

---

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD PROYEKTOR  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Fitriani<sup>1</sup>, Muh Thala'at<sup>2</sup>, Muh Khairul Fatihin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Doktor Nugroho Magetan

<sup>2,3</sup>IAI Hamzanwadi NW Lombok Timur

Email: tp577494@gmail.com

**Abstract.** This study was motivated by the low interest in student learning, which was identified as a result of the use of learning media that were less varied and tended to be monotonous. The main objective of this study is to analyze the effect of using LCD projector media on the learning interest of grade V students at SDN 1 Rarang Tengah. The approach used was quantitative with a quasi-experimental design. The research sample consisted of fifth-grade students who were determined through a purposive sampling technique. In this study, LCD projector learning media acted as the independent variable, while student learning interest became the dependent variable. Data analysis was conducted using the Independent Samples t-test at the 5% significance level. The results of the analysis showed a significant difference in students' interest in learning before and after the use of LCD projector media, with a significance value of 0.008 ( $p < 0.05$ ). The normality test shows that the data is normally distributed (significance value of pretest = 0.136 and posttest = 0.189), and the results of the homogeneity test show that there is a significant difference in student learning interest before and after the use of LCD projector media.

**Key Words:** *Learning Media, LCD Projector, Learning Interest*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa, yang diidentifikasi sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Rarang Tengah. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental design). Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V yang ditentukan melalui teknik purposive sampling. Dalam penelitian ini, media pembelajaran LCD proyektor berperan sebagai variabel independen, sementara minat belajar siswa menjadi variabel dependennya. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t dua sampel independen (Independent Samples t-test) pada tingkat signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media LCD proyektor, dengan nilai signifikansi sebesar 0,008 ( $p < 0,05$ ). Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (nilai signifikansi pretest = 0,136 dan posttest = 0,189), dan hasil uji homogenitas mengindikasikan bahwa varians data homogen (signifikansi = 0,900). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media LCD proyektor memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penyajian materi secara visual dan interaktif melalui media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pendidikan, sebab guru sebagai fasilitator tidak dapat sepenuhnya efektif dalam menyampaikan materi tanpa dukungan media, terlebih ketika materi yang diajarkan bersifat kompleks atau abstrak. Kehadiran media dapat membantu menyederhanakan konsep yang sulit serta menghadirkan representasi visual maupun konkret yang lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, media bukan hanya sekadar alat bantu teknis, tetapi juga sarana strategis yang memperjelas penyampaian materi serta meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses belajar mengajar (Yuliastini et al., 2020).

Salah satu media pembelajaran modern yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah LCD (Liquid Crystal Display) projector. Perangkat ini mampu memproyeksikan gambar, video, maupun data digital dari berbagai sumber ke layar atau dinding sehingga materi dapat disajikan dengan lebih menarik, variatif, dan interaktif. Melalui penggunaan LCD projector, siswa tidak lagi hanya menjadi penerima informasi secara pasif sebagaimana dalam metode konvensional, tetapi lebih terdorong untuk aktif mengamati, memahami, dan merespons materi yang ditampilkan. Hal ini menjadikan suasana belajar lebih dinamis, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Cecep Kurnia Sastradipraja, 2021: 61).

Dalam konteks ini, minat belajar memiliki peran penting sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat dapat dipahami sebagai kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian, keterlibatan, serta dorongan terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu dengan perasaan senang. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih fokus, bersemangat, dan termotivasi untuk mengeksplorasi serta menguasai pengetahuan yang diajarkan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa sekaligus relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan modern (Halid Hanafi et al., 2018: 201).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media LCD projector dalam pembelajaran dengan hasil yang beragam. Anisya Dwi Saputri, dalam skripsinya berjudul "*Penggunaan Video melalui LCD Proyektor untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas IV MIM Pekalongan Lampung Tahun Pelajaran*

2019/2020", menunjukkan bahwa penggunaan LCD projector dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian lain oleh Sylvia Kumalasari berjudul *"Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran LCD dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Tunarungu di SMPLB Wiyata Dharma Metro"* menegaskan bahwa LCD projector dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa tunarungu melalui pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara itu, Ratnah dalam penelitiannya berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media LCD terhadap Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Pinrang"* menemukan bahwa media LCD berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penelitian kuantitatif asosiatif dengan teknik observasi, angket, dan dokumentasi.

Jika ditinjau lebih jauh, penelitian-penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada variabel bebas yang sama-sama meneliti media pembelajaran LCD sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perbedaan terletak pada variabel terikat, pendekatan, serta metode pengumpulan data yang digunakan. Penelitian Anisya lebih menekankan pada motivasi dan hasil belajar dengan pendekatan PTK, Sylvia fokus pada aktivitas belajar siswa tunarungu dengan pendekatan kualitatif, sedangkan Ratnah meneliti minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Adapun penelitian ini berbeda karena menitikberatkan pada minat belajar siswa sekolah dasar dengan desain kuasi-eksperimen dan teknik pengumpulan data berupa angket/kuesioner serta dokumentasi. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa meskipun sama-sama memanfaatkan LCD projector sebagai media pembelajaran, setiap penelitian memiliki fokus kajian, objek, serta metode yang berbeda, sehingga memberikan karakteristik dan kontribusi unik masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Rarang Tengah, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan papan tulis, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Hanya sekitar 32% siswa yang menunjukkan perhatian penuh selama kegiatan belajar berlangsung, sementara sebagian besar lainnya terlihat kurang antusias. Namun, setelah guru mulai memanfaatkan media LCD projector, suasana kelas mengalami perubahan positif dan menjadi lebih interaktif. Materi yang ditampilkan dalam bentuk visual seperti gambar, animasi, dan video terbukti mampu menarik perhatian hingga 82% siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar secara signifikan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD projector terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1

Rarang Tengah. Secara khusus, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana penerapan LCD projector mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta motivasi belajar siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan media teknologi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Metode ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media LCD proyektor, dan kelompok kontrol yang menggunakan media buku paket. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengetahui efek dari suatu perlakuan tertentu, dalam hal ini penerapan pembelajaran dengan LCD proyektor pada kelompok eksperimen yang kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol (Sugiyono, 2012:114).

Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Rarang Tengah yang berjumlah 32 orang. Kemudian metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling*. Teknik ini dilakukan dengan cara pemilihan sampel secara acak tanpa mempertimbangkan stratifikasi atau tingkatan dalam populasi. Jumlah sampel ditentukan dengan tingkat kesalahan sebesar 50%, sehingga diperoleh sebanyak 16 siswa kelas V SDN 1 Rarang Tengah (Sugiyono., 2017: 80).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Kemudian Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Jenis tes yang diterapkan berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data melalui pemberian tes kepada responden, yang disusun dalam bentuk pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, yaitu A, B, C, dan D.

Selanjutnya, analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis guna memastikan kualitas data sebelum menarik kesimpulan. Tahap awal dilakukan uji validitas untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian mampu mengungkap data sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Setelah itu dilanjutkan dengan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam menghasilkan

data yang stabil dan dapat dipercaya. Tahap berikutnya adalah uji normalitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, serta uji homogenitas untuk menilai keseragaman varians antar kelompok sampel. Apabila semua prasyarat tersebut terpenuhi, maka tahap akhir adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji ini dipilih karena sesuai untuk membandingkan perbedaan rata-rata dua kelompok data, sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media LCD projector terhadap minat belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22.0, seluruh data yang dimasukkan dapat dianalisis secara otomatis dan ditampilkan dengan jelas. Uji validitas ini diterapkan pada 40 butir pernyataan (nomor 1–40) yang telah disusun dan dikumpulkan dalam instrumen penelitian. Analisis ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana setiap item pernyataan mampu mengungkapkan variabel yang dimaksud, sehingga hanya item yang memenuhi kriteria validitas yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Kriteria koefisien korelasi ( $r$ ) adalah suatu butir instrumen dinyatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Untuk mengetahui apakah setiap butir soal yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi SPSS versi 22.0 valid atau tidak, data akan terbaca secara otomatis oleh sistem, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Instrumen Soal Minat Belajar.**

No. Soal	r-tabel	r-hitung	kesimpulan	keputusan
1.	0,497	0,545	r-hit>r-tab	Valid
2.	0,497	0,498	r-hit>r-tab	Valid
3.	0,497	0,533	r-hit>r-tab	Valid
4.	0,497	0,529	r-hit>r-tab	Valid
5.	0,497	0,676	r-hit>r-tab	Valid
6.	0,497	0,706	r-hit>r-tab	Valid
7.	0,497	0,708	r-hit<r-tab	Valid
8.	0,497	0,374	r-hit>r-tab	Tidak Valid
9.	0,497	0,638	r-hit>r-tab	Valid

