BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam prakteknya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep pengetahuan yang telah diberikan oleh guru, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran materi dan informasi yang disampaikan guru akan lebih jelas dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, Daryanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian materi yang optimal. Media pembelajaran juga dapat membantu menyajikan materi yang semula abstrak menjadi konkret sehingga materi tersebut akan lenih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan interaktif.

2. Media Pembelajaran IFP (*Interactive Flat Panel*)

Interactive Flat Panel (IFP) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungan

fungsi layar sentuh dengan sistem komputer. Media pembelajaran dengan menggunakan IFP memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui layar digital (Hwang et al, 2020; Chen et al., 2021).

Menurut perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran IFP dalam kegiatan belajar mengajar mampu mendorong interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam interaksi pembelajaran dalam kelas. IFP memiliki beberapa karakeristik penunjang dalam kegiatan belajar mengajar seperti layar sentuh, tampilan visual yang menarik, serta kemampuan untuk menampilkan berbagai jenis media seperti gambar, video, dan presentasi (Hwang et al, 2020; Chen et al., 2021).

Selain itu, media pembelajaran IFP memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan perhatian siswa, memudahkan penyampaian materi serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif karena tampilannya yang menarik dan disertai dengan adanya audio dan visual yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting dan fundamental dalam keberhasilan siswa dalam belajar yang juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor yang berasal dari dalam diri siswa ataupun yang berasal dari luar diri siswa. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang terdapat pada dalam diri siswa yang mampu menimbulkan kegiatan belajar. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dibedakan menjadi 2 yaitu factor internal seperti minat, bakat, kebutuhan dan tujuan belajar. Sedangkan factor eksternalnya yaitu lingkungan belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru, dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya

ditentukan oleh kondisi individu tetapi juga didukung oleh lingkungan yang mendukung proses belajar.

Indikator motivasi belajar antara lain adanya keinginan untuk berhasil, sorongan untuk belajar, perhatian terhadap pelajaran serta ketekunan dalam mengerjakan tugas (Schunk, 2012). Indikator motivasi belajar antara lain adanya keinginan untuk berhasil, dorongan untuk belajar, perhatian terhadap pelajaran serta ketekunan dalam mengerjakan tugas (Schunk, 2012). Selain itu, menurut Sardiman (2018), indikator motivasi belajar meliputi: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin, serta (6) mampu mempertahankan pendapat.

Pendapat lain dikemukakan oleh Uno (2021) yang menyatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian, indikator motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup aspek keinginan untuk berhasil, perhatian terhadap pembelajaran, ketekunan, kemandirian, serta adanya dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa yang meliputi minat, kemampuan, kecerdasan dan kondisi psikologis siswa, serta faktor yang berasal dari luar siswa seperti lingkungan belajar, teman sebaya, peran guru, dan fasilitas pembelajaran. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dan berkontribusi dalam menentukan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang

mampu menimbulkan perubahan perilaku bagi siswa, perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Bloom (dalam Anderson & Krathwol, 2001) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup 3 hal yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dalam sitem pembelajaran yang sistematis. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai dan perasaan yang tercermin dalam perilaku siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan kemmapuan fisik atau kemampuan melakukan tindakan. Dengan demikian hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi tetapi juga mencerminkan perubahan sikap dan perilaku serta keterampilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan hal itu, hasil belajar dapat diartikan sebagai capaian kompetensi siswa yang di dapat dari hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar, baik melalui kegiatan pembelajaran di kelas maupun pengalaman lainnya. Capaian tersebut biasanya diukur melalui evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh guruuntuk mnegetahui pemahaman dan penguasaan materi siswa (Wulandari & Setiawan, 2019).

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menitikberatkan pad hasil atau nilai kahir, tetapi juga mencerminkan proses belajar yang dialami siswa secara menyeluruh termasuk bagaimana siswa memahami, mengolah dan menerapkan informasi yang diperoleh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terkain penggunaan media pembelajaran berbasis media pembelajaran *Interactive Flat Panel* (IFP) yang

telah di lakukan pada penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan dan motivasi dan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Indrasari dan Inganah (2025) mengkaji pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X di SMAN 9 Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan IFP, motivasi belajar siswa tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi dan antusiasme dalam pembelajaran. Namun setelah penggunaan IFP, terjadi peningkatan yang signifikan, dimana 78% siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran, 72% lebih mudah memahami materi dan 65% lebih percaya diri dalam berpartisipasi. Hal ini menunjukkan bawah penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarikdan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Selan dkk. (2026) juga menunjukkan hasil yang sejalan terkait efektivitas penggunaan IFP dalam pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Kristen Wamena dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi karena materi disajikan secara menarik melalui media visual, video dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, penggunaan teknologi interaktif seperti IFP dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa malalui penyajian materi yang lebih interaktif, menarik dan partisipatif. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran IFP serta fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa . Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna memperkuat temuan sebelumnya serta memberikan kontribusi baru terkait pengaruh penggunaan media IFP tidak hanya terhadap motivasi, tetapi juga terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

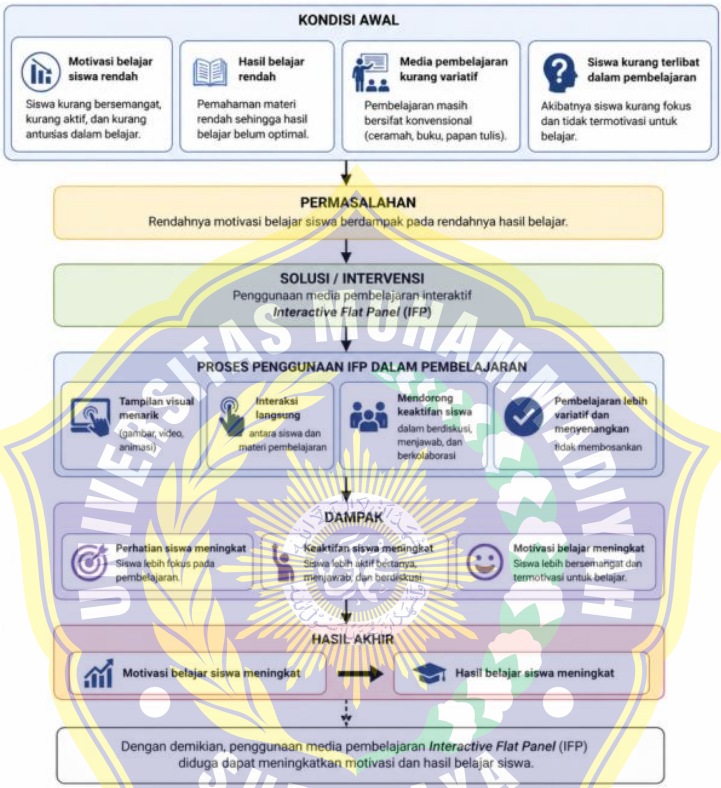
1. Kerangka Berpikir

Dalam proses kegiatan belajar mengajar motivasi belajar adalah kunci dalam kesuksesan dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih bersemangat, lebih aktif, antusias yang berdampak pemahaman materi yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran yang berakibat rendahnya hasil belajar. Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Interactive Flat Panel* (IFP) menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. IFP mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual, video edukasi, animasi serta interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif akan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Interactive Flat Panel* (IFP)

diduga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang selanjutnya berdamak pada hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dalam penelitian ini terdapat 2 hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) yaitu sebagai berikut:

a. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) di UPTD SMPN 9 Sampang.
b. Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) di UPTD SMPN 9 Sampang.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA