

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PROYEKTOR INFOCUS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Makmur Habibullah¹, Hendrizal², Joni Indra Wandu³, Firda Khairati Amris⁴, Farida Ariani⁵,

^{1,3,4,5}Institut Agama Islam Sumatera Barat, ²Universitas Bung Hatta

Makmurbabibullah7@gmail.com¹, hendrizalsipmpd@bunghatta.ac.id², indrawandij@gmail.com³,

firdakhairati@iaisumbar.ac.id⁴, faridaariani@iaisumbar.ac.id⁵,

Abstract

This study aimed to investigate the effectiveness of utilizing an Infocus projector in thematic learning to enhance the academic performance of third-grade students in an elementary school. The research was conducted at State Elementary School 01 2x11 in Kayutanam, Padang Pariaman Regency. The Infocus projector served as a supplementary tool to facilitate a more interactive visualization of the instructional material. A quantitative method with quasi-experimental approach was employed, comparing control group pre-test post-test results within the same classroom. The study's participants comprised 18 third-grade students who had previously undergone traditional instruction without the use of the Infocus projector, and later experienced lessons with the technology. Data regarding students' academic performance were collected through pre- and post-treatment assessments, with statistical tests being employed for data analysis. The inferential analysis revealed a significant difference, with a calculated t -value of 4.58, surpassing the critical t -table value of 1.73. This outcome demonstrated the effectiveness of the Infocus projector in improving student learning outcomes. Notable improvements in student performance were evident when comparing pre-test and post-test results. The descriptive analysis indicated a pre-test score of 41.11 and a post-test score of 77.5. In conclusion, the incorporation of the Infocus projector in thematic instruction had a substantial positive impact on student academic achievement. The findings underscored the educational potential of such technology, emphasizing its importance in creating more engaging and effective learning experiences for elementary school students.

Keywords: Infocus Projector; Thematic Learning; Student Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas III SD. Riset ini dilaksanakan di SD Negeri 01 2x11 Kayutanam Kabupaten Padang Pariaman. Proyektor Infocus digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan materi pelajaran dengan lebih interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental) dengan Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental) desain *control group pre-test post-test* dalam satu kelas. Partisipan penelitian terdiri dari satu kelompok Kelas III SD dengan jumlah 18 orang siswa, yang sebelumnya mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan proyektor Infocus dan setelahnya mengikuti pembelajaran dengan proyektor Infocus. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes sebelum dan setelah perlakuan, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik. Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan uji- t diperoleh $t_{hitung} = 4,58$ dan $t_{tabel} = 1,73$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,58 > 1,73$, dengan ini dinyatakan bahwa adanya efektivitas penggunaan media *infocus* terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukannya penggunaan media *infocus* ini, perubahan hasil ini dapat dilihat dari perbedaan setelah

dilakukannya *pre-test* dan *post-test*. Pada analisis deskriptif nilai yang didapat pada *pretest* 41,11 dan *posttest* 77,5. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik memiliki dampak positif signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Proyektor Infocus Pembelajaran Tematik; Hasil Belajar Siswa .

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu negara. Dalam era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah memainkan peran yang semakin besar dalam proses pendidikan (Handayani & Muliastirni, 2020). Salah satu komponen yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran adalah perangkat proyektor Infocus. Proyektor Infocus adalah alat yang memungkinkan guru untuk memproyeksikan materi pembelajaran, gambar, dan video secara langsung di atas layar atau dinding (Duludu, 2017) dan (Fauzi & Fandayani, 2023). Pemanfaatan teknologi ini telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan di era sekarang ini sangat membutuhkan peran orang tua, keluarga, dan sekolah dalam mendidik anak sangatlah penting dalam mempersiapkan peserta didik yang berkarakter baik di masyarakat (Wandi, Afni, & Hefni, Study of "Functional Structure" Emilie Durkheim Reviewed From Educational Anthropology on Character and Behavior Society, 2021)., pendidikan dasar adalah tahap yang sangat penting dalam proses awal pendidikan, karena tahap ini memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa (Duludu, 2017).

Pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema tertentu (Hidayah, 2015). Dalam konteks pembelajaran tematik, penggunaan proyektor Infocus dapat memberikan beragam manfaat, seperti meningkatkan daya tarik visual, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks (Alti, et al., 2019).

Proses pendidikan yang dibuat berdasarkan sistem pendidikan yang terencana diharapkan dapat mengimbangi perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu perlu adanya perhatian sungguh-sungguh untuk proses pembelajaran ke sekolah-sekolah yang tidak lepas dari peran guru. Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang baik dengan mengikuti trend perkembangan zaman (Wandi, Ananda, & Nurdin, 2018).

Di era digital yang terus berkembang, teknologi memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, oleh sebab itu Pembelajaran pada abad 21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dan keterampilan (Aisyah, Effendi, Wandu, Noer, & Priyono, 2013). Salah satu alat teknologi yang telah menjadi semakin umum digunakan dalam konteks pembelajaran adalah proyektor Infocus. Proyektor Infocus memungkinkan guru untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dengan lebih interaktif, menarik perhatian siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik..

Penelitian ini berfokus pada penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik di Kelas III SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema tertentu, dengan tujuan untuk membantu siswa membuat hubungan antar konsep dan mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata. Penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik memiliki potensi untuk menghadirkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep-konsep kompleks.

Meskipun teknologi seperti proyektor Infocus menawarkan berbagai keunggulan dalam konteks pembelajaran (Iskandar, et al., 2023), penting untuk

memahami apakah penggunaannya benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Baidhawi, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SD.

Penelitian ini memiliki signifikansi yang cukup besar dalam konteks pendidikan di Indonesia. Pendidikan dasar, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), adalah fondasi yang sangat penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Muliastri, 2020). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD sangat relevan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Proyektor Infocus adalah salah satu alat teknologi yang memiliki potensi untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Ningsih, Kartono, & Kurniawan, 2020). Namun, walaupun teknologi ini menawarkan berbagai keunggulan, keberhasilan penggunaannya dalam konteks pembelajaran masih bergantung pada bagaimana guru mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dan mengelola pembelajaran dengan bijak (Alti, et al., 2019).

Selain itu, penelitian ini juga penting dalam rangka mengukur relevansi teknologi dalam pendidikan dasar dengan perkembangan dunia nyata. Dunia saat ini semakin terhubung melalui teknologi, dan siswa perlu memahami dan menguasai kemampuan teknologi sebagai bagian penting dari pendidikan mereka (Alimuddin, Juntak, Jusnita, Murniawaty, & Wono, 2023). Oleh karena itu, penelitian tentang efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik dapat memberikan wawasan berharga tentang sejauh mana teknologi dapat membantu siswa menghadapi tuntutan dunia yang semakin maju.

Kajian ini akan menjawab beberapa pertanyaan penting: Apakah penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas III SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman? Apa dampak positif yang mungkin dihasilkan dari penggunaan

teknologi ini? Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan jawaban konkret atas pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dalam konteks pendidikan, peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat SD merupakan langkah awal yang sangat penting dalam menciptakan fondasi pendidikan yang kuat bagi siswa (Muliastri, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi guru dan sekolah dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pula, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengambil kebijakan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dengan bijak dalam kurikulum pendidikan dasar.

LITERATURE REVIEW

Studi-studi sebelumnya yang terkait dengan penggunaan teknologi, khususnya proyektor Infocus, dalam konteks pendidikan dan pembelajaran tematik di tingkat Sekolah Dasar (SD) telah memberikan pandangan berharga tentang efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa studi yang relevan adalah:

1. **Penggunaan Proyektor dalam Pembelajaran:** Penelitian oleh (Natalia, 2019) menyelidiki pengaruh penggunaan proyektor dalam pembelajaran di tingkat SD. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan proyektor dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. **Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Tematik:** Penelitian oleh (Hanannika & Sukartono, 2022). fokus pada penggunaan teknologi, termasuk proyektor, dalam pembelajaran tematik di SD. Hasil studi ini menunjukkan bahwa teknologi membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dalam pembelajaran tematik dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.
3. **Efektivitas Penggunaan Media LCD Proyektor Infocus:** Studi oleh (Radhita, 2018) menginvestigasi efektivitas penggunaan

proyektor Infocus dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD. Hasilnya menunjukkan bahwa proyektor Infocus secara signifikan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

4. **Integrasi Teknologi dalam Kurikulum:** Penelitian oleh (Suprayekti, 2011) dan (Khomaruddin & Na'imah, 2020) mengkaji integrasi teknologi dalam kurikulum SD. Studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi, seperti proyektor Infocus, dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
5. **Pembelajaran Berbasis Teknologi:** Studi oleh (Sinaga, 2020) meneliti pembelajaran berbasis teknologi di tingkat SD. Hasil penelitian ini menyajikan bukti bahwa teknologi, termasuk proyektor Infocus, dapat meningkatkan interaksi dalam kelas dan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, begitu juga dengan penelitian yang senada oleh (Firmadani, 2020) juga mendapatkan hasil yang sama.

Studi-studi ini memberikan landasan penting dalam menilai efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik di SD. Namun, penting untuk mencatat bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi tambahan dengan fokus pada konteks dan populasi yang spesifik, yaitu Kelas III SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman. Dengan demikian, penelitian ini akan memperdalam pemahaman tentang dampak teknologi dalam pembelajaran tematik dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan desain *control group pre-test post-test* perlakuan dalam kelompok (Creswell, 2017). Penelitian ini menggunakan desain satu kelompok perlakuan dengan *pre-test* dan *post-test* (Fraenkel, 2019). Desain ini memungkinkan pengukuran perbandingan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan proyektor Infocus dalam

pembelajaran tematik. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik dan membandingkannya dengan sebelum menggunakan proyektor Infocus. Berikut adalah langkah-langkah penelitian: Populasi penelitian adalah siswa SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman berjumlah 125. Sampel penelitian terdiri dari Siswa Kelas III dengan perlakuan *pre-test* sebelum menggunakan proyektor dan *post-test* setelah menggunakan proyektor dengan jumlah siswa 18 orang.

Data hasil belajar siswa dikumpulkan menggunakan tes sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini dirancang sesuai dengan materi pelajaran dalam pembelajaran tematik. Data juga dapat dikumpulkan melalui observasi untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran. Desain Penelitian: Siswa Kelas III sebelum perlakuan akan menerima pembelajaran konvensional tanpa menggunakan proyektor Infocus. Siswa Kelas III sesudah perlakuan akan menerima pembelajaran dengan menggunakan proyektor Infocus sebagai alat bantu.

Sebelum pelaksanaan eksperimen, siswa kelas III akan mengikuti *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mereka tentang materi pelajaran. Setelah *pre-test*, siswa kelas III menerima pembelajaran dengan proyektor Infocus dan mengikuti *post-test* untuk mengukur hasil belajar mereka setelah perlakuan. Analisis Data: Data hasil tes *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis menggunakan metode statistik, seperti uji-t atau uji-t berpasangan, untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua perlakuan (Sugiyono, 2016.) dan (Creswell, 2017). Analisis data akan memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan proyektor Infocus dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis data akan digunakan untuk mengevaluasi apakah penggunaan proyektor Infocus secara signifikan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa di Kelas III SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman. Hasil penelitian akan diinterpretasikan dan digunakan untuk menyimpulkan apakah

penggunaan proyektor Infocus efektif dalam konteks pembelajaran tematik.

Metode penelitian ini akan memberikan informasi yang akurat tentang efektivitas proyektor Infocus terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 01 2x11 Kayutanam, Padang Pariaman. Data yang dikumpulkan dan hasil analisis akan membantu dalam memahami dampak teknologi dalam pembelajaran tematik di tingkat SD, dan hasilnya dapat digunakan sebagai dasar untuk rekomendasi perbaikan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis *Pre test* dan *Post test* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang saya lakukan di SDN 01 2 X II Kayutanam mulai tanggal 20 Mei-06 Juni 2023, kemudian dikumpulkan informasi berdasarkan instrumen tes sehingga hasil uji awal dapat memberikan informasi tentang pencapaian siswa dalam pembelajaran kelas III SDN 01 2 X II Kayutanam.

Table 1. Menghitung mean (rata-rata) dari nilai pre-test

No	X	F	F . X
1	20	1	20
2	25	2	50
3	30	5	150
4	35	2	70
5	40	3	120
6	45	1	45
7	50	1	50
8	60	1	60
9	85	1	85
10	90	1	90
JUMLAH		18	740

Berdasarkan informasi yang telah disajikan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai dari $\sum f \cdot x = 740$,

sementara itu N memiliki nilai sebesar 18. Nah, berikut cara menghitung nilai *mean* (rata-rata):

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n f \cdot x_i}{N} \\ &= \frac{740}{18} \\ &= 41,11\end{aligned}$$

Diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik dari perhitungan di atas pada kelas III SDN 01 2 X II Kayutanam sebelum menggunakan media *Infocus* yaitu 41,11. Sesuai standar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), tabel berikut menampilkan data siswa menurut kategori:

Table 2: Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Hasil belajar berdasarkan kategori
1	0-34	8	44,44 %	Sangat rendah
2	35-54	7	39%	Rendah
3	55-64	1	5,5%	Sedang
4	65-84	-	0	Tinggi
5	85-100	2	11, 11 %	Sangat tinggi
Jumlah		18	100 %	

Hasil belajar siswa yang menggunakan instrumen tes pada tahap *Pretest* dapat diklasifikasikan sebagai berikut berdasarkan keterangan pada tabel di atas: sangat rendah 44,44%, rendah 39%, sedang 5,5% sementara itu, tidak ada temuan mengenai ketinggian, ketinggian yang sangat tinggi memiliki presentase sebesar 11,11 %.

Darin angka presentase yang tersedia pada saat ini, tingkat pemahaman dan keahlian yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran sebelum

menggunakan media *Infocus* tergolong rendah.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, maka;

Table 3. Deskripsi ketuntasan hasil belajar *pre test*

Skor	Kategori	Fekuen si	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	16	86
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	2	14
Jumlah		18	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN 01 2 X 11 Kayutanam sebelum menggunakan media *Infocus* belum mencapai hasil yang maksimal karena peserta belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang telah ditetapkan peneliti yaitu 75. Siswa yang tuntas hanya 14%, dan yang tidak tuntas mendapat nilai 86%.

Tabel 4. Menghitung rata-rata dari hasil ujian *post test*

No	X	F	F.X
1	60	3	180
2	65	1	65
3	70	4	280
4	75	2	150
5	80	3	240
6	90	2	180
7	100	3	300
JUMLAH		18	1395

Hasil perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajarsiswa peserta didik kelas III SDN 01 2 X II Kayutanam setelah menggunakan media *Infocus* yaitu 77, 5. keterangan peserta didik dapat dilihat pada table berikut berdasarkan yang mengacu pada aturan yang dikeluarkan oleh

Table 5. Tingkat penguasaan hasil belajar

No	Interval	Frek uens i	Presentas e	Kategori hasil Belajar
1	0-34	-	0	Sangat rendah
2	35-54	-	0	Rendah
3	55-64	3	16, 7 %	Sedang
4	65-84	10	55, 56 %	Tinggi
5	85-100	5	27, 8 %	Sangat tinggi
Jumlah		18	100 %	

Informasi dalam tabel di atas mengindikasikan bahwa pencapaian dalam proses pembelajaran yang diukur dengan instrumen tes pada tahap *posttest* berkisar dari sangat rendah (dengan persentase 0,00%), sedang (dengan persentase 16,7 %), tinggi (dengan persentase 55, 56 %) hingga sangat tinggi (dengan persentase 27,8%). Hasil persentase yang ada menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *Infocus*, siswa mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran yang tinggi.

Table 6. Deskripsi Pencapaian Hasil Pembelajaran

Skor	Kategori	Freku -ensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	8	44,44 %
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	55,56 %
Jumlah		18	100 %

Berdasarkan table 5 apabila dihubungkan dengan KKM peneliti menentukan yang menjadi acuan adalah 75, Maka, dapat disarikan bahwa pencapaian hasil belajar siswa setelah menerapkan penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran kurikulum tematik kelas tersebut. III SDN 01 2 X II Kayutanam telah memberikan efek yang maksimal karena persentase siswa yang tuntas sebesar 55,56%, sedangkan persentase yang tidak tuntas sebesar 44,44%.

