BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa karena melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan secara sistematis dan berkelanjutan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, pengembangan potensi, serta penanaman nilai-nilai moral dan sosial dalam diri peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Republik Indonesia, 2003). Sejalan dengan itu para ahli pendidikan menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Hasbullah, 2017). Dengan demikian, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang yang berkualitas, berkarakter dan mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman serta mampu bersaing secara global.

Salah satu hal yang penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah salah satu hal yang sangat penting dan erat kaitannya dengan pendidikan, karena melalui proses pembelajaran tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara nyata di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung disuatu lingkungan belajar tertentu. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam membangun pengetahuan, keterampilan dan etika dan sikap

perilaku. Oleh karena itu, proses pendidikan sangat menentukan keberhasilan pendidikan.

Selain itu, kebutuhan yang berperan penting dalam menentukan hasil belajar adalah adanya motivasi belajar yang tertanam dalam jiwa siswa. Siswa yang termotivasi akan lebih fokus dalam belajar, lebih aktif dalam bertanya dan memiliki ketekunan yang lebih tinggi. Mereka biasanya memliki strategi belajar yang lebih baik bukan hanya sekedar mendapatkan nilai tetapi benar-benar ingin memahami materi pembelajaran. Motivasi erat kaitannya dengan hasil belajar siswa karena mempengaruhi proses belajar dan proses belajar mempengaruhi hasil belajar, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih sering mengulang materi yang telah disampaikan guru, lebih berani mencoba dan tidak mudah putus asa, sehingga pemahamannya lebih mendalam serta hasil belajarnya lebih baik. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah akan cepat bosan, kurang fokus dan mudah menyerah yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung secara optimal tanpa didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Sarana pendidikan meliputi segala perlengkapan yang secara langsung digunakan dalam proses pembelajaran, seperti buku, alat peraga, media pembelajaran serta perangkat teknologi, sedangkan prasarana mencakup fasilitas pendukung seperti ruang kelas, laboratorium dan lingkungan sekolah yang kondusif (E.Mulyasa, 2012). Ketersediaan sarana dan prasarana yang baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, menyenangkan dan berpusat pada siswa agar memotivasi mereka untuk terus belajar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi dan hasil belajar siswa (Azhar Arsyad, 2014). Oleh karena itu, pemanfaatan sarana, prasarana dan media pembelajaran menjadi salah satu factor hal penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri maupun dari luar diri siswa yang menimbulkan semangat, kemauan, dan ketekunan untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar, serta berusaha menyelesaikan tugas dan mengatasi kesulitan yang dihadapi selama proses belajar. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, mudah merasa bosan, dan kurang optimal dalam memahami materi yang diberikan.

Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa. Tingkat motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar secara lebih sungguh-sungguh, memusatkan perhatian pada materi pembelajaran, serta mengembangkan berbagai strategi belajar yang dapat membantu mereka mencapai prestasi yang lebih baik. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga berusaha memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar karena dapat menjadi perantara dalam menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif. Penggunaan media yang tepat mampu memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Azhar Arsyad, 2014). Dalam perkembangan dunia pendidikan, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada media konvensional seperti papan tulis dan buku teks, melainkan telah berkembang ke arah pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan inovatif.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lahirnya berbagai media berbasis digital, seperti multimedia interaktif, proyektor, e-learning, hingga perangkat pembelajaran berbasis layar sentuh yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2016). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Selain didukung oleh sarana dan media pembelajaran yang memadai, keberhasilan proses pembelajaran juga sangat ditentukan oleh professionalism pendidik. Guru sebagai tenaga profesional dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, social dan professional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Republik Indonesia, 2003). Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru juga dituntut mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu indikator penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik yang profesional adalah mereka yang senantiasa mengembangkan kompetensinya, terbuka terhadap inovasi serta mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Sejalan dengan tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, UPTD SMPN 9 Sampang sebagai salah satu lembaga pendidikan berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah telah menyediakan perangkat pembelajaran modern berupa *Interactive Flat Panel* (IFP) yang diperoleh dari bantuan Presiden Republik Indonesia, yang diharapkan mampu mendukung

