

Efektivitas Pembelajaran Interaktif Berbasis Interactive Flat Panel (IFP) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Kristen Wamena

Oscar Aristan Selan¹, Rita Susana Matasak², Onan krisnawati Sabuin³, Aloysius⁴, Rasinus⁵

STT Arastamar Wamena, Indonesia ^{1,2,3,4,5}

Email: oscarselan3520@gmail.com, onan.aristan89@gmail.com, aloysiusdonat@gmail.com, rasinus@gmail.com

Kata Kunci

Pembelajaran Interaktif, Interactive Flat Panel, Motivasi Belajar, Bahasa Inggris, SMA.

Abstrak

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang menuntut keterlibatan aktif dan latihan berkelanjutan. Namun demikian, praktik pembelajaran konvensional yang masih bersifat satu arah sering kali berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Kristen Wamena pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara tematik melalui proses kondensasi data, pengodean, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis IFP mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta mengindikasikan peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini memberikan implikasi pedagogis bahwa integrasi teknologi pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Keywords

Interactive Learning, Interactive Flat Panel, Learning Motivation, English Learning, Senior High School.

Abstract

Learning motivation is a key determinant of successful learning outcomes, particularly in English language instruction, which requires active engagement and continuous practice. However, conventional teacher-centered learning practices often result in low student motivation and participation. This study aims to describe and analyze the effectiveness of Interactive Flat Panel (IFP)-based interactive learning in enhancing students' learning motivation at SMA Kristen Wamena in English subjects. This research employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and document analysis. The data were analyzed thematically through data condensation, coding, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that IFP-based interactive learning enhances student engagement, creates a more engaging learning environment, and reflects an increase in students' learning motivation. These results suggest that the integration of interactive learning technology provides meaningful pedagogical implications for improving the quality of English language learning at the senior high school level.



This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

PENDAHULUAN

Di era modern ini, inovasi teknologi telah meresap ke berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif (Pamungkas, 2025). Salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran adalah bagaimana memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) (Salsabila et al., 2025). Motivasi belajar yang tinggi akan berkorelasi positif dengan partisipasi aktif siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar yang optimal (Herlina, 2025; Saifulloh & Darwis, 2020). Namun, seringkali metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan kurang variatif menyebabkan kejenuhan serta penurunan motivasi belajar siswa.

SMA Kristen Wamena, sebagai salah satu institusi pendidikan di wilayah yang memiliki karakteristik unik, juga menghadapi tantangan serupa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Inggris, yang sering dianggap kompleks dan memerlukan tingkat konsentrasi serta praktik yang berkelanjutan, kerap menjadi momok bagi sebagian siswa. Tanpa metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk menguasai keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan inovatif yang mampu memecah kebuntuan ini dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Interactive Flat Panel (IFP), atau yang dikenal juga sebagai Smartboard, muncul sebagai salah satu solusi teknologi yang menjanjikan dalam dunia pendidikan.

IFP adalah perangkat layar sentuh interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara digital (Sulistiyawan, 2025). Pemanfaatan IFP sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan (Sari et al., 2026). Perangkat ini tidak hanya berfungsi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga dapat digunakan untuk menampilkan video edukatif, menjalankan permainan interaktif seperti Wordwall dan Quizizz, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung di layar (Sari et al., 2026).

Potensi IFP dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep yang kompleks, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar sangatlah besar (Umara et al., 2025). Selain itu, media ini juga mendorong terjadinya kolaborasi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Inggris, IFP dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas seperti latihan berbicara dengan simulasi interaktif, menulis melalui aplikasi digital, mendengarkan audio visual, dan membaca teks interaktif.

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris tidak lagi monoton, melainkan menjadi pengalaman yang imersif dan menstimulasi. Manajemen pembelajaran yang efektif, yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, sangat krusial dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi seperti IFP (Saifulloh & Darwis, 2020). Guru memegang peranan sentral dalam mengelola pembelajaran agar berjalan optimal, terutama dalam konteks adaptasi teknologi baru. Oleh karena itu, penelitian mengenai efektivitas pembelajaran interaktif berbasis IFP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Kristen Wamena menjadi sangat relevan dan mendesak.

