

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PROYEKTOR DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI
KELAS VI SDIT DARUSSAKINAH BATAM**

Rieva Arvani Palapa¹, Mariyam², Haya Hamidah³, Enik Nurfaizah⁴
^{1,2,3}Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Manajemen dan Falsafah Pendidikan⁴,

^{1,2,3}Institut Agama Islam Hidayatullah Batam, Universiti Islam Melaka⁴
¹rievanibth@gmail.com, ²mariyam.yahya@gmail.com,
³hayahamidahbatam@gmail.com, ⁴enik.nurfaizah@gmail.com

ABSTRACT

The School Environment Introduction (PLP) activity aims to provide real-world experience for students of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at the Hidayatullah Islamic Institute of Batam in understanding the learning process in schools. One of the aspects observed is the use of technology-based learning media, such as projectors, to support teaching and learning activities. This activity was carried out in Grade VI at SDIT Darussakinah Batam, consisting of 32 students, with a focus on the implementation of projector use in the learning process. The method used was a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation during the activity. The data obtained were then analyzed using the flow model technique, which includes data reduction to select relevant information. PLP students were directly involved in using the projector media and observing student responses throughout the learning process. The observation results showed that the use of learning media such as projectors can increase student attention and engagement. Learning materials presented in visual form made it easier for students to understand the lessons and created a more interactive learning atmosphere. However, in its implementation, there were still obstacles such as time constraints and a dependence on technological devices that require fast and adequate internet. Overall, the use of projector-based learning media in the teaching and learning process provides a positive contribution to improving learning quality and serves as a valuable experience for students in understanding school teaching practices.

Keywords: *School Environment Introduction, Learning Media, Projector, Learning Quality*

ABSTRAK

Kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan Institut Agama Islam Hidayatullah Batam dalam memahami proses pembelajaran di sekolah. Salah satu aspek yang diamati adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti proyektor dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas VI SDIT Darussakinah Batam yang berjumlah 32 siswa dengan fokus pada implementasi penggunaan proyektor dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan

dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis mengalir (flow model) yang meliputi reduksi data untuk memilah informasi relevan. Mahasiswa PLP terlibat secara langsung dalam penggunaan media proyektor serta mengamati respon siswa selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti proyektor dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang dihadirkan dalam bentuk visual membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran dan membuat suasana belajar lebih interaktif. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu dan ketergantungan pada perangkat teknologi yang membutuhkan internet cepat dan memadai. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor dalam proses belajar mengajar memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi pengalaman berharga untuk mahasiswa dalam memahami praktik pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: PLP, Media Pembelajaran, Proyektor, Kualitas Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini telah mencakup seluruh bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar. Salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah proyektor, yang memungkinkan penyajian materi ajar secara visual dan lebih menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor diharapkan dapat menciptakan dan meningkatkan suasana belajar yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan.

Di sekolah dasar, khususnya kelas VI, siswa membutuhkan

pembelajaran yang tidak hanya bersifat verbal dan kontekstual, tetapi juga harus didukung dengan visual atau gambaran nyata agar siswa lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor belum maksimal dimanfaatkan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor penghambat seperti keterbatasan waktu, kesiapan perangkat, maupun kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini.

Melalui kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDIT Darussakinah Batam, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengamati dan terlibat secara

langsung dalam proses pembelajaran di kelas, termasuk saat pembelajaran menggunakan media proyektor.

Kegiatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana implementasi media pembelajaran tersebut serta dampaknya terhadap kualitas pembelajaran di kelas VI SDIT Darussakinah Batam. Dimana selama ini, kegiatan PLP seringkali hanya menempatkan mahasiswa sebagai pengamat pasif (*passive observer*) yang hanya melihat guru pamong mengajar, sehingga mahasiswa kurang memiliki pemahaman mendalam mengenai tantangan teknis dan pedagogis saat mengoperasikan media teknologi secara langsung di kelas. Maka dari itu, laporan ini menawarkan pembaruan melalui keterlibatan aktif mahasiswa PLP sebagai pelaksana instruksional yang mengintegrasikan media proyektor dalam pembelajaran. Dengan menjadi aktor utama, mahasiswa dapat memberikan perspektif tangan pertama (*first-hand experience*) mengenai dinamika respon 32 siswa kelas VI serta kendala infrastruktur nyata di SDIT Darussakinah Batam. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2023) yang menyatakan bahwa pemilihan subjek dalam

penelitian kualitatif harus berdasarkan keterlibatan aktif terhadap fenomena yang diteliti.

Kegiatan PLP ini juga merupakan kolaborasi antara civitas akademik di suatu perguruan tinggi yakni mahasiswa, dosen, dan lembaga atau instansi pendidikan. Sehingga program PLP atau lebih dikenal luas dengan PKL (Praktik Kerja Lapangan) menjadi kurikulum wajib dalam suatu program studi. PLP merupakan suatu wujud dari ilmu yang tertuang secara teoritis di bangku kuliah untuk diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari di dunia pendidikan yaitu sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena atau kondisi yang terjadi di lapangan secara sistematis dan faktual. Menurut Lailatul (2025), penelitian kualitatif sangat cocok digunakan untuk mengkaji fenomena pendidikan yang bersifat kontekstual dan dinamis, karena mampu menggambarkan situasi secara lebih mendalam. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada

pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media proyektor di kelas VI SDIT Darussakinah Batam, sehingga data yang diperoleh bersifat naratif dan kontekstual. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pertama, observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) berlangsung. Mahasiswa PLP mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas VI SDIT Darussakinah Batam, meliputi cara penggunaan proyektor, respons siswa terhadap media visual yang ditampilkan, serta dinamika interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Menurut Pratama (2022), observasi langsung sangat penting dalam penelitian pendidikan karena dapat memberikan gambaran nyata tentang perilaku dan situasi belajar. Observasi difokuskan pada mata pelajaran IPAS yang mengintegrasikan media proyektor sebagai alat bantu penyampaian materi. Menurut Gunawan (2022), observasi partisipatif seperti ini

memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih autentik karena peneliti hadir langsung di tengah situasi yang diamati, bukan hanya mendengar cerita dari pihak lain.

Kedua, wawancara dilakukan kepada beberapa subjek yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu siswa kelas VI SDIT Darussakinah Batam. Wawancara dilaksanakan secara tidak terstruktur dan bersifat terbuka, sehingga informan dapat menyampaikan pengalaman dan pendapatnya secara bebas terkait penggunaan media proyektor dalam pembelajaran. Menurut Herdiansyah (2021), wawancara tidak terstruktur seperti ini dalam penelitian kualitatif justru lebih efektif untuk menggali informasi lebih dalam karena subjek merasa nyaman dan tidak terbebani oleh pertanyaan yang kaku. Menurut Sari (2024), wawancara dalam penelitian kualitatif sebaiknya dilakukan secara fleksibel agar informan bisa menyampaikan pendapatnya dengan lebih jujur dan terbuka. Melalui wawancara ini, diperoleh gambaran langsung dari sudut pandang siswa mengenai manfaat, kemudahan, serta kendala

yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran berbasis proyektor.

Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumentasi mencakup pencatatan kegiatan pembelajaran, pengumpulan data yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas, serta catatan lapangan yang dibuat selama kegiatan PLP berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung sekaligus sumber data tambahan dalam memperkuat analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Dokumen-dokumen ini bukan sekadar pelengkap formalitas, melainkan menjadi bukti konkret yang memperkuat temuan dari observasi dan wawancara. Seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2021), dokumentasi dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai triangulasi data, yakni cara untuk mengecek keabsahan informasi yang sudah dikumpulkan melalui teknik lain. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dari ketiga teknik tersebut kemudian dianalisis menggunakan model analisis mengalir (flow model) yang dikembangkan oleh Miles, Huberman,

& Saldana (2014), yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Nugroho (2023), analisis data kualitatif harus dilakukan secara bertahap agar hasil penelitian lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Purnomo et al. (2024) menjelaskan bahwa analisis mengalir sangat cocok digunakan dalam penelitian berbasis pengamatan kelas karena bersifat fleksibel dan mampu mengakomodasi data yang terus berkembang selama penelitian berlangsung. Adapun untuk memastikan keabsahan data, kami menggunakan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara siswa, dan dokumentasi lapangan, sehingga kesimpulan yang dihasilkan tidak hanya bertumpu pada satu sumber saja.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan dalam Bahasa Arab media berarti perantara atau

