

STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MENENGAH DI ERA DIGITAL

Rizka Hayu Faradillah^{1*}, Bagas Permana Putra¹, Astriya Indah Sari¹, Rizka Elan Fadilah¹, I Ketut Mahardika¹, dan Firda Yusmar¹

¹ Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jember, 68121, Indonesia. rizkahayuf31@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu usaha yang kita lakukan secara sadar untuk mewujudkan warisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lainnya di masa depan. Pendidikan tersebut diwujudkan dengan cara mempelajari segala proses belajar dan melihat suasana belajar tersebut agar peserta didik dapat aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, akhlak yang mulia, pengendalian diri dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri beserta orang lain. Pendidikan menengah sendiri merupakan lanjutan dari pendidikan dasar yang terdiri atas pendidikan menengah pertama dan pendidikan menengah atas. Dalam pembelajaran Pendidikan menengah di era digital pastinya memerlukan strategi untuk mempermudah peserta didik dalam proses belajar. Strategi pembelajaran merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan materi ajar meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang di lakukan pendidik serta segala fasilitas terkait proses belajar mengajar seperti teknologi di era digital. Pendidikan di era digital harus mengintegrasikan segala teknologi komunikasi dan informasi ke dalam seluruh mata pelajaran peserta didik untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar baik offline maupun online. Tujuan dari penulisan artikel ini secara umum difokuskan pada bagaimana strategi penyelenggaraan pendidikan tingkat menengah pada era digital.

Kata Kunci: Era digital, Pendidikan, Pendidikan menengah, Strategi pembelajaran,

Abstract

Education is an effort that we do consciously to realize cultural heritage from one generation to another in the future. This education is realized by studying all the learning processes and seeing the learning atmosphere so that students can actively increase their potential to have intelligence, personality, religious spiritual strength, noble character, self-control and skills needed for themselves and others. Secondary education itself is a continuation of basic education which consists of junior secondary education and senior secondary education. In learning, secondary education in the digital era certainly requires strategies to facilitate students in the learning process. The learning strategy is a learning model that presents teaching materials covering all aspects before and after learning by educators as

well as all facilities related to the teaching and learning process such as technology in the digital era. Education in the digital era must integrate all communication and information technologies into all student subjects to facilitate the teaching and learning process both offline and online. The purpose of writing this article is generally focused on how the strategy for implementing secondary education in the digital era is.

Keywords: *Digital era, Education, Learning strategies, Secondary education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti yang paling sempit adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik di rumah, sekolah dan masyarakat. Namun, pendidikan dalam arti sempit sering dipahami sebagai sekolah atau pendidikan, dengan menyelenggarakan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, dan dampak penuh sekolah pada anak-anak dan remaja melebihi semua efek yang dimiliki anak-anak dan remaja. kepada Anda sehingga Anda memiliki kemampuan dan kesadaran untuk melakukannya. hubungan sosial dan kewajiban. Tujuan pendidikan dalam arti sempit ditentukan oleh pihak luar, yaitu siswa. Pendidikan dalam arti yang lebih luas adalah proses interaksi antara individu atau manusia dengan lingkungan, lingkungan sosial, sosial, ekonomi, sosial politik, dan tingkat sosial budaya alam semesta. Pendidikan dalam arti luas juga dapat diartikan sebagai semua pengalaman belajar yang berlangsung di lingkungan dan sepanjang hayat (Johardan Hanum, 2016).

Strategi merupakan rencana bagaimana kemungkinan dan peluang yang ada dapat dimanfaatkan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan suatu kegiatan. Sebuah strategi dapat berupa instruksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam masalah pembelajaran, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola umum yang ditujukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah

ditetapkan. Sebuah strategi juga dapat digambarkan sebagai strategi untuk menggabungkan berbagai upaya untuk menciptakan kondisi belajar yang dapat melibatkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran (Rasyid dkk, 2022).

