

## **UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MULTIMEDIA LCD PROYEKTOR**

### **Dedi Wahyudi**

*Institut Agama Islam Metro*

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

*podoluhur91@gmail.com*

### **Devi Septya Wardani**

*Institut Agama Islam (IAIN) Metro*

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

*deviswardani@gmail.com*

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akidah akhlak melalui multimedia LCD Proyektor. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah bersifat library research (penelitian kepustakaan). Pengumpulan datanya diperoleh melalui studi dokumentasi berupa karya ilmiah yang berkaitan. Jenis penelitiannya yaitu kualitatif yakni yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kualifikasi lainnya. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan media: (1) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh. (2) Meningkatkan hasil belajar. Hal ini berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh, dari hasil belajar pra siklus-siklus mengalami peningkatan.*

**Kata Kunci** : *Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Multimedia LCD Proyektor*

### **Abstract**

*This study aims to determine the increased activity and learning outcomes akidah morals through multimedia LCD Projector. The method used in this research is library research. Data collection is obtained through documentation studies of related scientific works. The type of research is qualitative ie that produces analytical procedures that do not use statistical analysis procedures or other qualifications. Based on the results of the study concluded that the application of media: (1) Increase student learning activities. This is based on literature studies that researchers get. (2) Improve learning outcomes. This is based on literature studies that researchers obtain, from the results of pre-cycle learning has increased.*

**Keywords** : *Learning Activities, Learning Outcomes, Multimedia LCD Projector*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan asupan yang dibutuhkan seseorang untuk membentuk dirinya agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Pendidikan ditujukan untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia. Sebab itu, pendidikan seyogyanya dimanajemen baik secara kapasitas maupun kualitas. Sebagaimana dirumuskan dalam Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3, bahwa: Fungsi Pendidikan Nasional yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggungjawab.

Subtansi dari proses pendidikan yakni siswa yang belajar. Belajar adalah kegiatan yang dialami setiap orang dan terjadi sepanjang hayatnya. Interaksi seseorang dengan lingkungannya mendorong terjadinya proses belajar. Artinya belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Perubahan perilaku pada diri seseorang merupakan indikasi bahwa seseorang telah belajar. Perubahan tersebut disebabkan terjadinya perubahan tingkat wawasan, kecakapan maupun tingkah lakunya. Apabila proses belajar dilakukan dalam lingkup resmi di sekolah-sekolah, semata-mata ini ditujukan untuk menciptakan transformasi individu peserta didik yang tertata, baik aspek wawasan, kecakapan maupun sikap.

Hasil belajar merupakan suatu titik puncak yang diperoleh oleh siswa dalam belajar yang berwujud perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap. Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat dilihat melalui evaluasi artinya mengetahui tingkat pemahaman siswa. Hasil belajar yang diserap oleh siswa berbeda-beda, terdapat peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dengan kriteria yang diinginkan dan terdapat peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas. Dibutuhkan aktivitas siswa dalam proses belajar, baik aktivitas raga maupun jiwa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Tanpa adanya aktivitas maka reaksi belajar tidak akan terjadi, artinya belajar adalah berbuat, tidak belajar jika tidak ada aktivitas.

Guru merupakan penggerak aktivitas belajar siswa yang akan berpengaruh pada tercapainya hasil belajar. Selain aktivitas yang dapat mempengaruhi hasil belajar masih terdapat sejumlah aspek yang mampu mempengaruhi hasil belajar antara lain: faktor intern yang bersumber pada individu siswa berupa kecerdasan, kondisi psikologis, bakat, minat, kondisi panca indra, motivasi, tubuh sehat dan kebiasaan belajar. Sedangkan faktor ekstern seperti: lingkungan, kurikulum, sarana prasarana (fasilitas), dan cara maupun desain pembelajaran (guru).

Peran pendidik yang paling prinsipiel pada prosedur pembelajaran adalah memajemen lingkungan untuk menciptakan aktivitas peserta didik. Guna menunjang proses kemajuan peserta didik, guru bertanggung jawab mengetahui segala sesuatu yang berlangsung di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang penting untuk memudahkan kelancaran kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan untuk mengefektifkan proses transformasi pengetahuan, serta memudahkan interaksi maupun komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga

kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah diterima dan siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran.

Peralihan zaman semakin maju, kemajuan bidang teknologi semakin canggih maka media pembelajaran turut berkembang. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mulai berperan di segala elemen kehidupan manusia, dari dunia bidang usaha sampai dunia pendidikan ikut merasakan manfaatnya. Perkembangan tersebut berpengaruh terhadap tatanan pendidikan di Indonesia Indonesia yang mulai beralih dari pembelajaran yang tradisional berubah menjadi pembelajaran berbasis multimedia teknologi. Teknologi multimedia mempermudah guru dalam mengajar sehingga sering dimanfaatkan dalam menyampaikan materi.