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Andi Kristanto menjelaskan secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Gagne dalam bukunya Muhammad Ramli mengertikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan itu Briggs juga mendefinisikan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Media pembelajaran yang kita fokuskan disini adalah proyektor. Proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media presentasi karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran yang besar. Menurut Philips dari hasil penelitian, proyektor dalam pembelajaran termasuk bantuan visual, fleksibilitas yang lebih besar untuk metode pengajaran alternatif yang membuat proses belajar

mengajar lebih mudah dan lebih efektif serta meningkatkan kesadaran siswa untuk belajar.

Kualitas pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya dilihat dari penyampaian materi guru, akan tetapi dilihat juga dari keterlibatan dan keaktifan siswa, pemahaman materi, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya, pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Interaksi ini mencakup komunikasi dua arah, keterlibatan aktif siswa, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Selain itu, menurut Nana Sudjana kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencerminkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor merupakan salah

satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Beberapa studi menunjukkan bahwa presentasi materi menggunakan proyektor, yang menampilkan gambar bergerak dan video, dapat meningkatkan daya tarik bagi siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar hingga menengah, di mana siswa cenderung kehilangan minat saat menghadapi metode pengajaran yang monoton seperti ceramah verbal sederhana (Miftah & Rokhman, 2022). Dalam konteks ini, proyektor berfungsi untuk mengubah metode pengajaran tradisional, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan konsentrasi mereka selama proses belajar (Akhyanto, dkk. 2022). Efektivitas penggunaan proyektor membantu mendukung preferensi gaya belajar visual yang dimiliki banyak siswa (Muna et al., 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kecenderungan belajar visual mendapatkan manfaat lebih

dari presentasi visual yang mendukung pelajaran mereka. Visualisasi konsep, seperti diagram atau grafik yang diproyeksikan, berkontribusi terhadap pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran (Nasution et al., 2023). Penekanan pada elemen visual dalam penyampaian informasi memungkinkan siswa untuk mengingat dan memahami material dengan lebih baik, yang berimplikasi pada retensi informasi jangka panjang (Setyaningsih et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan di kelas VI SDIT Darussakinah Batam, penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor telah diterapkan mahasiswa PLP dalam mata pelajaran IPAS. Mahasiswa memanfaatkan proyektor untuk menampilkan materi ajar dalam bentuk gambar maupun video pembelajaran yang relevan dengan topik yang disampaikan pada mata pelajaran IPAS tersebut. Penggunaan proyektor digunakan dalam kegiatan inti pembelajaran, dimana mahasiswa menjelaskan materi dengan bantuan tampilan visual. Selain itu, mahasiswa juga menggabungkan metode

ceramah dengan media visual sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Mahasiswa PLP juga mengamati bahwa penggunaan proyektor sangat membantu dalam penyampaian materi secara lebih terstruktur dan sistematis. Proses pembelajaran di kelas tidak cukup jika hanya menggunakan metode dan model pembelajaran, akan tetapi harus didampingi oleh media pembelajaran yang menarik seperti proyektor yang akan memudahkan guru saat mengajar, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu murid kelas VI SDIT Darussakinah Batam, menurutnya “pelajaran IPAS kalau hanya membaca dan mendengarkan penjelasan dari ustadzah kurang menarik dan susah untuk dibayangkan, apalagi di pelajaran IPAS banyak materi yang lebih mudah dipahami kalau melihat gambar atau videonya langsung.” Ujar M. Ihsan yang didukung oleh pernyataan teman-temannya yang lain “kalau baca buku dan mendengarkan saja bosan ustadzah.”

Itu juga yang dirasakan oleh mahasiswa PLP saat mengajar di

kelas VI SDIT Darussakinah Batam. Mengajar menggunakan proyektor lebih memudahkan dan sangat membantu dalam penyampaian materi. Siswa juga lebih fokus menyimak setiap pemamparan yang ditampilkan melalui proyektor sehingga mereka dapat mudah memahami materi yang sedang dibahas. Dibandingkan saat mengajar tanpa proyektor, siswa terlihat tidak fokus, bosan, dan tidak tertarik untuk mendengarkan. Ini dapat didukung dari penelitian lain bahwa penggunaan media proyektor dalam proses belajar mengajar memiliki dampak positif terhadap pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran (Habibullah et al., 2023).