Perkembangan pada zaman saat ini, datangnya era digital atau era revolusi industry 4.0 pasti memiliki dampak positif dan negatif dalam

dunia pendidikan. Terutama membahas tentang pembelajaran pendidikan sekolah menengah yang juga terus mengalami perkembangan dan perubahan terus menerus. Jika pada waktu silam percakapan akrab antara peserta didik dengan guru terasa tabu, maka hari ini justru merupakan hal yang wajar. Bahkan saat ini dalam pandangan teori pendidikan modern, hal itu merupakan sebuah keharusan yang dilakukan dan interaksi semacam itu justru menjadi indikasi keberhasilan proses pendidikan. Di era digital saat ini atau revolusi industry 4.0 perkembangan teknologi serta perangkat digital semakin canggih dan pastinya terus dikembangkan lalu diperbarui. Gelombang peradaban yang

itulah membuat manusia tidak terlepas dari produk yang berbau digital. Bahkan semuanya terhubung, terbuka dan ketergantungan. Meskipun tetap memiliki wilayah teritorial dan garis pemisah yang jelas secara geografis, namun batas-batas tersebut tidak menjadi suatu penghalang untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berbagi informasi secara terbuka oleh pengguna digital. (Amirudin, 2019)

Saat ini era digital yang didukung dengan jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang dapat belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru/ dosen secara real Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di download dan dipelajari secara manual, kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline. Kemudian ada juga model pembelajaran yang tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online. Lalu melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan, pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran mengamanatkan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau dari rumah (jarak jauh) untuk seluruh siswa hingga mahasiswa karena adanya pembatasan sosial sebagai upaya untuk memperkecil angka penyebaran virus corona. Menerapkan pembelajaran secara daring, menuntun semua pihak yang terlibat dalam

proses pembelajaran harus memiliki kesiapan seperti jaringan internet dengan konektivitas yang memadai serta fasilitas lainnya yang dapat menunjang agar proses pembelajaran secara daring dapat dilaksanakan dengan baik (Sadikin dan Hamidah, 2020).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang kita digunakan dalam kajian ini adalah menggunakan pendekatan *research literature* atau penelitian literatur. Dalam penelitian literatur peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran era digital saat ini menjadi keharusan untuk setiap lembaga pendidikan, metode-metode lama (konvensional) sedikit banyak sudah mulai ditinggalkan, meskipun sebagai masih ada yang mempertahankan cara-cara lama dan tetap mengikuti cara baru sebagai penyesuaian diri lembaga pendidikan karena tuntutan zaman. Generasi native mampu mengakses informasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

a. Google Classroom

Google Classroom memudahkan pendidik memberikan sebuah informasi baik

itu tugas, absensi, maupun yang lainnya. Dengan ini pendidik tidak perlu susah lagi dalam memberikan pengumuman melalui sebuah pesan ataupun lainnya.

b. Whatsapp

Semua yang ada dalam genggam tangan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Masyarakat Indonesia lintas generasi baik generasi X, Y, Z dan generasi Alpha tidak pernah lepas dengan namanya smartphones. Sehingga sangat dan memungkinkan proses pembelajaran yang ada dalam dunia pendidikan memanfaatkan salah satu aplikasi sebagai media pembelajaran. Misalnya aplikasi whatsapp. Whatsapp menjadi aplikasi yang cukup banyak penggunanya di Indonesia. Sehingga dengan banyaknya penggunaan aplikasi tersebut dapat diperoleh manfaatnya. Whatsapp memiliki fitur yang lengkap dengan memiliki kemampuan mengirimkan pesan, diskusi, pengiriman dokumen, gambar, suara, dan kontak person. Selanjutnya berkaitan dengan pemanfaatan whatsapp dalam pembelajaran sangatlah tepat dan cepat. Ada beberapa fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan oleh dosen/ guru sebagai media pembelajaran. (1) Pemberian tugas, dosen mampu memberikan tugas secara cepat dan tepat ketika tidak bisa hadir (berhalangan). (2) Pengiriman Silabus, dosen/ guru mampu mengirimkan materi pembelajaran atau sebaliknya mahasiswa/ peserta didik juga mampu mengirim dan menerima materi dari dosen/ guru. (3) Interaksi, dosen mampu berinteraksi dengan mahasiswa/ peserta didik dengan hitungan detik. (4) Bimbingan, mahasiswa memiliki kemudahan