Guru perlu mengupayakan agar siswa lebih tertarik dan mudah menerima materi salah satunya produk media pembelajaran kini yang sedang tren yakni Multimedia LCD Proyektor. Multimedia pada umumnya adalah gabungan beberapa elemen yakni teks, gambar dan suara. Variasi yang di hasilkan minimal dua media input dan output dari data, media ini dapat berupa audio (musik, suara) visual (teks, gambar, grafik, animasi) audio-visual (video). Multimedia menjelma berprofesi alat dalam memperluas cakupan materi. Multimedia dalam hal ini tidak hanya mampu memuat beragam teks melainkan mampu menyalakan teks dengan melibatkan gambar, animasi, bunyi, musik, dan video.

Perkembangan digital proyektor atau yang lebih sering disebut multimedia proyektor semakin meningkat. Jika pada awalnya sebuah mesin proyektor penggunaannya masih bersifat mekanik ditambah sebuah lampu dan cermin refleksi untuk menghasilkan gambar pada sebuah permukaan tertentu, maka saat ini penggunaan digital proyektor sudah bersifat digital dan secara fisik sudah menjadi kian ringan dan kecil memudahkan untuk dipindahkan kemana-mana.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar akidah Akhlak Melalui Multimedia LCD Proyektor.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat *library research* (penelitian literatur), yaitu riset yang dijalankan melalui pemanfaatan sumber (kepuustakaan) berupa catatan, buku, ataupun informasi hasil penelitian dari penelitian terdahulu. Pada penelitian ini, peneliti lebih memaksimalkan pada ketajaman analisis data-data dan sumber-sumber yang tersedia dengan mengandalkan teori-teori yang ada untuk diinterpretasikan dengan berdasarkan tulisan-tulisan yang berorientasi pada pembahasan. Penelitian pustaka (*library research*) merupakan jenis penelitian kualitatif, “penelitian kualitatif merupakan: sebuah pengkajian yang berupaya mengungkap fenomena secara holistik dengan cara memaparkannya melalui bahasa non-angka dan paradigma ilmiah”. Penelitian kualitatif adalah pengkajian yang memanfaatkan proses analisis non proses analisis statistik atau kaidah kualifikasi lainnya”.

Merujuk pemaparan di atas maka yang dimaksud penelitian kualitatif adalah riset yang berupaya menelaah substansi yang terkandung dibalik objek penelitian. Jadi penelitian kualitatif

lebih memusatkan pada gambaran objektif mengenai hal di mana pada gambaran tersebut berbagai fenomena historis yang dapat dijadikan rujukan untuk dapat dikaji hingga mampu dibermaksudkan secara sistematis.

Teknik akumulasi data yang dilakukan dengan mengumpulkan sumber referensi sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan hasil yang valid. Penulisan penelitian ini dipaparkan secara deskriptif.

## **MATERI PEMBELAJARAN**

Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang satuan pendidikan SMP/MTs, SMA/MA. Mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembelajaran agama Islam yang akan mengarahkan serta menghantarkan peserta didik ke fitrah yang benar. Pembelajaran akidah akhlak merupakan usaha terencana dan tertata dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan mengaplikasikannya dalam aktivitas keseharian berdasarkan bimbingan maupun pembiasaan. Secara substansial pembelajaran akidah akhlak mempunyai peran dalam pemberian stimulus kepada siswa untuk mempraktikkan perilaku yang baik dan islami pada lini kehidupan sebagai manifestasi keimanannya kepada Allah. Akhlakul karimah yang dimaksudkan yakni akhlak yang sesuai yang tidak keluar batas dari syariat islam. Islam mengatur dimensi hubungan akhlak menjadi empat yaitu hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan manusia lainnya serta hubungan manusia dengan alam lingkungan sekitarnya.

Pokok dari akhlak terhadap Allah yakni meyakini keberadaan Allah SWT dengan keesaan-Nya dan sifat kesempurnaan-Nya. Selain mengimaninya, manusia harus taat dengan apa yang telah Allah perintahkan, serta merasa rida terhadap yang Allah telah tentukan kepada dirinya. Senantiasa bertaubat setelah melakukan dosa, baik sebab lupa ataupun lalai melakukan kesalahan kepada Allah.

Akhlak manusia kepada dirinya sendiri dapat diterapkan melalui; sentiasa bersikap benar (*as-shidiq*) dengan berlaku benar dan jujur baik dalam perkataan maupun perbuatan, adil (*al-adl*) menempatkan sesuatu pada tempatnya, memelihara kesucian diri (*iffah*) dari tindakan tercela, fitnah, dan perilaku mengotori dirinya, memiliki rasa malu (*al-hayya*), berani (*as-syajaah*), sabar (*as-sabru*), kasih sayang (*ar-rahman*), hemat (*al-istishad*).