10.	0,497	0,665	r-hit>r-tab	Valid
11.	0,497	0,733	r-hit>r-tab	Valid
12.	0,497	0,676	r-hit>r-tab	Valid
13.	0,497	0,627	r-hit>r-tab	Valid
14.	0,497	0,604	r-hit<r-tab	Valid
15.	0,497	0,604	r-hit>r-tab	Valid
16.	0,497	0,712	r-hit>r-tab	Valid
17.	0,497	0,713	r-hit>r-tab	Valid
18.	0,497	0,604	r-hit>r-tab	Valid
19.	0,497	0,712	r-hit>r-tab	Valid
20.	0,497	0,661	r-hit>r-tab	Valid
21.	0,497	0,676	r-hit<r-tab	Valid
22.	0,497	0,603	r-hit>r-tab	Valid
23.	0,497	0,713	r-hit>r-tab	Valid
24.	0,497	0,334	r-hit>r-tab	Tidak Valid
25.	0,497	0,668	r-hit>r-tab	Valid
26.	0,497	0,535	r-hit>r-tab	Valid
27.	0,497	0,341	r-hit>r-tab	Tidak Valid
28.	0,497	0,604	r-hit>r-tab	Valid
29.	0,497	0,712	r-hit>r-tab	Valid
30.	0,497	0,713	r-hit>r-tab	Valid
31.	0,497	0,668	r-hit>r-tab	Valid
32.	0,497	0,642	r-hit>r-tab	Valid
33.	0,497	0,604	r-hit>r-tab	Valid
34.	0,497	0,712	r-hit>r-tab	Valid
35.	0,497	0,713	r-hit>r-tab	Valid
36.	0,497	0,622	r-hit>r-tab	Valid
37.	0,497	0,642	r-hit>r-tab	Valid
38.	0,497	0,760	r-hit>r-tab	Valid
39.	0,497	0,622	r-hit>r-tab	Valid
40.	0,497	0,615	r-hit>r-tab	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa dari total 40 butir soal yang dianalisis, sebanyak 37 butir dinyatakan valid, sementara 3 butir lainnya

tidak valid. Penilaian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *r-hitung* masing-masing soal dengan *r-tabel* sebesar 0,497. Jika *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*, maka soal tersebut dinyatakan valid. Secara keseluruhan, instrumen soal ini dapat dianggap layak untuk digunakan dalam penelitian karena sebagian besar butir soal telah memenuhi kriteria validitas.

### **Hasil Uji Reliabilitas**

Sebelum instrumen digunakan dalam proses penelitian, dilakukan terlebih dahulu uji reliabilitas guna memastikan bahwa setiap butir pernyataan yang disusun memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Pengujian reliabilitas ini sangat penting agar data yang diperoleh melalui instrumen benar-benar dapat diandalkan dan digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan yang tepat.

Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS*. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen soal mengenai minat belajar siswa bersifat konsisten dan stabil. Kriteria pengujian ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai *Cronbach's Alpha* dan *r-tabel*; jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari *r-tabel*, maka instrumen dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika nilainya lebih kecil, maka instrumen dianggap tidak reliabel. Hasil pengujian reliabilitas ini selanjutnya dibandingkan dengan *r-tabel* pada taraf signifikansi 5% untuk menilai kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 2. Reliability Statistics Soal Minat Belajar**

<b>Reliability Statistics</b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.959	40

Berdasarkan nilai *r* tabel, apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dari nilai *r* tabel, maka instrumen dapat dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari nilai *r* tabel, instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Dalam uji ini, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0,959; yang jelas lebih besar daripada nilai *r* tabel sebesar 0,444 ( $0,959 > 0,444$ ). Oleh karena itu, instrumen ini dapat dinyatakan reliabel.

Jika nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar atau sama dengan 0,7, maka instrumen dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,7, maka instrumen tersebut dianggap tidak reliabel. Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dalam uji

ini adalah 0,959, yang lebih besar dari batas toleransi yang telah ditetapkan ( $0,886 > 0,7$ ). Dengan demikian, instrumen ini dinyatakan reliabel.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data dalam suatu kelompok atau variabel tersebar secara normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas diterapkan guna mengetahui apakah data pada variabel *Minat Belajar Siswa* memiliki pola distribusi normal. Pemeriksaan terhadap normalitas data menjadi tahap yang sangat penting sebelum menerapkan analisis statistik parametrik, seperti *uji-t* atau *regresi linier*. Oleh sebab itu, uji ini menjadi langkah awal yang esensial dalam proses analisis data secara keseluruhan.