melaksanakan bimbingan skripsi, akademik, dan bimbingan lainnya.

c. Google Drive

Dukungan fitur yang dimiliki Google Drive membuat layanan yang satu ini mempunyai peluang potensi yang sangat besar untuk dunia pendidikan, di antaranya adalah untuk proses belajar mengajar. Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas melalui Google Drive dengan cara-cara di antaranya seperti berikut: (1) siswa diberikan bahan tayang (atau semacam video). (2) guru memberikan topik pelajaran dan siswa diminta untuk memberikan respons baik pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai, sehingga terjadi diskusi yang interaktif. (3) google drive dapat digunakan untuk merekam aktivitas siswa di kelas, di antaranya adalah merekam kehadiran, nilai, dan aktivitas siswa. (4) Evaluasi belajar, google drive dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pendidikan. (5) Kerja tim, google drive sangat mendukung untuk kerja tim. Guru dapat memberikan tugas yang dikerjakan secara tim. setiap siswa yang tergabung dalam tim tersebut. (6) Merangsang kreativitas siswa, melalui Google Drive guru terlatih untuk memberikan pendapatnya. Hal ini dapat merangsang kreativitas siswa, di mana siswa dapat bebas mengutarakan ide dan gagasannya. (7) Layanan Presentasi memberikan fasilitas pengguna untuk membuat file-file presentasi untuk pendidikan ataupun pembelajaran di kelas. (8) Spreadsheet yang dimiliki Google Drive secara fungsi hampir

sama dengan pada aplikasi perkantoran lainnya. Spreadsheet pada GoogleDrive juga bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran, di antaranya untuk evaluasi belajar, survey pendidikan, model-model pembelajaran. (8) Layanan gambar memberikan kesempatan pengguna google drive untuk membuat objek yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Misalnya membuat objek matematika berupa bidang datar, bangun ruang, dll.

d. Proyektor

Proyektor LCD merupakan jenis proyektor yang lebih modern dan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya dengan fungsi sama yaitu Overhead Projector (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada kertas bening. Fungsi proyektor yaitu untuk menampilkan berbagai video, gambar, dan data dari komputer pada layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti dinding. Dibanding dengan media yang lain seperti Plasma / LCD Display, projector memiliki beberapa kelebihan seperti, bisa membuat tampilan yang sangat besar, serta bisa di bawa dengan mudah serta fleksibilitas yang tinggi. (Utami, 2017).

e. Power Point

Sejauh ini PowerPoint hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja dan dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi, PowerPoint terdapat fitur

hyperlink dan suara yang dapat dipadukan sehingga terciptalah sebuah presentasi multimedia interaktif. Perpaduan hyperlink dengan slide, dapat menciptakan juga sebuah presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan strategi kognitif yang lebih tinggi. Beberapa informasi juga tentang penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran diantaranya adalah menurut Berk (2014) bahwa PowerPoint juga dapat digunakan sebagai media penyampaian humor terbaik bagi peserta didik saat pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan. PowerPoint juga sebagai alat pengajaran yang kuat yang mendasari munculnya ide penulis untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa PowerPoint Interaktif berbasis RME pada materi Aljabar. Dalam hal tersebut letak interaktif pada PowerPoint ini terdapat pada latihan soalnya, yang dimana setiap peserta didik tersebut yang menjawab benar atau salah akan diberikan balasan emotikon yang telah disediakan sebagai timbal balik dari jawaban yang diberikan peserta didik, sedangkan basis RME dipilih karena masih sulit ditemui pelajaran yang bisa mengaitkan berbagai materi matematika dengan masalah kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik (Dewi dan Izzati, 2020).