Akhlak diri sendiri terhadap orang lain; terhadap orang tua harus menghormati, terhadap yang lebih belia harus menyayangi, terhadap kawan sebaya harus saling menghargai, tidak menganggapnya bodoh, pemalas, pengecut dan sifat buruk lainnya. Hidup ini tidak sebatas hubungan kita dengan Allah (*hablumminallah*), tetapi Islam telah mengatur dengan jelas interaksi sesama manusia (*hamblumminannas*). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya jamaah dan hidup dalam *ukhuwah Islamiyyah*

Akhlak manusia terhadap lingkungan yakni dengan melestarikan lingkungan yang telah Allah titipkan, sebab kedudukan manusia sejatinya yaitu sebagai khalifah di alam semesta untuk

mengelola dan membawa rahmat kasih sayang kepada terhadap alam semesta. Lingkungan yang dimaksudkan semua yang terdapat di sekitar manusia, baik binatang tumbuhan atau lingkungan secara luas.

Sebagai agama tauhid, Islam menempatkan iman kepada Allah sebagai kata kunci sekaligus kewajiban. Dalam agama Islam pokok utamanya ialah bahwa kita wajib mengenal Allah, yakni kita harus percaya bahwasanya Dialah Tuhan sesungguhnya, dan tidak ada Tuhan lain yang wajib disembah kecuali Allah, Allah Yang Maha Pencipta Dialah yang mesti ada, Maha Pertama dan tiada bermula dan Maha akhir tiada berkesudahan, tiada sesuatupun yang menyerupai-Nya. Maha menguasai lagi berdiri sendiri, Maha mendengar dan Maha melihat, Maha berkehendak atas segalanya. Apabila berkehendak atas sesuatu, Dia hanya berkata, "Jadilah!" maka jadilah itu. Percaya kepada Allah didasarkan pada perasaan takut kepada Nya. Takut kepada Allah berarti takut akan siksaan Allah bila melanggar larangan-Nya. Rasa takut ini disertai getaran jiwa ketika melakukan hal yang dilarang Allah.

Meyakini hanya Allah SWT yang menjadikan dunia ini, yang berkuasa, yang mengelola, mengawasi segala sesuatu di dalamnya, menghidupkan mematikan, mengadakan dan yang merajai. Dia membuat perhitungan terhadap segala sesuatu yang dilakukan oleh makhluk-Nya, Dia memberi petunjuk kepada seseorang yang dikehendaki-Nya, meninggikan dan merendahkan makhluk yang inginkan-Nya, langit dan bumi berada dalam penjagaan-Nya, Mahakuasa atas segala sesuatu, Maha melihat segala sesuatu, tidak membutuhkan siapapun, bagi-Nya segala urusan, kekuasaanNya meliputi segalanya, tidak ada yang menandingi-Nya, tiada yang mampu mencegah-Nya.

Semua makhluk Allah; manusia, malaikat, jin merupakan hamba-Nya, semuanya berada pada kehendak, ketetapan dan kekuasaan-Nya, nikmat-nikmat-Nya tidak terhingga dan tidak terbatas. Hanya Allah SWT yang memiliki segala sifat sifat tersebut, tiada yang menandingi-Nya. Allah SWT menjadikan manusia di permukaan bumi ini tidak lain adalah untuk beribadah kepada-Nya. Adapun akhlak manusia kepada Tuhannya yang pertama sekali adalah berkeyakinan keberadaan Allah SWT dengan keesaan-Nya, serta dengan semua sifat kesempurnaan-Nya serta mengimani dengan yakin akan memberikan kebahagiaan bagi seorang muslim selama hidup maupun mati

### **1. Beriman kepada Wujud Allah**

Percaya adanya wujud Allah yaitu mempercayai bahwa Allah itu ada. Alam dunia merupakan tanda adanya Allah Sang Maha Pencipta. Semua yang terdapat di lingkungan alam semesta ini dapat dijadikan sebagai tanda tentang wujudnya Tuhan. Benda-benda yang ada di sekitar alam beserta unsur-unsurnya dapat mengokohkan dan menandakan bahwa semua itu pasti ada yang menjadikan serta mengaturnya.

Bukti lain wujud Allah adalah apa yang pernah terjadi atas manusia itu sendiri atau kejadian kejadian yang pernah dialami manusia. Setiap manusia tentu pernah berdoa kepada Tuhannya kemudian dikabulkannya hajat permintaannya. Pernah pula meminta kepada-Nya dan apa yang diminta itupun diberikan-Nya. Diantara kejadian-kejadian manusia yang dialaminya tersebut, sesungguhnya telah mengarahkan diri sendiri untuk sampai kepada wujud Allah kesadaranNya.