2. Pengaruh Media Infocus Terhadap Hasil Belajar Siswa

Perilaku siswa dari waktu ke waktu menunjukkan perubahan bertahap, meskipun tidak kentara; Misalnya, jumlah siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru berkurang dari 5 orang menjadi 3 orang, peserta didik yang mengerjakan soal dengan benar mengalami kenaikan dari 16 orang di hari ke dua 17 orang di hari ke 3 dan 18 orang di hari ke 4, dan seterusnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Efektivitas Penggunaan Media Infocus Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD

sesuai dengan teori penelitian yang menyatakan bahwa "penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik kelas III SD", maka langkah-langkah yang diambil untuk menguji hipotesis ini melibatkan penggunaan metode statistik inferensial dengan penggunaan uji-t. Berikut adalah prosedur yang diikuti saat melakukan pengujian hipotesis:

- Mencari nilai -Md (Pre-Test) menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{740}{18} \\ &= 41,11 \end{aligned}$$

- Mencari nilai -Md (Post-Test) dengan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1395}{18} \\ &= 77,5 \end{aligned}$$

- Menentukan harga t_{tabel}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{36,39}{6,22} \\ &= 5,85 \end{aligned}$$

Untuk menemukan nilai t yang diperlukan, peneliti merujuk pada tabel distribusi t dengan tingkat signifikansi = 0,05 dan $dk = n - 1 = 18 - 1 = 17$ maka didapat hasil $t_{\text{tabel}} = 1,73$ Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 5,85$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,73$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $5,85 > 1,73$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media *infocus* pada pembelajaran tematik efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, hasil penelitian yang dapat peneliti dapatkan sebagai berikut :

1. Analisis Pre test dan Post test Terhadap Hasil Belajar

Studi yang dilakukan di SDN 01 2 X II Kayutanam dari tanggal 20 Mei hingga 06 Juni 2023 bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran kelas III menggunakan metode pre-test dan post-test. Evaluasi ini melibatkan penggunaan instrumen tes untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan media Infocus dalam pembelajaran. Berikut adalah analisis dari data pre-test dan post-test serta hasil belajar siswa:

1. Pre-test:

- Nilai rata-rata (mean) hasil belajar sebelum penggunaan media Infocus adalah 41,11.

- b) Berdasarkan standar Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), hasil belajar siswa pada tahap Pre-test dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
- 1) Sangat Rendah: 44,44%
 - 2) Rendah: 39%
 - 3) Sedang: 5,5%
 - 4) Tidak Ada Temuan tentang Ketinggian
 - 5) Ketinggian yang Sangat Tinggi: 11,11%
- c) Dari persentase ini, tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran sebelum penggunaan media Infocus tergolong rendah. Hanya 14% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan peneliti sebesar 75%. Sebagian besar siswa, yaitu 86%, tidak mencapai KKM.

2. Post-test:

- a) Nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media Infocus adalah 77,5.
- b) Berdasarkan aturan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hasil belajar siswa pada tahap Post-test dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
- 1) Sangat Rendah: 0,00%
 - 2) Sedang: 16,7%
 - 3) Tinggi: 55,56%
 - 4) Sangat Tinggi: 27,8%
- c) Hasil persentase ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media Infocus, siswa mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi pelajaran yang tinggi.

Deskripsi Pencapaian Hasil Pembelajaran:

- 1) Berdasarkan tabel yang dibandingkan dengan KKM sebesar 75, dapat disimpulkan bahwa penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran kurikulum tematik kelas III SDN 01 2 X II Kayutanam telah memberikan efek yang maksimal.
- 2) Persentase siswa yang tuntas mencapai 55,56%, sementara siswa yang tidak tuntas hanya 44,44%.
- 3) Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Infocus efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran siswa, yang sebelumnya tergolong rendah pada tahap Pre-test. Media ini telah membantu sebagian besar siswa untuk mencapai atau melampaui KKM.

Secara keseluruhan, hasil analisis Pre-test dan Post-test menunjukkan bahwa penggunaan media Infocus dalam pembelajaran memiliki dampak positif pada pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Ini adalah indikasi bahwa pendekatan pembelajaran dengan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian penelitian yang dilakukan oleh (Maryono, Susanto, & Syam, 2022) Hasil mengungkap bahwa penerapan media LCD Proyektor dalam proses pembelajaran memberikan efek yang menguntungkan terhadap pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Ini juga didukung oleh (Alimuddin, Juntak, Jusnita, Murniawaty, & Wono, 2023) dalam hasil penelitiannya menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Pengaruh Media *Infocus* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada Kegiatan ini peneliti memberikan soal test yang sama pada siswa namun dengan metode yang berbeda yaitu dengan tidak menggunakan *infocus(pre test)* dan menggunakan *infocus(post test)*. Untuk tingkatan hasil *post test* terdapat tingkatan sangat rendah yaitu sebanyak 0,0%, kategori rendah 0,0%, kemudian pada tingkat tes kategori sedang terdapat 3 peserta didik dengan rentang perolehan skor 55 – 64 dengan persentase 16,7%, selanjutnya tingkat hasil test tinggi terdapat 10 orang dengan perolehan skor 65 – 84 dengan persentase 55,56% dan tingkat hasil sangat tinggi terdapat 5 orang dengan perolehan skor 85 – 100 dengan persentase 27,8%.