Studi ini diharapkan dapat memberikan gambaran konkret mengenai dampak penerapan teknologi ini serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik ke depannya. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan di SMA Kristen Wamena, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat meningkat secara signifikan. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan IFP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran interaktif berbasis IFP serta pengalaman dan respons siswa terhadap penerapan teknologi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Kristen Wamena. Subjek penelitian ditentukan secara purposive, meliputi satu orang guru Bahasa Inggris, dua belas siswa kelas XI, serta satu orang wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis IFP.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui:

1. Observasi kelas, untuk mengamati interaksi pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pemanfaatan IFP.

2. Wawancara semi-terstruktur, untuk menggali persepsi guru dan siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan IFP.
3. Studi dokumentasi, meliputi RPP, bahan ajar digital, hasil tugas siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahapan kondensasi data, pengodean, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara iteratif.

Keabsahan Data

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, serta member check kepada informan utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif berbasis IFP menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan partisipatif. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi dan aktivitas interaktif.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media visual, video, dan kuis interaktif melalui IFP membuat pembelajaran Bahasa Inggris terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

Pembahasan

Pembelajaran interaktif merupakan sebuah pendekatan pedagogis yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai interaksi dengan materi, guru, dan sesama siswa (Utomo, 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran. Pembelajaran interaktif seringkali memanfaatkan beragam media dan strategi yang mendorong diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan umpan balik secara langsung (Utomo, 2023).

Karakteristik utama dari pembelajaran interaktif meliputi adanya komunikasi dua arah, kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat, serta penggunaan media yang memfasilitasi keterlibatan aktif. Misalnya, penggunaan simulasi, permainan edukatif, atau perangkat teknologi yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan menjelajahi konsep secara mandiri (Sari et al., 2026). Melalui interaksi ini, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan kolaborasi. Pendekatan ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana teknologi menyediakan berbagai alat dan platform untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan personalisasi.

Manajemen pembelajaran yang efektif juga sangat krusial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran interaktif. Guru perlu merencanakan, mengorganisir, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar tujuan tercapai secara optimal (Saifulloh & Darwis, 2020). Dalam pembelajaran interaktif, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk eksplorasi, dan memberikan dukungan yang diperlukan. Oleh karena itu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat merupakan kunci untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Interactive Flat Panel (IFP)

Interactive Flat Panel (IFP) atau sering juga disebut Smartboard, adalah sebuah perangkat teknologi yang menggabungkan fungsi layar presentasi, papan tulis interaktif, dan komputer dalam satu unit (Sari et al., 2026). Perangkat ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan menggunakan sentuhan jari atau pena

stylus. IFP memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar, video, dokumen, dan aplikasi secara interaktif, menjadikannya media pembelajaran yang sangat fleksibel dan dinamis.

Pemanfaatan IFP dalam pembelajaran telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan (Sari et al., 2026). Guru dapat menggunakan IFP tidak hanya untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga untuk menampilkan video edukatif, menjalankan aplikasi permainan interaktif seperti Wordwall dan Quizizz, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung di layar. Kemampuan ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan berbagai sumber belajar dan metode pengajaran dalam satu platform, sehingga mempermudah proses penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Dampak positif penggunaan IFP meliputi peningkatan partisipasi aktif siswa, kemudahan pemahaman konsep yang kompleks, serta penumbuhan motivasi dan minat belajar. Selain itu, IFP juga mendorong terjadinya kolaborasi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa dapat secara bersama-sama berinteraksi dengan konten yang ditampilkan (Sari et al., 2026). Keunggulan lainnya adalah kemampuannya untuk menyimpan dan berbagi materi presentasi, catatan, dan hasil kerja siswa secara digital, yang mendukung efisiensi dan keberlanjutan pembelajaran. Dengan demikian, IFP menjadi salah satu inovasi teknologi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran interaktif di era digital.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, gairah, dan kemauan untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan mencapai hasil yang optimal (Wijayanto, 2023). Motivasi merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Tanpa motivasi, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan sulit untuk mencapai potensi belajarnya yang maksimal. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa (intrinsik), seperti rasa ingin tahu, minat, dan kepuasan pribadi, maupun dari luar diri siswa (ekstrinsik), seperti penghargaan, nilai, atau tekanan dari lingkungan.