## 2. Beriman Kepada Rububiyah Allah

Beriman kepada Rububiyah Allah yaitu menyadari bahwa Allah adalah Tuhan segala sesuatu, pencipta, pembuka, pengatur rizki, yang menghidupkan, yang mematikan, yang baginya segala urusan yang ditanganNya segala kebaikan, bahwasanya Dia Maha Menguasai atas segala sesuatu dan Dia tidak memiliki sekutu apapun. Beriman kepada Rububiyah Allah berarti kepercayaan yang pasti bahwasanya Allah adalah Tuhan yang tidak ada sekutu baginya, dan mengesakan Allah dengan perbuatan-perbuatannya, dengan percaya bahwa Allah lah satu-satunya yang mengadakan semua yang terdapat di alam ini.

## 3. Beriman Kepada Uluhiyah Allah

Makna beriman kepada Uluhiyah Allah, yakni kepercayaan yang secara pasti bahwa hanya Allah semata yang berhak segala bentuk ibadah, baik yang lahir maupun batin. Beriman kepada uluhiyah Allah yaitu mengakui bahwa hanya Allah lah Tuhan yang wajib disembah, tiada yang mampu menandinginya. Iman kepada uluhiyah disebut Tauhid Ubudiyah yaitu mentauhidkan Allah dalam peribadatan. Namun jika dihubungkan kepada makhluk tauhid ini dinamakan tauhid ibadah, atau tauhidatul Ubudiyah. Tauhid Ubudiyah artinya ibadah semata kepada Allah dengan dasar cinta yang tulus dan murni dengan disertai tunduk patuh kepadaNya secara sempurna.

## 4. Beriman Kepada Sifat-sifat Allah

Kita selaku umat islam diwajibkan untuk mengetahui sifat-sifat Allah, yaitu bahwa Allah SWT, itu *mustahil bi kulli kamaal* (sifat dalam semua kesempurnaannya). Adapun sifat wajib dan mustahil bagi Allah yang harus diketahui oleh setiap orang yang sudah mukalaf yaitu : *Wujud, Qidam, Baqa', Mukhalafatu lil-Hawadist, Qiyamuhu Binafsihi, Wahdaniyah, Qodrat, Irodad, Ilmu, Hayat, Sama', Bashar, Kalam, Qadiran, Muridhan, Aliman, Hayyan, Sami'an, Bashiran, Mutakalliman*". Pembagian sifat wajib Allah ada empat bagian :

Pertama, sifat nafsiah yakni suatu hal yang wajib bagi Dzat Allah bersifat dengan sifat *wujud* (ada), yang wujudnya tidak disebabkan oleh suatu sebab apapun. Sifat nafsiah ini hanya memiliki satu sifat, yaitu wujud. Kedua, sifat salbiah yakni suatu sifat yang menafikan (meniadakan) semua sifat yang tidak layak bagi Allah. Sifat salbiah ini memiliki lima sifat yakni : *Qidam, Baqa' Mukhalafatu lil Hawadits, Qiyamuhu Binafsihi, Wahdaniyah*. Ketiga, sifat maani yaitu semua sifat maupun yang berdiri pada Dzat Allah yang maujud, yang mewajibkan Dzat itu bersifat dengan suatu hukum sifat ma'nawiyah. Sifat ma'ani ini meliputi tujuh sifat yaitu : *Qudrat, Iradat, Ilmu, Hayat, Sama', Bashar, Kalam*. Keempat sifat ma'nawiyah yaitu suatu hal yang tetap (tsabit) bagi Dzat Allah bersifat dengan ma'nawiyah. Oleh karenanya terdapat ikatan yang kuat antara sifat Ma'ani dan ma'nawiyah. Dan sifat ma'nawiyah ini meliputi tujuh sifat yaitu : *Qadiran, Muridhan, Aliman, Hayyan, Sami'an, Bashiran, Mutakalliman*.

Inti iman kepada Allah yakni membenaran yang pasti akan wujud (keberadaan) Allah mengakui Rububiyah, Uluhiyah serta Asma dan sifatnya. Beriman kepada Allah meliputi empat perkara yaitu beriman kepada wujud Allah, beriman kepada Rububiyah Allah, beriman pada Uluhiyah Allah, beriman kepada Asma dan sifat Allah.

## **5. Pengaruh Iman kepada Allah**

Iman dapat mempengaruhi keadaan seseorang seperti; membebaskan jiwa dari penjajahan atau perbudakan dunia dengan segala isinya. Sebabnya adalah karena dengan beriman hanya percaya pada kekuasaan dan kekuatan Allah Yang Maha Kuasa atas segala-galanya. Perasaan demikian menghilangkan ketergantungan kepada semesta dan semua isinya. Iman dapat dijadikan ketentraman jiwa. Hal ini disebabkan karena dia memiliki tempat mengadu pembela, pelindung, pemelihara, pemberi rizki, penolong dan segalanya baginya di dalam hidup ini. Iman dapat menjadikan keberuntungan dalam hidup. Keimanan yang hakiki itu dapat menjadikan jiwa semakin berani dan ingin terus maju karena membela kebenaran. Hal ini dikarenakan agama Allah harus diatas segala-galanya.