Penggunaan proyektor membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi karena media yang disajikan bervariasi dan memiliki daya tarik visual. Bagi pengajar, keberadaan proyektor sangat bermanfaat, namun mereka diharuskan untuk lebih kreatif, karena jika tidak kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan proyektor tersebut, maka materi yang disajikan akan terlihat tidak menarik. Untuk siswa,

pengalaman belajar jadi lebih baik karena mereka dapat memilih materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan semangat belajar setiap materi yang dijelaskan oleh pengajar. Jika dilihat dari segi komunikasi, terjadi interaksi antara pengajar dan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pola interaksi menjadi lebih luas (Purnomo et al., 2024).

Selanjutnya informasi yang kami dapatkan dari ketua kelas VI SDIT Darussakinah Batam yang berkaitan dengan dampak yang dirasakan oleh siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis proyektor, dia berkata “belajar menggunakan proyektor lebih seru, lebih menarik, dan lebih mudah dipahami karena bisa lihat secara langsung ilustrasi-ilustrasi yang disampaikan dalam video pembelajaran dan tidak terfokus hanya pada buku saja.” Sejauh ini belajar menggunakan media pembelajaran berbasis proyektor tidak memiliki kesulitan atau hambatan yang berarti, hanya saja memang akan selalu membutuhkan akses internet yang cepat dan memadai agar saat penyampaian materi atau saat

video pembelajaran diputar, tidak ada jeda untuk menunggu loading karena signal internet yang lambat. Selain itu, dengan menggunakan proyektor, siswa-siswa kelas VI SDIT Darussakinah Batam sedikit banyaknya mengetahui cara memasang dan menggunakan proyektor tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor ini. Siswa terlihat lebih antusias dan fokus saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi yang ditampilkan, siswa banyak bertanya dan terus ingin tahu serta aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan melalui gambar dan video daripada hanya mendengarkan penjelasan secara lisan tanpa ada visual. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan positif ini dapat dibuktikan melalui nilai latihan para

siswa kelas VI yang sebagian besar berhasil mendapatkan nilai ketuntasan.

Penelitian lain juga menjelaskan penggunaan LCD proyektor dalam proses belajar tidak hanya meningkatkan semangat siswa, tetapi juga diyakini mampu mengurangi rasa kantuk mereka. Para siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penyajian materi yang dikerjakan oleh guru dengan cara yang sangat menarik, sehingga tidak terlihat adanya siswa yang merasa mengantuk (Maryono et al., 2022). Proyektor turut berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas selama pembelajaran, terbukti dengan munculnya beberapa pertanyaan dari siswa kepada guru mengenai materi yang sedang dipelajari (Taufik Hidayat & Mulyono, 2023)



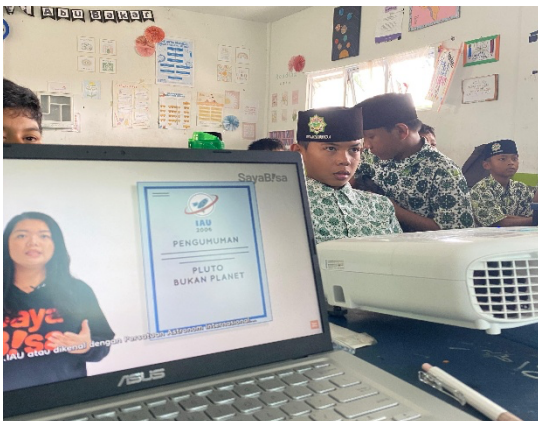
Dokumentasi 1. Pembelajaran Menggunakan Proyektor

Meskipun memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran,

penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor juga memiliki beberapa kendala diantara lain yang pertama adalah keterbatasan waktu dalam menyiapkan alat perangnya. Memasang dan menyiapkan proyektor butuh waktu yang terkadang memakan jam pelajaran di kelas. Kedua, ketergantungan pada perangkat elektronik. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor membutuhkan aliran listrik yang stabil sehingga apabila terjadi pemadaman listrik, proyektor tidak dapat digunakan. Media pembelajaran berbasis proyektor juga harus dihubungkan dengan laptop yang sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Maka jika jaringan internet terganggu sudah dipastikan pemamparan materi melalui proyektor juga akan terganggu karena sebagian besar materi diambil dari internet.

Kendala teknis seperti ini juga ditemukan dalam penelitian lain, yang menyebutkan bahwa keterbatasan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat serta ketergantungan pada listrik menjadi faktor penghambat optimalisasi penggunaan LCD proyektor. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar lebih

mahir dalam mengatasi masalah teknis dan memanfaatkan fitur proyektor secara maksimal. Sekolah juga diharapkan dapat menambah jumlah perangkat agar proses pembelajaran tidak terganggu apabila terjadi kerusakan pada salah satu unit. Ada juga yang menyatakan kendala teknis penggunaan LCD proyektor yaitu terjadinya pemadaman listrik secara mendadak. Selain itu, juga muncul dari para siswa, yaitu ada beberapa siswa yang sulit diajak beradaptasi saat pelajaran berlangsung. Beberapa dari mereka juga lambat dalam proses belajar saat menggunakan LCD proyektor pada proses pembelajaran (Amin, 2018).



Dokumentasi 2. Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Proyektor

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lingkungan

Persekolahan (PLP) di kelas VI SDIT Darussakinah Batam, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis proyektor memberikan dampak yang positif terhadap kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan proyektor terbukti mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang memerlukan visualisasi materi secara konkret.

Siswa menunjukkan respons yang lebih aktif dan interaktif saat materi disampaikan melalui tampilan visual berupa gambar dan video pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah tanpa media pendukung. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup karena siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam implementasinya, seperti waktu pemasangan perangkat

yang memotong jam pelajaran, ketergantungan pada aliran listrik yang stabil, serta kebutuhan koneksi internet yang memadai agar video dan materi berbasis daring dapat ditampilkan tanpa hambatan. Kendala-kendala tersebut tidak mengurangi manfaat keseluruhan dari penggunaan proyektor, namun perlu diantisipasi dengan perencanaan dan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Secara keseluruhan, kegiatan PLP ini memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi mahasiswa dalam memahami pentingnya pemilihan dan pengelolaan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Adapun saran bagi Mahasiswa hendaknya meningkatkan kompetensi teknis dalam pengoperasian proyektor sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Persiapan materi dalam format presentasi visual yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran perlu dilakukan secara matang. Selain itu, mahasiswa disarankan untuk tidak bergantung sepenuhnya pada proyektor, melainkan mampu mengombinasikannya dengan

metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan demonstrasi langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan tidak monoton. Mahasiswa juga perlu menyiapkan rencana cadangan apabila terjadi kendala teknis pada perangkat agar kegiatan belajar mengajar tetap dapat berlangsung secara optimal.

Bagi Guru pamong diharapkan memberikan bimbingan dan arahan kepada mahasiswa PLP mengenai tata cara pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif dan efisien. Guru pamong juga disarankan untuk secara aktif memberikan umpan balik yang konstruktif setelah setiap sesi observasi pembelajaran, khususnya terkait kesesuaian antara penggunaan proyektor dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Evaluasi berkala terhadap kualitas tampilan visual, keterbacaan materi, serta respons peserta didik perlu dijadikan bagian dari proses pembimbingan yang berkelanjutan.

Bagi pihak Sekolah disarankan untuk memastikan ketersediaan dan kelayakan fasilitas proyektor di setiap ruang kelas, termasuk pemeliharaan rutin perangkat serta penyediaan

kondisi ruangan yang mendukung. Lebih lanjut, pihak sekolah diharapkan menyusun kebijakan penggunaan media teknologi yang jelas dan terstandar, termasuk jadwal penggunaan perangkat bersama, prosedur pelaporan kerusakan, serta program pelatihan rutin bagi seluruh tenaga pendidik. Penyediaan teknisi atau petugas yang bertanggung jawab terhadap pemeliharaan perangkat teknologi pembelajaran juga sangat dianjurkan guna meminimalkan gangguan teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Bagi LPTK selaku penyelenggara program PLP hendaknya mengintegrasikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam kurikulum persiapan mahasiswa sebelum diterjunkan ke sekolah mitra. Di samping itu, LPTK disarankan untuk menjalin kerja sama yang lebih erat dengan sekolah mitra dalam rangka penyamaan standar penggunaan teknologi pembelajaran.