f. Microsoft Word

Microsoft word pada dunia

pendidikan era digital sangatlah berguna untuk semua kalangan dimulai dari pendidikan menengah sampai kuliah. Microsoft word berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam mengerjakan berbagai tugas, meningkatkan pemahaman tentang komputer, membantu peserta didik menulis karya tulis, membuat berbagai dokumen yang bervariasi, dan membantu dalam segala pekerjaan.

Adapun jenis jenis media yang di pergunakan pada pembelajaran sekolah menengah yakni:

1. Media Audio

Mengarahkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran audio. Media audio sangat erat kaitannya dengan pendengaran. Mengingat sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (kata-kata atau kata-kata yang diucapkan) dan pesan non-verbal (bunyi dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, dan kelas bahasa.

2. Media Visual

Berbagai jenis media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Jenis media pembelajaran visual ini menggunakan alat proyeksi atau proyektor untuk menampilkan materi. Pesan yang ingin Anda sampaikan dituangkan dalam bentuk visual. Selain itu, fungsi media visual membantu menangkap perhatian, memperjelas penyajian ide, dan menggambarkan fakta yang mudah

dicerna dan diingat dalam bentuk visual. Media pembelajaran visual dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu media visual statis dan media visual bergerak.

3. Media Audiovisual

Berbagai jenis media pembelajaran audiovisual adalah media yang dapat menampilkan suara dan gambar. Berdasarkan sifatnya, media audiovisual dapat dibedakan menjadi media audiovisual statis dan media audiovisual bergerak.

4. Media Serbaguna

Ragam media pembelajaran serba guna adalah media yang dapat diadaptasi dan digunakan sebagai media pendidikan untuk peluang di masyarakat, di sekitar sekolah, di tempat lain, atau di masyarakat. Contoh media pembelajaran serbaguna antara lain papan tulis, media 3D, realitas, dan sumber belajar kolaboratif.

5. Gambar Fotografi

Gambar fotografi dari berbagai sumber, seperti koran, gambar, kartun, ilustrasi, dan foto dari berbagai sumber, dapat digunakan secara efektif oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan.

6. Peta dan Globe

Jenis media pembelajaran selanjutnya adalah peta dan globe yang dirancang untuk merepresentasikan data lokasi. Kondisi, lokasi, arah, jarak, dll. dari permukaan tanah (bumi, bumi, sungai, gunung). (Batubara, 2021).

Menurut Koswara (2006) ada beberapa strategi pembelajaran yang

dapat diterapkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis E-learning, yaitu:

1. Learning by doing

Persiapan belajar dengan melakukan apa yang ingin dipelajari.

2. Incidental learning

Mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal dapat menarik dipelajari, oleh karena itu dengan strategi tersebut menuntun peserta didik agar mempelajari sesuatu melalui hal lain yang menarik, dan mendapatkan informasi yang sebenarnya dapat masuk pada otak secara tidak langsung.

3. Learning by reflection

Mempelajari suatu hal dengan mengembangkan ide yang ingin dipelajari. Pendidik dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide dengan memberi informasi kepada peserta didik dilanjut dengan mendengarkan serta memproses ide dari peserta didik.

4. Case-based learning

Mempelajari suatu hal berdasarkan kasus-kasus terjadi. Peserta didik mempelajari materi dengan menyerap informasi dari narasumber ahli tentang kasus-kasus yang telah terjadi atas materi tersebut.

5. Learning by exploring

Mempelajari suatu hal dengan cara eksplorasi kepada subyek yang ingin dipelajari. Peserta didik juga didorong untuk memahami materi dengan melakukan eksplorasi mandiri berdasar materi tersebut.