Iman dapat memunculkan sifat-sifat mulia. Hal ini disebabkan manakala akidah yang sebenar benarnya telah tertanam mendalam pada jiwa, maka seseorang yang telah menanamnya akan terlepas dari buruknya akhlak tercela seperti rakus, kikir, tamak, dan sebagai gantinya akan bersifat yang terpuji.

## **METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA LCD PROYEKTOR**

Metode pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik agar terlaksana proses pembelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran dapat diartikan pula wujud atau bentuk kegiatan pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mentransformasikan materi pembelajaran pendidik kepada peserta didik. Metode pembelajaran dapat ditetapkan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran. Hal yang mendasari dalam pemilihan metode pembelajaran terdapat pada keefektifan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini lebih menekankan kepada pemanfaatan media pada pembelajaran yakni Multimedia Berbasis LCD Proyektor.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen wahana fisik atau sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berperan menstimulus siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah salah satu komponen sistem pembelajaran yang memiliki andil besar dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah keefektifan kegiatan belajar mengajar dan memudahkan dalam transformasi penyampaian bahan ajar. Media dapat membangkitkan perhatian, minat, serta motivasi peserta didik. Media pembelajaran mampu mempermudah pemahaman, mempermudah dalam penyajian data lebih menarik, mempermudah penerjemahan data serta mengelola informasi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan sebagian upaya agar siswa memperoleh gambaran kongkret tentang konsep yang harus dipahami.

Media pembelajaran berbasis multimedia bukanlah suatu media untuk mentransformasi sebatas pengetahuan saja, namun merupakan sarana komunikasi yang memberi kemudahan dalam proses pengajaran atau pembelajaran yang berguna untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Multimedia menjadi opsi sebagai media rujukan dengan beberapa alasan

yakni : pelajaran akan lebih membangkitkan perhatian siswa, guru dapat menggabungkan audio dan visual secara bersamaan, dapat digabungkan dengan strategi lain, siswa lebih aktif dan lebih memotivasi dalam belajar.

Abad 21 adalah era pengetahuan dan teknologi, sehingga terjadi pertukaran ilmu pengetahuan yang sangat cepat, masa ini disebut masa globalisasi. Perkembangan teknologi yang cepat akhir-akhir ini berakibat pada perubahan perilaku manusia untuk beralih dari cara-cara yang lebih modern. Proses belajar mengajar yang tradisional dengan kaidah lisan dan tulisan sering mempersulit peserta didik dalam menerjemahkan suatu konsep akan menimbulkan kesulitan peserta didik. Pada perkembangan teknologi saat ini, komputer mendapatkan perhatian yang sangat besar dalam kegiatan pembelajaran. Hampir semua kegiatan manusia tidak lepas dari teknologi salah satunya komputer. Komputer adalah sebuah alat yang dipakai untuk mengolah data berdasarkan prosedur yang telah dirumuskan untuk alat hitung aritmatika, akan tetapi saat ini dalam penggunaannya memiliki fungsi yang lebih luas yaitu sebagai sistem pengolahan informasi. Karena manusia selalu dinamis komputer telah mengalami perkembangan pesat, dimana inovasi komputer yang dapat dipakai dimanapun dan kapanpun yang diinginkan, maka dibuatlah laptop.

Laptop atau sering disebut komputer jinjing adalah jenis komputer bergerak yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Meskipun komponen di dalamnya sama dengan komputer konvensional, namun memiliki ukuran yang kecil serta dilengkapi dengan monitor LCD. LCD adalah singkatan dari Liquid Cristal Display atau dalam bahasa Indonesia adalah tampilan kristal cair. Untuk menampilkan informasi yang ada pada laptop agar dapat dilihat oleh orang banyak. LCD Proyektor atau proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu yang datar seperti tembok dan lainnya. Proyektor adalah alat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke dinding atau layar.

Pembelajaran interaktif dengan media komputer memiliki beberapa keuntungan, salah satunya adalah mampu meningkatkan kemampuan siswa, kecepatan siswa dalam penguasaan konsep yang dipelajarinya lebih tinggi, retensi siswa lebih lama, dan sikap siswa terhadap proses pembelajaran menjadi semakin positif. Melalui komputer multimedia, guru dapat menjelaskan suatu konsep, terutama yang mengandung gerak, perubahan, animasi, atau penjelasan berulang yang dilengkapi fasilitas suara. Siswa memperoleh informasi melalui media ini.