penyampaian materi pembalajaran yang menarik dan interaktif. Namun penggunaan media pembelajaran tersebut perlu dikaji lebih mendalam untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana dampak dan pengaruh penggunaan media pembelajaran IFP terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah UPTD SMPN 9 Sampang, peneliti menemukan bahwa metode yang digunakan untuk mengajar menggunakan media ceramah dan terbatas dalam pemanfaatan penggunaan media pembelajaran teknologi secara optimal, hal tersebut dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh serta kurang dalam pemahaman materi pembelajaran. Sehingga berdampak pada kurangnya keaktifan kelas dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar yang akan berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa tersebut.

Diketahui bahwasanya, sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah ini khususnya di mata pelajaran IPA adalah buku paket dan buku pedoman guru, sehingga hal ini dapat menyebabkan kejenuhan yang dialami siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Selain itu, metode yang digunakan adalah metode ceramah tanpa memberikan simulasi dari penjelasan materi IPA.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai Sumatif Akhir Semester tahun pelajaran 2025/2026 siswa yang menunjukkan rata-rata sebesar **59,9**, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah **75**. Dari 22 siswa, hanya **9 siswa (40,9%)** yang mencapai ketuntasan, sementara **13 siswa (59,1%)** lainnya belum

mencapai KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Selain itu, berdasarkan hasil angket motivasi belajar, sebagian siswa menunjukkan tingkat motivasi yang masih berada pada kategori sedang. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya dan kurangnya fokus selama pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif berbasis **Interactive Flat Panel (IFP)** merupakan salah satu inovasi teknologi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan fungsi layar sentuh dengan perangkat lunak pembelajaran digital. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik melalui tampilan visual, audio, dan interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Penggunaan IFP dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif melalui berbagai fitur interaktif seperti menulis langsung di layar, mengakses animasi, serta melakukan eksplorasi materi secara mandiri maupun kelompok.

Selain itu, media IFP juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan variatif sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dengan tampilan yang lebih menarik dan interaktif, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contohnya seperti bentuk sel secara 3D , simulasi fotosintesis dan materi pembelajaran IPA lainnya agar siswa lebih paham dan mengerti terhadap materi tersebut dan agar siswa tidak cepat merasa jenuh dalam mengikuti peljaran IPA terutama saat mata pelajaran terakhir. Hal ini mendorong peneliti untuk diperlukannya melakukan penelitian ini di sekolah UPTD SMPN 9 Sampang.

Atas dasar pemaparan diatas peneliti tertarik untuk membahas secara detail tentang Penggunaan Media Pembelajaran IFP (*Interactive Flat Panel*) untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Di UPTD SMPN 9 Sampang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya optimal di sekolah
2. Pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) belum sepenuhnya diketahui secara pasti terhadap motivasi dan hasil belajar siswa
3. Belum terdapat penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Media Pembelajaran yang diteliti adalah *Interactive Flat Panel* (IFP) yang terintegrasi dengan platform pendidikan yaitu Rumah Pendidikan khususnya Ruang Murid.
2. Variabel yang diteliti yaitu motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y_1) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y_2).
3. Subjek penelitian adalah Siswa kelas VIII di UPTD SMPN 9 Sampang khusu pada mata pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan IFP (*Interactive Flat Panel*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan IFP (*interactive flat panel*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang.
2. Apakah penggunaan media pembelajaran menggunakan IFP (*interactive flat panel*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di UPTD SMPN 9 Sampang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca khusunya pendidik dengan memanfaatkan media pembelajaran IFP (*interactive flat panel*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Peneliti
      Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penggunaan IFP (*interactive flat panel*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sebagai persiapan dalam proses pembelajaran sebagai calon pendidik.
   b. Bagi Sekolah
      Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai bahan masukan dan evaluasi serta perbaikan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
   c. Bagi Guru
      Manfaat bagi guru yaitu diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan gambaran serta merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik,

sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peserta Didik
   Manfaat bagi peserta didik yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif.
e. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi dan bahan perbandingan untuk penelitian yang sejenis.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA