalam pelajaran SKI. Temuan ini sejalan dengan hipotesis awal bahwa penggunaan media audio-visual akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks SMP Al-Islam 1 Surakarta, penggunaan LCD proyektor oleh guru SKI telah mampu membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton, yang berimplikasi pada meningkatnya minat siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih antusias ketika materi disajikan melalui tampilan visual menarik, misalnya gambar para tokoh sejarah, slide poin-poin penting, atau video kisah peradaban Islam. Hal ini mendukung teori *kognitif multimedia* dan *dual coding* yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui dua saluran (visual dan verbal) akan lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam kasus ini, proyektor LCD menggabungkan elemen visual (teks, gambar, video) dengan penjelasan lisan guru, sehingga siswa memproses materi lewat *channel* ganda. Akibatnya, perhatian (*attention*) siswa meningkat dan minat (*interest*) mereka terpelihara lebih lama selama pelajaran (Keller, 1987).

Dari sisi pedagogis, hasil ini menguatkan pandangan para ahli pendidikan bahwa media pembelajaran berperan penting menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Sardiman, 2012; Arsyad, 2011). Menurut Sardiman (2012), minat belajar dapat tumbuh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan media yang tepat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan media LCD proyektor terbukti menjadikan pembelajaran SKI lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terdorong terlibat aktif dan tertarik mengikuti materi. Siswa yang awalnya menganggap SKI sebagai pelajaran hafalan yang kaku, berubah sikap ketika melihat presentasi berwarna-warni berisi peta perjalanan sejarah Islam, foto peninggalan budaya Islam, atau klip video singkat peristiwa bersejarah. Hal-hal tersebut menghadirkan *novelty* dan konteks nyata yang mampu memancing minat situasional siswa. Hidi dan Renninger (2006) mengemukakan bahwa minat situasional yang dipicu oleh stimuli eksternal (misal visual menarik) dapat berkembang menjadi minat yang lebih mendalam seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu, penggunaan media seperti LCD proyektor bisa menjadi langkah awal menumbuhkan minat siswa pada sejarah Islam, yang bila dikelola dengan baik dapat berlanjut menjadi ketertarikan intrinsik.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian terdahulu. Anggraini (2022) dalam

penelitiannya di MTs Lampung juga menemukan adanya pengaruh signifikan media LCD proyektor terhadap minat belajar PAI siswa. Meskipun konteks mata pelajaran berbeda (umum PAI vs SKI) dan karakteristik sekolah berbeda, benang merahnya sama: teknologi proyektor membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil Anggraini menunjukkan tingkat pengaruh kategori sedang, kemungkinan karena populasi MTs tersebut relatif kecil dan variabel lain turut memengaruhi. Sementara itu, Nurhayati *dkk.* (2025) melaporkan korelasi yang sangat kuat di SMK Negeri Bogor ($r = 0,935$) antara penggunaan proyektor LCD dengan minat belajar PAI dan Budi Pekerti. Angka korelasi Nurhayati hampir sebanding dengan hasil penelitian ini ($r = 0,976$). Keduanya sama-sama mengindikasikan bahwa teknologi LCD memiliki dampak besar terhadap ketertarikan siswa. Adapun Yuliza (2023) memperkuat bukti dengan skala berbeda: ia meneliti pemanfaatan media berbasis TI di MTs Bengkulu dan mendapati peningkatan signifikan minat belajar siswa ketika guru mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (misalnya penggunaan video edukasi). Hal ini mendukung generalisasi bahwa di berbagai jenjang pendidikan Islam, media digital/teknologi mampu meningkatkan minat belajar. Safitri (2023) juga memberikan sudut pandang kualitatif: melalui observasi di kelas XII MAN Jember, ia melihat perubahan nyata – siswa yang tadinya “tidak semangat dan menganggap SKI membosankan” menjadi lebih bergairah mengikuti pelajaran setelah guru menerapkan media audio-visual (film/video pendek sejarah). Siswa mengaku lebih senang dan materi lebih mudah dipahami. Faktor-faktor pendukung seperti ketersediaan sarana proyektor di setiap kelas dan kesiapan guru memanfaatkan media turut memperkuat keberhasilan tersebut (Safitri, 2023). Dari berbagai bukti ini, jelas bahwa temuan penelitian di SMP Al-Islam 1 Surakarta bukan anomali, melainkan selaras dengan tren bahwa integrasi teknologi proyeksi dalam pembelajaran berdampak positif pada minat belajar di berbagai konteks pendidikan Islam.

Satu hal menarik, penelitian ini mencatat bahwa tingkat penggunaan LCD proyektor di sekolah masih kategori sedang (cukup efektif), namun efeknya terhadap minat sudah sangat besar. Ini mengindikasikan bahwa bahkan penggunaan yang “cukup” pun mampu mendongkrak minat secara signifikan. Dapat dibayangkan jika penggunaan teknologi ini lebih dioptimalkan (kategori tinggi), kemungkinan minat belajar siswa akan makin meningkat dan mungkin seluruh siswa bisa mencapai kategori minat tinggi. Kendala seperti literasi digital siswa yang rendah dan keterbatasan variasi penggunaan media sempat diamati di lapangan. Misalnya, ada guru yang hanya menggunakan proyektor untuk menampilkan teks *slide* yang sebenarnya serupa dengan ceramah biasa, sehingga siswa masih kurang tertarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2008) bahwa media proyektor masih bisa kurang interaktif jika penggunaannya satu arah saja. Oleh sebab itu, kualitas penggunaan media menjadi kunci. Guru perlu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan LCD proyektor – tidak sekadar menampilkan poin-poin tulisan, tetapi memperkaya dengan elemen visual (gambar, video, animasi) dan mengkombinasikannya dengan metode belajar aktif (diskusi, tanya-jawab, kuis interaktif). Penelitian ini menemukan bahwa pada kelas-kelas di mana guru menggunakan media dan mendorong diskusi (misal setelah menonton video, siswa diajak membahas), minat siswa lebih tinggi daripada kelas yang guru hanya menayangkan *slide* lalu menjelaskan secara monoton. Temuan ini didukung oleh Rosadi *dkk.* (2023) yang menekankan pentingnya pelatihan guru dalam desain dan implementasi media pembelajaran berbasis digital. Guru yang terampil mengintegrasikan media dengan metode pedagogis yang tepat akan mampu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, sekolah perlu memfasilitasi peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, misalnya melalui workshop

atau berbagi praktik terbaik antar guru.

Dari segi teori motivasi, hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) oleh Keller. Penggunaan LCD proyektor jelas memenuhi aspek Attention – media visual menarik berhasil merebut perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Kemudian, konten SKI yang ditampilkan dengan konteks visual menjadi lebih Relevan dan bermakna bagi siswa (misalnya melihat peta saat membahas ekspansi Islam membuat materi lebih nyata, menghubungkan pelajaran dengan visual konkret). Hal ini meningkatkan *Confidence* siswa karena mereka lebih memahami alur cerita sejarah (materi tidak abstrak membingungkan), sehingga mereka berani terlibat. Akhirnya, kepuasan (*Satisfaction*) belajar meningkat saat siswa merasa pelajaran berlangsung menyenangkan dan ilmu yang didapat lebih melekat. Jadi, media proyektor membantu memenuhi kondisi-kondisi motivasional yang diperlukan agar minat dan motivasi belajar siswa terpelihara sepanjang proses pembelajaran (Keller, 1987; Azizeh, 2021). Menariknya, Azizeh (2021) menemukan bahwa metode bercerita dengan bantuan media audio-visual dalam pembelajaran SKI di MI mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan bercerita siswa, sekaligus mengatasi masalah pembelajaran SKI yang *cenderung monoton sehingga siswa mudah bosan*. Ini memperkuat kesimpulan bahwa pendekatan audio-visual adalah kunci untuk menghilangkan stigma “pelajaran sejarah itu membosankan”.

Selain minat, implikasi jangka panjang dari meningkatnya minat belajar adalah perbaikan prestasi akademik. Siswa yang berminat biasanya memiliki motivasi lebih untuk belajar mandiri, memperdalam materi, dan demikian berpotensi meraih hasil belajar lebih tinggi (Rusmiati, 2017). Dengan kata lain, investasi sekolah dalam teknologi pembelajaran seperti LCD proyektor dapat berdampak ganda: tidak hanya menumbuhkan minat dan kegembiraan belajar, tetapi juga dapat mengangkat pencapaian belajar siswa dalam jangka panjang. Temuan penelitian ini telah membuktikan efektivitas strategi tersebut pada dimensi minat. Ke depan, akan menarik untuk meneliti apakah peningkatan minat ini juga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar (misalnya nilai ulangan SKI). Beberapa studi mengindikasikan demikian; contohnya, penelitian di MTs Sunanul Huda Cisaat menunjukkan penggunaan media audio-visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar SKI siswa (N-Gain 0,5 kategori sedang) sekaligus membuat pengalaman belajar lebih bermakna dan tidak membosankan.

Penelitian hanya mencakup satu sekolah dengan sampel kelas VIII, sehingga generalisasi ke populasi lebih luas harus hati-hati. Meski demikian, profil SMP Al-Islam 1 Surakarta cukup representatif untuk sekolah swasta Islam perkotaan yang telah mengadopsi teknologi. Variabel lain di luar cakupan (seperti keterampilan mengajar guru, minat awal siswa, atau lingkungan keluarga) mungkin juga memengaruhi minat belajar. Namun, dengan R^2 mencapai 95%, pengaruh faktor luar relatif kecil pada konteks ini. Temuan spektakuler (r mendekati 0,98) bisa jadi dipengaruhi juga oleh bias persepsi siswa – siswa yang menyukai SKI cenderung menilai guru sering memakai media (atau sebaliknya, guru yang sering pakai media membuat siswa suka SKI). Walaupun demikian, arah hubungan kausal yang diduga (penggunaan media → peningkatan minat) didukung oleh banyak bukti kualitatif dan studi eksperimen sebelumnya, sehingga cukup meyakinkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

di SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Tingkat pemanfaatan media LCD proyektor oleh guru SKI di sekolah tersebut berada pada kategori sedang (cukup efektif), di mana sebagian besar guru telah menggunakan proyektor untuk menampilkan materi dan membantu menjelaskan konsep SKI. Sementara itu, minat belajar siswa terhadap pelajaran SKI juga tergolong sedang, dengan mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan dan perhatian yang cukup baik selama pembelajaran berlangsung. Penerapan media proyektor terbukti membuat pembelajaran SKI lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mendorong peningkatan minat siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Pearson yang menghasilkan nilai $r = 0,976$ dan signifikan ($p < 0,05$). Artinya, terdapat hubungan sangat kuat antara variabel penggunaan LCD proyektor dan minat belajar, di mana penggunaan media ini berkontribusi sekitar 95% terhadap variansi minat belajar siswa. Dari temuan tersebut, dapat dipahami bahwa inovasi pembelajaran dengan teknologi LCD proyektor merupakan strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik.

REFERENSI

- Anggraini, S. D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa MTs An-Nuur Guppi Mojopahit Lampung Tengah* (Skripsi, IAIN Metro).
- Azizeh, S. N. (2021). Metode Kisah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 7(1), 88–114.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kantor Kemenag Tabalong. (2025, April 23). *Guru SKI MAN 3 Tabalong Gunakan LCD dan Proyektor dalam Pembelajaran Sejarah*. (Berita daring).
- Munir. (2008). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, N., Wahidin, U., & Priyatna, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa di Tingkat SMK. *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah*, 5(1), 67–78.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al-Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 21–36.
- Safitri, D. (2023). *Implementasi Media Audio Visual pada Mata Pelajaran SKI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII di MAN 2 Jember* (Skripsi, UIN KHAS Jember).
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliza, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di MTs Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 33–48.

Copyright holder :

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