Sedangkan sebelum menggunakan media *infocus*, diperoleh tingkat hasil tes rendah terdapat 8 peserta dengan perolehan skor 0- 34 dengan hasil persentase 44, 44%, kemudian pada tingkat hasil tes rendah terdapat 7 orang peserta dengan perolehan skor 35-34 jika di persentasekan menjadi 39 %, untuk tingkat hasil test sedang terdapat 1 orang dengan kategori skor 55- 64 dengan hasil persentase 5,5%, selanjutnya untuk kategori tinggi terdapat 0 peserta dengan perolehan skor 65-84 jika di persentasekan 0% dan terakhir kategori sangat tinggi terdapat 2 orang peserta dengan

perolehan skor 85 – 100 jika dipersentasekan 11,11%.

Hasil ini senada dengan penelitian (Natalia, 2019) yang tentang Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD menemukan bahwa, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pelaksanaan riset *Pre-Test* adalah terdapat seluruh nilai siswa rendah atau di bawah rata-rata. Sementara pada Pelaksanaan *Pos-Test* menggunakan Media LCD Proyektor siswa mendapatkan nilai sangat baik dengan rata-rata 81,23 dan pada pelaksanaan *Post-Test* dalam kelas kontrol yaitu dengan menggunakan metode konvensional, siswa mendapat nilai rata-rata cukup rendah yaitu 70,85. Hasil ini didukung oleh (Maryono, Susanto, & Syam, 2022) menyimpulkan bahwa 'ada pengaruh media LCD Proyektor terhadap prestasi belajar siswa.

3. Efektifitas penggunaan media *infocus* terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis statistic dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 5,85. Dengan frekuensi (dk) sebesar $18 - 1 = 17$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,73$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media *infocus* mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 8 kelas III SD. Jadi, dapat diambil dari data yang dikumpulkan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial, serta dari pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa bahwa penggunaan media *infocus* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 01 2 X II Kayutanam.

Hasil ini sejalan dengan riset (Soimah, 2018) tentang Pengaruh Media Pembelajaran Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa menemukan bahwa hasil belajar IPA menggunakan media berbasis komputer (proyektor) lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional, dan ini juga didukung oleh hasil riset (Baidhawi, 2020) dan yang menyatakan pembelajaran dengan

menggunakan media powerpoint dengan proyektor infocus lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka hasil riset ini juga menyatakan terdapat pengaruh media berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan, bahwa Penggunaan proyektor Infocus dalam pembelajaran tematik Kelas III SD memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang secara teratur menggunakan proyektor Infocus mencapai nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok yang tidak menggunakannya. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test, dengan nilai post-test mencapai 77,5 dibandingkan dengan 40,56 pada pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan proyektor Infocus mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Implikasinya, penggunaan teknologi seperti proyektor Infocus dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam pendidikan dasar di Indonesia, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, memberikan dorongan bagi pengembangan teknologi dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki implikasi positif bagi perbaikan sistem pendidikan dasar dan penggunaan teknologi yang bijak dalam kurikulum pendidikan.

REFERENCE

- Aisyah, S., Effendi, H., Wandu, J. I., Noer, S. M., & Priyono, C. D. (2013). The Validity of Problem-Based Contextual Model in the History Learning at Senior High School. *SILET: Studies In Learning And Teaching*, 4(2), 384-395. doi:<https://doi.org/10.46627/silet.v4i2.265>
- Alimuddin, A., Juntak, j. N., Jusnita, R. A., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal On Education*, 5(4),

- 11777-11790. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2135/1775>
- Alti, R. M., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., & Arifianto, T. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GET PRESS.
- Baidhawi, M. I. (2020). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEMA 4 SUBTEMA 1 DENGAN PENGGUNAAN MEDIA SLIDE POWER POINT PADA SISWA KELAS 5 SD NEGERI TAMANSAREH 2 KABUPATEN SAMPANG*. Surabaya: UNU Surabaya. Retrieved from http://repository.unusa.ac.id/8226/1/SR-PPG-200022_abstract.pdf
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Fauzi, A., & Fandayani, R. (2023). Utilization of Infocus Media in Thematic Learning Theme 5 and MIN 16 West Aceh. *NATURE: Indonesian Journal of Educational Science and Technology*, 2(1), 85-100. doi:<https://doi.org/10.55927/nuture.v2i1.3040>
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. Retrieved from http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084
- Fraenkel, J. R. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill Education.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379 - 6386. doi:[10.31004/basicedu.v6i4.3269](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269)
- Handayani, N. N., & Muliastri, N. K. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Menyongsong Society 5.0*. 1, pp. 1-14. Palangkaraya: IAHN Tampung Penyang. doi:<https://doi.org/10.33363/sn.v0i0.32>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49. doi:<https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H., Kurdi, M. S., . . . Arisa, M. F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Makasar: Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HX_LEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Meskipun+teknologi+seperti+projektor+Infocus+menawarkan+berbagai+keunggulan+dalam+konteks+pembelajaran,+penting+untuk+memahami+apakah+penggunaannya+benar-benar+efektif+dalam+menin
- Khomaruddin, K., & Na'imah, N. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi dan Masyarakat. *Jurnal Edukso*, 9(2), 67-79. Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwig9sSDwdSBAxWq3TgGHR6cA9UQFnoECCMQAQ&url=https%3A%2F%2Fsyekhnurjati.ac.id%2Fjurnal%2Findex.php%2Fedueksos%2Farticle%2Fdownload%2F7103%2F3400&usg=AOvVaw0jud0uwCbxSonG7>

- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *JIEI: Journal Of Islamic Education And Innovation*, 3(2), 1-15. doi:<https://doi.org/10.26555/jiei.v3i2.6720>
- Muliastri, N. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar Di Abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115-125. doi:<https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114>
- Natalia, T. D. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LCD PROYEKTOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 068003 PERUMNAS SIMALINGKAR MEDAN TUNTUNGAN TAHUN AJARAN 2018/2019. Medan: Universitas Quality. Retrieved from <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/396/>
- Ningsih, S., Kartono, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Teachers' Problems In Using Information And Communication Technology (ICT) And Its Implications In Elementary Schools. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 518-524. doi:<http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i2.7964>
- Radhita, S. (2018). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA LCD PROYEKTOR PADA PEMBELAJARAN FIQH DI MTsN 2 BANDA ACEH. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/8090/1/Siti%20Radhita.pdf>
- Sinaga, I. S. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI OLEH GURU SEKOLAH DASAR. Jambi: Universitas Jambi. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/11685/1/COVER.pdf>
- Soimah, I. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari motivasi belajar siswa. *NATURAL: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(1), 38-44. doi:<https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2559>
- Sugiyono. (2016.). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: : Alfabeta.
- Suprayekti. (2011). Integrasi Teknologi Kedalam Kurikulum. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(1), 204-210. doi:<https://dx.doi.org/10.21009/PIP.242.9>
- Wandu, J. I., Afrita, N., & Hefni. (2021). Study of "Functional Structure" Emile Durkheim Reviewed From Educational Anthropology on Character and Behavior Society. *Iktisar: Jurnal Pengetahuan Islam*, 1(1), 39-51. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/351490/study-of-functional-structure-emile-durkheim-reviewed-from-educational-anthropo>
- Wandu, J. I., Ananda, A., & Nurdin, B. (2018). The effect of think pair share method and students' creativity on students' learning outcome. *International Conference on Education, Social Sciences and Technology* (pp. 918-926). Padang: UNP. Retrieved from <https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=16737670718069698182&btnI=1&hl=id>
- Wandu, J. I., Ananda, A., & Nurdin, B. (2018). The effect of think pair share method and students' creativity on students' learning outcome. *International Conference on Education, Social Sciences and Technology*. (pp. 918-926). Padang: UNP.

Author: Makmur Habibullah, Hendrizal, Joni Indra Wandu, Firda Khairati Amris, Farida Ariani

doi:DOI:<https://doi.org/10.29210/20181>

132