Adapun salah satu fungsi dari proyektor adalah mampu membuat sebuah presentasi menjadi hidup. Dengan demikian dapat disimpulkan LCD Proyektor adalah suatu perangkat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar atau video dan data yang diperoleh dari laptop

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui Multimedia LCD Proyektor dari berbagai studi pustaka yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Seif Rifqi Albana (2015) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas VIII A Mts Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015” penelitian tersebut berkesimpulan bahwa upaya guru akidah akhlak dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan melihat potensial yang dimiliki siswa dalam menguasai hasil belajar. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo adalah melalui media Visual, media audio, dan media audio-visual. Indikator yang digunakan adalah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tempat yang mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, praktis, luwes dan bertahan, guru trampil menggunakannya, dan pengelompokan sasaran. Media Pembelajaran Multimedia digunakan oleh guru akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo sudah maksimal, dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Kedua, berdasarkan hasil penelitian Muhammad Faruq Elmawa (2015) dengan judul “Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Bagi Siswa Kelas IVa Sekolah Dasar Negeri Patalan Baru Tahun Ajaran 2014/2015”, simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Patalan Baru Jetis Bantul. Tahap pra tindakan, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas IVA pada mata pelajaran IPS tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas mencapai 52,68 sedangkan ketuntasan belajar sebesar 12,50%. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 54,17% (kondisi awal 12,50% meningkat menjadi 66,67%). Pada siklus II, dengan adanya perbaikan dan modifikasi multimedia pembelajaran, disertai manajemen pembentukan kelompok dan pemberian reward, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16,66% (kondisi siklus I 66,67% meningkat menjadi 83,33%). Prestasi belajar pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan karena dari  $\leq 75\%$  siswa sudah mencapai KKM

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Warsidah (2015) dengan judul “Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Bab Shalat Di Mts Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2014 2015” disimpulkan bahwa: pemanfaatan multimedia interaktif pada pembelajaran fikih pokok bahasan bab salat yang dikembangkan pada penelitian ini dikategorikan efektif dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Fokus yang divalidasi meliputi desain pembelajaran, materi, hasil evaluasi dan respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Dari hasil pengamatan dan analisa diketahui bahwa dengan desain pembelajaran, dengan materi yang disampaikan berkesesuaian maka hasil yang diperoleh akan sesuai dengan yang diharapkan. Disamping hal tersebut siswa juga merasa lebih mudah

dalam memahami materi yang diterima dan pada saat dilakukan evaluasi mengalami peningkatan hasil nilai yang sangat baik, dan dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif siswa merasa senang pada saat pembelajaran dan siswa merasa tidak jenuh dan terasa variatif dalam proses pembelajaran.

Keempat, berdasarkan hasil penelitian Nariswati Asriyah (2014) dengan Judul Penggunaan Model Mnemonik dengan Media LCD Proyektor Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Kelas V Semester II SD Negeri 2 Bandungrejo Kalinyamatan Tahun 2013-2014. Hasil dari penelitian tersebut berkesimpulan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan yaitu hasil belajar pada kondisi awal dari 30 siswa hanya 30 % siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 70 % siswa berada di bawah KKM atau 10 siswa yang tuntas dan ada 20 siswa yang belum tuntas, pada siklus I mengalami peningkatan dari 30 % siswa yang mencapai nilai diatas KKM menjadi 67% siswa yang mencapai di atas KKM atau ada 19 siswa yang tuntas dari 30 siswa di kelas V A dan 33 % siswa yang mendapat nilai di bawah KKM atau 11 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai 80 % siswa yang di atas KKM atau ada 24 siswa yang telah tuntas dan yang di bawah KKM ada 20 % atau ada 6 siswa yang belum tuntas, siswa juga lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran

Kelima, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fatkhul Huda dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia LCD Proyektor Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN I Taruman Tahun Ajaran 2013/2014 peningkatan hasil belajar dari pra siklus sampai siklus II. Pada pra siklus siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa atau 21,05 %, pada siklus I meningkat menjadi 10 siswa atau 52,63 % dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 17 siswa atau 89,47 %. Dari hasil penelitian di atas, media pembelajaran berbasis multimedia LCD Proyektor sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Mengingat bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan yaitu mampu menarik minat siswa. Ketertarikan siswa dalam materi yang diajarkan mampu untuk mendorong kegiatan belajar siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi belajarnya.

Keenam, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Sofyan Arifiansyah dengan judul “Penerapan Pembelajaran LCD Proyektor Berbasis Modul Untuk Meningkatkan Kompetensi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Siswa Kelas X Tkr 1 Di Smk 01 Yp 17 Lumajang” dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I yaitu 62,83 % dan siklus II yaitu 76,29 % sehingga terjadi peningkatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Persentase kemunculan aktivitas siswa termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas X TKR 1 di SMK 01 YP 17 Lumajang tertarik dan antusias dengan penerapan media pembelajaran LCD Proyektor berbasis modul. Hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran LCD Proyektor berbasis modul pada mata diklat keselamatan dan kesehatan kerja menghasilkan nilai tes dengan nilai pada siklus I yaitu 78,12 % dan siklus II yaitu 87,05%. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran LCD Proyektor berbasis modul dapat memenuhi standar ketuntasan klasikal yaitu  $\geq 85$  %

Ketujuh, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hakim dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD” kesimpulan yang diperoleh Siswa mempunyai sikap

yang positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dilihat dari sebagian besar sikap siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berkategori sedang, dengan persentase 55,56%.

Pembelajaran matematika di SD menuntut siswa untuk bisa mengembangkan daya nalar dan imajinasi. Kemampuan daya nalar dan imajinasi ini dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Meningkatkan daya nalar dan imajinasi bisa dikembangkan dengan penggunaan media pembelajaran. Namun, penggunaan media dalam pembelajaran matematika terkadang menghambat siswa untuk mengembangkan daya nalar (abstrak) dan imajinasi siswa, karena sudah terbiasa menggunakan media yang membuatnya berfikir secara kongkret. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan media khususnya media komputer dalam meningkatkan daya nalar (abstrak) dan imajinasi pada pembelajaran matematika.

*Kedelapan*, berdasarkan penelitian Hayumuti, Herawati Susilo, Susriati Manahal dengan judul “Penggunaan Multimedia Cd Interaktif Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas Iv Sdn Klandaran Kediri” Penggunaan CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Negeri Kelandran Kediri. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang didapatkan dari hasil tes di siklus I, siklus II, dan siklus III yaitu dari 21 siswa sebanyak 12 siswa atau 57,14% sudah tuntas atau mencapai KKM. Sebanyak 9 siswa atau 42,85% belum tuntas atau belum mencapai KKM. Rata-rata kelas sebesar 70,24. Kemudian pada siklus II sebanyak 16 siswa atau 76,19% sudah tuntas dan sebanyak 5 siswa atau 23,80% belum tuntas dengan rata-rata kelas sebesar 75,24. Pada siklus III sebesar 18 siswa atau 85,71% sudah tuntas atau mencapai KKM dan 3 siswa atau 14,28% belum tuntas dengan rata-rata kelas sebesar 85,04

Kesembilan, berdasarkan penelitian Ratini “Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2010/2011” disimpulkan bahwa Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) dapat meningkatkan aktivitas belajar Biologi siswa kelas X5 SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2010/2011. Terlihat melalui peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar Biologi siswa dari pra-PTK hingga siklus II adalah sebesar 31,55%, yang mulanya di pra-PTK persentase rata-rata aktivitas belajar Biologi siswa adalah 28,23% dan menjadi 59,77% pada siklus II. Peningkatan persentase hasil belajar yang telah mencapai KKM ini, dikarenakan pembelajaran yang menggunakan Multimedia Interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, interaktif sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta dapat mempermudah siswa untuk menguasai pelajaran dan akhirnya hasil belajarnya menjadi meningkat.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dapat dipahami bahwa dengan penggunaan Multimedia LCD Proyektor dapat diterapkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Beriman Kepada Allah. Melalui penggunaan Multimedia LCD Proyektor diharapkan proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung lebih efektif dan efisien.

## **KEKURANGAN DAN KELEBIHAN MULTIMEDIA BERBASIS LCD PROYEKTOR**

Setiap metode pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitupun dengan multimedia berbasis LCD proyektor.

Kelebihan dari penggunaan multimedia LCD proyektor adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, perhatian siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Media ini merupakan penggabungan antara visual dan audio, hal ini mengakibatkan siswa lebih mudah dalam mengingat pesan yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran, mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Mampu menciptakan komunikasi yang interaktif (berjalan dua arah). Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gunung, gajah, gunung atau gambar lain yang dijadikan sebagai gambaran ciptaan Tuhan. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

Kekurangan dari metode pembelajaran berbasis multimedia LCD proyektor; tidak semua sekolah memiliki tingkat sarana dan prasarana mencukupi, sehingga apabila guru akan menggunakan multimedia berbasis LCD proyektor yang harus diperhatikan adalah kondisi sarana dan prasarana yang terdapat pada sekolah tersebut. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam penggunaan media yang melibatkan teks, gambar dan suara menyatu sekaligus pada satu media. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan guru dalam penggunaan media ini.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran multimedia berbasis LCD proyektor efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketertarikan siswa dalam penyajian materi menggunakan multimedia LCD proyektor mampu untuk mendorong kegiatan belajar siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi belajarnya. Dengan timbulnya motivasi belajar dari dalam diri siswa maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta dapat mempermudah siswa untuk menguasai pelajaran dan akhirnya hasil belajarnya menjadi meningkat. Hal ini berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh, data yang didapatkan dari hasil tes pra siklus sampai pada akhir siklus.

Dalam penggunaan multimedia LCD Proyektor guru harus menyesuaikan dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Menyesuaikan dengan model pembelajaran dan guru juga harus menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Ketika semua telah sesuai, maka dihasilkan hasil belajar yang diharapkan oleh tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albana, Seif Rifki. "Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII A MTs Muhammadiyah Blimbing Polokarto Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- Ardi, Desmawati Sri, dan Yayat Suharyat. "Hubungan antara Ketuntasan Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Kematangan Kognitif Siswa (Survei Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Bekasi)." *Jurnal FAI: TURATS* 7, no. 01 (2011).
- Arifiansyah, Yusuf Sofyan, dan I. Made Arsana. "PENERAPAN PEMBELAJARAN LCD PROJEKTOR BERBASIS MODUL UNTUK MENINGKATKAN KOPETENSI KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA SISWA KELAS X TKR 1 DI SMK 01 YP 17 LUMAJANG." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 2, no. 03 (2014).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 16 ed. Jakarta: Raja Grafindo, 2013.
- Arwani. "PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA" 9 (Desember 2011).  
<http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=251465>.
- Asmayani, Dianti. "MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VIII MTs NEGERI TEBING TINGGI EMPAT LAWANG." *Ta'dib* 19, no. 01 (2014): 43–62.
- Asriyah, Nariswati. "ARTIKEL PENGGUNAAN MODEL MNEMONIK DENGAN MEDIA LCD PROYEKTOR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SEMESTER II SD NEGERI 2 BANDUNGREJO KALINYAMATAN TAHUN 2013? σT\$iota\$'OTH\pounds 2014." *SASINDO* 1, no. 2/september (2013).
- Faruq Elmawa, Muhammad. "PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) BAGI SISWA KELAS IVA SEKOLAH DASAR NEGERI PATALAN BARU TAHUN AJARAN 2014/2015," 2015.
- Hakim, Arif Rahman, dan Husen Windayana. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2016).

Hayumuti, Hayumuti, Herawati Susilo, dan Susriyati Manahal. "PENGUNAAN MULTIMEDIA CD INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI DI KELAS IV SDN KLANDERAN KEDIRI." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1, no. 7 (2016): 1437–1441.

Huda, Ahmad Fatkhul. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia LCD Proyektor Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD NI Taruman Tahun Ajaran 2013/2014." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Jalaludin. *Islam Smiles*. Jakarta: Kalam Mulia, 2010.

Kurniawati, Fitri Erning. "Pengembangan bahan ajar akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah." *Jurnal Penelitian* 9, no. 2 (2015): 367–388.

Masykurillah. *Ilmu Tauhid Pokok Pokok Keimanan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2013.

Munir, A, dan Sudarsono. *Dasar Dasar Agama Islam*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.

Nurhayati, Nurhayati. "Akhlak dan Hubungannya Dengan Aqidah Dalam Islam." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 4, no. 2 (2014): 289–309.

Purwanto. "Implementasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus: Materi Subnetting Pada IPv4)," n.d.

Ramdhani, Achmad Sahr. "ALAT BANTU PEMBELAJARAN MATA KULIAH COMPUTER VISION PADA MATERI EDGE BASED SEGMENTASI CITRA BERBASIS MULTIMEDIA" 1 (Juni 2013).

Ratini, Ratini. "PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO TAHUN PELAJARAN 2010/2011." *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 2, no. 1 (2011).

Rohmati, Ika. "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK MENGGUNAKAN MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) PADA SISWA KELAS IV DI MI ROUDLOTUL ULUM JABALSARI TULUNGAGUNG," 2014.

Sahlan, Asmaun. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Kontekstual." *el-hikmah*, 2013.

Salipin, Alim, dan Soegeng Wahyoedi. "Analisis Efektifitas Iklan Menggunakan Metode Consumer Decision Model (Studi Kasus Proyektor Benq)." *Ilmiah Manajemen Bisnis* 9, no. 1 (2009).

<http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/IMB/article/download/548/535>.

Sujarwo, Delnitawati, dan Universitas Muslim Nusantara UMN Al-Washliyah. *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Skripsi untuk S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Medan. Medan, 2012.

Sutama, Ari Sulistya, Patni Ninghardjanti, dan Jumiyanto Widodo. "Pelaksanaan Metode Resitasi Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 1, no. 2 (2012).

<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pap/article/view/641>.

Taufiq, Muhammad Afwan. "HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD PROYEKTOR DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 NGEMPLAK BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2013/2014." *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant* 4, no. 1 (2014).

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/3926>.

———. "Hubungan Media Pembelajaran LCD Proyektor Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA NEGERI 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014." *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant* 4, no. 1 (2014).

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/3926>.

Warsidah, Sri. "Pemanfaatan Multi Media Interaktif Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih BAB Shalat DI MTs. Hasan Kafrawi Pancur Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015," 2015.