Indikator motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain: (1) ketekunan dalam belajar, yaitu seberapa gigih siswa dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi kesulitan; (2) ketertarikan terhadap materi pelajaran, yang ditunjukkan dengan aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan mencari informasi tambahan; (3) kemandirian dalam belajar, yakni kemampuan untuk belajar tanpa terlalu banyak arahan dari guru; (4) orientasi pada tujuan, dimana siswa memiliki target yang jelas dalam belajarnya; dan (5) respons positif terhadap tantangan, yaitu kesediaan untuk mencoba hal-hal baru dan tidak mudah menyerah. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk menginvestasikan waktu dan usahanya secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu tujuan utama dalam setiap inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif seperti IFP. Lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, seperti yang difasilitasi oleh IFP, dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dengan membuat materi pelajaran terasa lebih relevan dan menyenangkan (Sari et al., 2026). Ketika siswa merasa terlibat dan memiliki kontrol atas proses belajarnya, motivasi mereka cenderung meningkat. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang berfokus pada peningkatan motivasi sangat esensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang menjadi kunci akses terhadap informasi, komunikasi lintas budaya, dan peluang karir di masa depan. Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di SMA adalah mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing), serta penguasaan tata bahasa (grammar) dan kosakata (vocabulary).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris seringkali menghadapi berbagai tantangan. Beberapa siswa mungkin merasa kesulitan karena kurangnya motivasi, metode pengajaran yang kurang menarik, atau lingkungan yang tidak kondusif untuk praktik bahasa. Metode pengajaran tradisional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan interaksi seringkali menyebabkan siswa pasif dan kurang percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris.

Akibatnya, pemahaman konsep bahasa Inggris menjadi kurang mendalam dan kemampuan komunikatif siswa tidak berkembang secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris agar lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan dalam konteks ini (Utomo, 2023). Dengan memanfaatkan media seperti Interactive Flat Panel (IFP), guru dapat menciptakan berbagai aktivitas yang lebih menarik, seperti permainan bahasa, simulasi percakapan, atau presentasi berbasis multimedia. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi mereka untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan berbahasa secara aktif dan kolaboratif (Sari et al., 2026).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Kristen Wamena pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan IFP mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini memberikan implikasi bahwa integrasi teknologi pembelajaran interaktif perlu terus dikembangkan dan didukung melalui peningkatan kompetensi guru. Peran guru sebagai fasilitator juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi IFP. Guru yang mampu mengelola pembelajaran secara kreatif dan adaptif dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran.

REFERENSI

- Herlina, S. (2025). Pengaruh Partisipasi dan Disiplin Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Administration and Leadership*, 5(1), 16–23.
- Pamungkas, A. (2025). Inovasi Dan Kreativitas Dalam Pendidikan Sebagai Pilar Transformasi Di Era Teknologi. *Bunga Rampai Pendidikan Pembangunan Dan Teknologi*, 37.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di masa pandemi covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285.
- Salsabila, A., Gantira, A., & Nurendah, S. (2025). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 4(1), 15–19.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 170–183.
- Sulistyawan, G. D. (2025). PEMANFAATAN INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(2), 75–79.
- Umara, R., Nurmilah, I., Haryati, E., & Warta, W. (2025). Manajemen Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Studi Kasus di SDN 2 Kiarapedes Kabupaten Purwakarta). *EL-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 11(2), 104–112.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wijayanto, A. (2023). *Unggul dalam Keplatihan Cabang Olahraga, Pendidikan Jasmani dan Manajemen Olahraga*.