

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai “*Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026*,” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor di SMP Al-Islam 1 Surakarta berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 63,77%. Artinya, sebagian besar guru telah memanfaatkan LCD proyektor dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara cukup efektif. Penggunaan media visual ini membantu membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami materi. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi masih dapat ditingkatkan melalui variasi penggunaan media dan integrasi metode pembelajaran aktif.
2. Tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga berada pada kategori sedang, dengan persentase mayoritas sebesar 63,77%. Artinya, lebih dari separuh siswa menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan yang cukup baik selama

mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi LCD proyektor turut berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik, jelas, dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010) dan Sardiman (2012) yang menyatakan bahwa minat belajar dapat meningkat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan serta penggunaan media pembelajaran yang relevan dan mendukung kebutuhan peserta didik.

3. Berdasarkan hasil uji korelasi Product Moment Pearson, diperoleh nilai r hitung sebesar 0,976 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor (X) dengan minat belajar siswa (Y). Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,952 mengindikasikan bahwa 95,2% variasi minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor, sedangkan sisanya 4,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Hasil uji ANOVA menunjukkan $F_{hitung} = 2727,992$ dengan $Sig. = 0,000$, sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor memberikan implikasi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi visual membantu siswa untuk lebih memahami materi secara mendalam, menarik perhatian mereka, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Implikasi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, pihak sekolah diharapkan terus mendukung dan memperluas penggunaan teknologi pembelajaran, baik melalui peningkatan fasilitas, pelatihan guru, maupun inovasi dalam metode pengajaran.

Bagi guru, hasil penelitian ini menjadi dorongan untuk terus meningkatkan kompetensi profesional dan kreativitas dalam mengajar dengan memanfaatkan media berbasis teknologi. Sedangkan bagi siswa, penggunaan LCD proyektor diharapkan tidak hanya menjadi sarana hiburan visual, tetapi juga sebagai motivasi dalam memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan budaya Islam.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Pihak Sekolah (SMP Al-Islam 1 Surakarta)

- a. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas LCD proyektor yang memadai di setiap ruang kelas serta memastikan perangkat tersebut berfungsi dengan baik.
- b. Mengadakan pelatihan, workshop, dan seminar secara berkala bagi guru mengenai penggunaan teknologi pembelajaran yang inovatif dan efektif.
- c. Mendorong terciptanya komunitas belajar antar guru untuk berbagi praktik baik (*best practices*) dan saling mendukung dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Guru diharapkan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan media teknologi seperti LCD proyektor secara kreatif. Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa sudah tinggi, peningkatan dalam variasi penyajian materi, seperti menambahkan video sejarah, peta interaktif, dan presentasi visual dinamis, akan semakin meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga diharapkan lebih reflektif terhadap proses pembelajaran agar media teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran aktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi minat belajar siswa, seperti motivasi intrinsik, gaya mengajar guru, dan

dukungan lingkungan keluarga.

- b. Penelitian dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak subjek dan sekolah agar hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih luas.
- c. Menggunakan pendekatan kualitatif atau mixed methods untuk menggali lebih dalam bagaimana dan mengapa penggunaan teknologi pembelajaran dapat memengaruhi minat belajar siswa dari perspektif guru maupun peserta didik.