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
DATA MINAT BELAJAR	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL POST TEST	.178	16	.189	.930	16	.242
PRE TEST	.188	16	.136	.919	16	.163

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk data posttest sebesar 0,189 dan untuk data pretest sebesar 0,136. Kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05 ( $\text{Sig.} > 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik seperti *uji-t*. Normalitas data yang terpenuhi juga mencerminkan bahwa hasil penelitian memiliki landasan statistik yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data dalam penelitian memiliki varians yang seragam atau tidak. Homogenitas varians merupakan salah satu prasyarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, khususnya *Independent Sample t-test*. Suatu data dianggap memenuhi syarat homogen apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05. Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data minat belajar siswa kelas V SDN 1 Rarang Tengah yang menerima pembelajaran menggunakan media LCD Proyektor. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki

kesamaan varians, sehingga analisis lanjutan dapat dilakukan dengan metode statistik parametrik secara tepat dan valid.

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas**

Test of homogeneity of variances			
Levene Statistics	df1	df2	Sig.
.016	1	30	0.900

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Uji ini menggunakan metode Levene's Test dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05. Berdasarkan output yang ditampilkan, nilai Levene Statistics adalah 0,016 dengan  $df1 = 1$ ,  $df2 = 30$ , dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,900.

Karena nilai signifikansi sebesar 0,900 lebih tinggi dari 0,05 ( $Sig. > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang seragam. Artinya, tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok yang dianalisis. Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas telah terpenuhi, sehingga data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik seperti uji-*t*. Dengan demikian, hasil uji homogenitas ini mendukung keabsahan penggunaan analisis inferensial parametrik untuk menguji pengaruh media pembelajaran LCD Proyektor terhadap minat belajar siswa.

### Hasil Uji t

Uji-*t* digunakan untuk membandingkan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *LCD Proyektor* pada siswa kelas V SDN 1 Rarang Tengah. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa setelah diterapkannya media tersebut. Hasil dari analisis ini akan menjadi acuan dalam pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian, apakah diterima atau ditolak. Rincian hasil uji-*t* untuk variabel minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
HASIL	.016	.900	2.858	30	.008	5.125	1.793	1.463	8.787
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			2.858	29.999	.008	5.125	1.793	1.463	8.787

Berdasarkan hasil output dari tabel *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,008. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 ( $0,008 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *LCD Proyektor* pada siswa kelas V SDN 1 Rarang Tengah.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *LCD Proyektor* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi dengan dukungan tampilan visual yang menarik, seperti yang disediakan oleh *LCD Proyektor*, mampu meningkatkan fokus, rasa ketertarikan, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media ini layak direkomendasikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, khususnya pada tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *LCD Proyektor* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Rarang Tengah. Hal ini dibuktikan melalui serangkaian uji statistik yang telah memenuhi asumsi dasar, yaitu data berdistribusi normal dan homogen, sehingga hasil uji hipotesis yang menggunakan *Independent Samples t-test* dapat diinterpretasikan secara sah. Nilai signifikansi sebesar 0,008 ( $p < 0,05$ ) menegaskan bahwa terdapat perbedaan nyata antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media *LCD Proyektor*. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penerapan media ini bukan sekadar variasi dalam proses belajar, tetapi mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Lebih jauh, temuan ini memperlihatkan adanya transformasi suasana kelas dari yang sebelumnya didominasi metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif. Tampilan visual berupa teks, gambar, animasi, maupun video menjadikan materi lebih mudah dipahami sekaligus menarik perhatian siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias ketika guru memanfaatkan *LCD Proyektor*. Hal ini sejalan dengan teori psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya stimulus visual dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran serta menumbuhkan keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif.

Jika dikaitkan dengan kajian teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan para ahli tentang hakikat minat belajar. Muhibbin Syah menekankan bahwa minat merupakan kecenderungan dan dorongan kuat terhadap suatu aktivitas (Nurtika, 2021). Slameto

menambahkan bahwa minat muncul dari adanya hubungan positif antara individu dengan objek yang menarik perhatiannya (Asmoro, 2021). Pandangan ini diperkuat oleh Ahmad Susanto yang menyebut minat sebagai dorongan internal terhadap sesuatu yang menyenangkan (Kusuma, 2018), serta Bimo Walgito yang mengaitkan minat dengan perhatian dan keinginan untuk memahami lebih jauh (Devi dkk., 2022). Dengan demikian, meningkatnya keterlibatan siswa setelah penggunaan LCD Proyektor dapat dipahami sebagai konsekuensi dari bertambahnya stimulus positif yang relevan dengan teori-teori tersebut.