Adapun strategi pembelajaran di era

digital yang dimana pendidik harus memahami bagaimana progress peserta didik tersebut. Yang pertama dorong mereka untuk bekerja antara satu sama lain dengan mengakses sumber-sumber belajar yang terselition Internet, jangan mengajar saat ujian saja karena apa yang mereka ketahui ketika mereka lulus itu adalah suatu pengalaman, kapasitas dan cinta mereka pada pembelajaran sepanjang hayat yang lebih utama. Selanjutnya, memilih eknologi yang efisien, murah, dan mudah diakses oleh siswa. Sesuaikan konten teknologi tersebut sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Lalu, Penyesuaian, transparansi, integritas, kolaborasi, hiburan, kecepatan, dan inovasi. Manfaatkan budaya dan Net Gen dalam pembelajaran berbasis proyek. Yang terakhir yaitu temukan kembali dirimu sebagai seorang pendidik yang baik dan benar, dalam artian kamu pun dapat berkata, “Sekarang, saya tidak sabar menunggu bangun pagi untuk pergi bekerja. Ada ungkapan yang menarik “mengajar itu mencari telur atau mencari kue?”

4 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah di jelaskan pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan rencana bagaimana kemungkinan dan peluang yang ada dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi suatu kegiatan. Kegiatan yang dimaksud yaitu Berdasarkan pendidikan, pendidikan

sendiri merupakan suatu proses antara pendidik dan peserta didik melalui pengetahuan, pembelajaran, keterampilan, serta kebiasaan untuk menuntut ilmu.

Pendidik pasti memerlukan media berbasis teknologi yang dapat membantu menjalankan strategi pendidikan agar peserta didik mampu memahami suatu pembelajaran. Media tersebut yaitu google classroom, microsoft word, power point, google drive, proyektor dan whatsapp. Dan tentunya berbagai media tersebut dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran di era masa kini menggunakan teknologi baik itu secara online maupun offline.

5 UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel ini dapat dikerjakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kami dapat melancarkan pembuatan artikel ini sampai akhir. Lalu kami ucapkan terima kasih juga kepada bapak I Ketut Mahardika, Ibu Rizka Elan Fadilah, dan Ibu Firda Yusmarselaku dosen pengampu mata kuliah Pengantar Ilmu Pendidikan. Serta seluruh anggota tim yang telah membantu pengerjaan artikel ini sampai selesai. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

6 REFERENSI

Amirudin, N. 2019. Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*

Anjarsari, A. D., M. Efendy, dan Sulthoni. 2018. Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Pada Jenjang Sd, Smp, dan Sma di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Inklusi*. 1(2) : 91-104

Batubara, H. H. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dewi, M. D, dan N. Izzati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 8(2): 217-226.

Johar, R., dan L. Hanum. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Koswara, E. 2006. Konsep Pendidikan Tinggi Berbasis E-learning: Peluang dan Tantangan. *Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia*. Bandung: ITB

Kusumaningtyas, R. A., R. Damayanti, S. B. Hastuti, B. S. Fatmawati. 2022. *Uji Kompetensi Guru*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Panggabean, S., A. Widyastuti, W. K. Damayanti, M. Nurtanto, H. Subakti, N. Kholifah, D. Chamidah, L. K. Sianipar, D. P. Y. Ardiana, F. J. Purba, dan H. Cecep. 2021. *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Rahman, A., S. A. Munandar, A. Fitriani, Y.

- Karliana, dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*. 2(1) : 1-8
- Rasyid, R.e., J. Tang, dan F. Hasanuddin. 2022. *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sadikin, A., dan Hamidah, A. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. Biodik. 6(2), 214-224.
- Sari, A. R. 2013. Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntanai Indonesia*. 6(2): 32-43.
- Utami, Y. 2017. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor LCD Menggunakan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang. *Jurnal Mantik Penusa*. 1(1) : 52-58