Bagi Dinas Pendidikan diharapkan berperan aktif dalam mendorong pemerataan fasilitas teknologi pembelajaran di seluruh sekolah, khususnya di daerah yang masih memiliki keterbatasan

infrastruktur. Penyusunan regulasi dan standar minimum penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah perlu segera diwujudkan sebagai acuan bagi seluruh satuan pendidikan. Selain itu, program subsidi atau bantuan pengadaan perangkat proyektor bagi sekolah yang belum memiliki fasilitas memadai perlu diprioritaskan dalam anggaran pendidikan daerah guna mendukung terwujudnya pembelajaran yang berkualitas secara merata.

Bagi Para pengembang kurikulum disarankan untuk secara eksplisit mencantumkan kompetensi literasi teknologi pembelajaran sebagai salah satu capaian yang wajib dikuasai oleh mahasiswa calon pendidik. Integrasi teknologi dalam dokumen perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar perlu distandarisasi agar penggunaan media berbasis teknologi tidak bersifat insidental, melainkan terencana dan terukur dampaknya terhadap kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrozaq. R., Rifha'i. F. A.,
Hapipudin., Alanshrai. A. Y.

- Efektivitas Penggunaan Proyektor terhadap Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas.* Jurnal Edushopia Vol. 2 No. 2 (2025) hal 138-145
- Akhyanto, A., Suarna, N., & Purnamasari, A. (2022). *Game edukasi ilmu tajwid berbasis android menggunakan metode addie untuk meningkatkan minat belajar siswa.* Jurnal Informatika Terpadu, 8(2), 117-126.
- Amin, M. R. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas Awal Sd Negeri Percobaan 2 Yogyakarta Utilization of Learning Media in Early Grade of Sd Negeri Percobaan 2 Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi, 23, 2.182-2.192
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik.* Jakarta: Bumi Aksara
- Habibullah, M., Hendrizal, Wandu, J. I., Amris, F. K., & Ariani, F. (2023). *Efektivitas Penggunaan Proyektor Infokus pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa.* JOURNAL EDUCATION AND ISLAMIC STUDIES, 1(2), 119–130.
- Herdiansyah, H. (2021). *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Kartina, E. (2019). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Liquid Crystal Display (Lcd) Proyektor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Darul Hikmah, Pekanbaru*
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran.* Jawa Timur: Bintang Surabaya. hal 4
- Lailatul, M. (2025). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan.* Jurnal Edukasi, 7(1), 10–18.
- Maryono, M., Susanto, H., & Redho Syam, A. (2022). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah.* Journal of Islamic Education and Innovation, 3(2), 106–115.
- Miftah, M. and Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis tik sesuai kebutuhan peserta didik.* Educenter Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(9), 641-649.
- Muna, Z., Sulianto, J., & Soegeng, A. (2022). *Implementasi model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran ipa di kelas v sd n batu 1 tahun pelajaran 2022/2023.* Dikdas Matappa Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 5(3), 749.
- Nasution, E., Siregar, E., Rhamayanti, Y., Nasution, F., & Rahmawati, T. (2023). *Upaya peningkatan minat belajar peserta didik melalui media belajar gambar pada sekolah luar biasa (slb) negeri padang sidempuan.* Kalandra Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 7-13.
- Nugroho, T. (2023). *Analisis Data Kualitatif Model Interaktif.* Yogyakarta: Deepublish.
- Pendra, P., Mailani, I., Alhairi (2024). *Jurnal Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis LCD Proyektor Dalam Meningkatkan*

- Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan*, Kuantan Singingi Pratama, R. (2022). *Teknik Observasi dalam Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purnomo, E. H., Surjati, E., & Ni'matullah, O. F. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan LCD Proyektor dan Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(2), 93–103.
- Rahmawati, D. (2023). *Penentuan Subjek dalam Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 120–128.
- Ramli, M. (2015). *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sari, N. (2024). *Teknik Wawancara Efektif dalam Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 45–53.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). *Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning*. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1200.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*, Bandung: PT. Sinar Baru
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik Hidayat, N., & Mulyono, R. (2023). *Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Sekolah Dasar*. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 650–658.