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran modern seperti LCD Proyektor terbukti tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga berperan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi sederhana namun efektif dalam pembelajaran dasar perlu terus dioptimalkan, sehingga guru dapat berperan tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa LCD Proyektor memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Rarang Tengah. Hal ini diperkuat oleh hasil *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,008, lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan minat belajar yang bermakna antara sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Selain itu, data yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi uji statistik, sebagaimana ditunjukkan oleh uji normalitas dengan hasil pretest sebesar 0,136 dan posttest sebesar 0,189, serta uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,900, yang menandakan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Secara menyeluruh, pemanfaatan media pembelajaran *LCD Proyektor* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari respon positif siswa terhadap tampilan materi yang disajikan secara visual, interaktif, dan menarik. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Penyajian gambar, animasi, maupun video melalui proyektor tidak hanya memudahkan siswa

dalam memahami materi, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, penggunaan LCD Proyektor dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kondusif untuk pembelajaran, sekaligus menjadi strategi yang relevan dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Ruang lingkup penelitian hanya mencakup satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas, sehingga hasil temuan belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, fokus penelitian hanya pada aspek minat belajar tanpa mempertimbangkan variabel lain yang mungkin juga dipengaruhi, seperti hasil belajar, keterlibatan siswa, atau kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas dan pendekatan yang lebih komprehensif untuk memperkuat temuan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Wahab Rosyidi. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Andin Sefrina,. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Media Pressindo.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Andy Offset.
- Cecep Kurnia Sastradipraja. (2021). *Fundamental Hardware dan Jaringan Komputer*. CV. Media Sains Indonesia.
- Darmadi. (2017a). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Darmadi. (2017b). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Farid Ahmadi & Hamidullah Ibd. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Halid Hanafi, La Adu, & H Muzakkir. (2018). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Deepublish.
- Hasrian Rudi Setiawan & Danny Abrianto. (2021). *Menjadi Pendidik Profesiona*. Umsu Press.
- Heldina Pristanti & Kristin Wulansar. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Mahasiswa di Era Pandemic Covid 19*. CV. Literasi Nusantara Abad.
- Hestty P. Utami. (2007). *Mengenal Cahaya dan Optik*. Ganeca Exact.
- Inesa Tri Mahardika Pratiwi & Rini Intansari Meilani. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2).
- Lutfi Nurtika. (2021a). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandem*. Lutfi Gilang.
- Lutfi Nurtika. (2021b). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi*. Lutfi Gilang.
- Muhibbin Syah. (2014). *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosda Karya.
- Nabila Ratri Widya Astuti & Dinie Anggraeni Dewi. (2021). *Pentingnya Implementasi Nilai-nilai Pancasila dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK*. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1).

- Nikolaus Duli. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS. Deepublish.
- Ningrum. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERBASIS PEMECAHAN MASALAH (PROBLEM SOLVING) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SEMESTER GENAP MAN 1 METRO TAHUN PELAJARAN 2016/2017. JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, 5(1). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/1224/850>
- Nurul Istiqomah Fajriani. (2017). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- R. Gilang K. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19. Lutfi Gilang.
- Shafique Ali Khan. (2005). Filsafat Pendidikan Al-Ghazali. Pustaka Setia.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sri Widayati & Kartika Rinakit Adhe. (2020). Media Pembelajaran PAUD: Sumber Belajar, Media Pembelajaran, dan APE. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R dan D. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran. Ahlimedia Press.
- Teguh Wanngsa Gandhi HW. (2011). Filsafat Pendidikan: Mazhab-mazhab Filsafat Pendidikan. Ar Ruzz Media.
- Trygu. (2021). Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. Guepedia.
- Warni Tune Sumar & Intan Abdul Razak. (2016). Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill. Deepublish.
- Yuliastini, N. K. S., Tari, I. D. A. E. P. D., Giri, P. A. S. P., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25055>
- Zakiah Daradjat. (2011). Metodik khusus pengajaran agama Islam. Bumi Aksara.
- Zakiyah Darajat. (2008). Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam. Bumi Aksara.
- Zogara, A. U., & Arifin, Z. (2023). Belajar Mudah dan Praktis Pengelolaan data penelitian dengan software SPSS.