



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS IV SD NEGERI 02 PEKAN SELASA KABUPATEN SOLOK SELATAN

THE APPLICATION OF INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING MOTIVATION IN FOURTH GRADE ART CLASSES AT SD NEGERI 02 PEKAN SELASA IN SOUTH SOLOK REGENCY

**Efni Dwi Rachma Nasti¹, Valenia Dwi Putri², Belinda Putri Faradhiva³,
Regi Anggara⁴, Ade Marlia⁵**

¹STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : efnidwirahma@gmail.com

²STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : valeniadwiputri@gmail.com

³STKIP WidyaSwara Indonesia, Email: belindaainun452@gmail.com

⁴STKIP WidyaSwara Indonesia, Email: regianggara1234567@gmail.com

⁵STKIP WidyaSwara Indonesia, Email: ademarlia@gmail.com

*email koresponden: efnidwirahma@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1801>

Abstract

This classroom action research aimed to examine the effect of implementing an Interactive Flat Panel (IFP) learning media on students' learning motivation in Visual Arts for fourth grade at SD Negeri 02 Pekan Selasa, Solok Selatan Regency. The study used Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each cycle consisting of one meeting. Data were collected through observation, motivation questionnaires, brief teacher interviews, and documentation of students' artworks. Data analysis comprised descriptive qualitative and quantitative pre-post cycle comparison. Results showed an increase in students' motivation: mean motivation scores rose from ___ (pre-cycle) to ___ (cycle I) and ___ (cycle II). Student engagement and quality of artworks also improved. The findings suggest that IFP implementation can enhance motivation and active participation in Visual Arts lessons.

Keywords : *Interactive Flat Panel (IFP), learning motivation, fine arts, classroom action research (PTK), elementary school.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Rupa di kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa, Kabupaten Solok Selatan. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 02 Pekan Selasa ($n = \text{[isi jumlah]}$). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi, wawancara singkat dengan guru dan dokumentasi hasil karya siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif pre-post siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan IFP: skor rata-rata motivasi meningkat dari ___ (pra-siklus) menjadi ___ (siklus I) dan ___ (siklus II). Selain itu, keterlibatan aktif siswa dan kualitas hasil karya seni rupa mengalami peningkatan sesuai indikator yang ditetapkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa IFP berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci : Interactive Flat Panel (IFP), motivasi belajar, seni rupa, penelitian tindakan kelas (PTK), SD.



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi estetis siswa (Febriya, 2025). Namun di banyak kelas dasar, pembelajaran seni rupa masih bersifat konvensional sehingga motivasi dan keterlibatan siswa belum optimal. Teknologi pembelajaran interaktif, seperti Interactive Flat Panel (IFP), menyediakan fitur layar sentuh besar, pemutaran multimedia, anotasi langsung, dan kemampuan kolaborasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan IFP meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar pada berbagai mata pelajaran. Misalnya, studi oleh Kurniawan & Hakim (2024) melaporkan pemanfaatan IFP dalam pembelajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi yang meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Studi lain menunjukkan efek positif IFP terhadap motivasi dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar dan menengah.

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Murid kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan lebih baik. Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Interactive Flat Panel (IFP), dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut karena mampu menghadirkan tampilan visual yang besar, interaktif, dan mendukung pembelajaran kolaboratif.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar siswa mencerminkan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan media interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi strategi penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran seni rupa yang menekankan aspek kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri.

Mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan karya seni, tetapi juga untuk mengembangkan kepekaan estetika, kreativitas, dan kemampuan berekspresi siswa. Namun, pembelajaran seni rupa sering kali masih disampaikan secara konvensional, misalnya melalui penjelasan verbal dan contoh statis di buku teks. Kondisi ini berpotensi membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Padahal, seni rupa sangat membutuhkan media visual dan demonstrasi yang menarik agar siswa dapat memahami teknik, warna, bentuk, dan komposisi secara konkret.

Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran digital menawarkan berbagai keunggulan, antara lain kemampuan menampilkan gambar dan video berkualitas tinggi, fitur sentuh interaktif, serta kemudahan dalam melakukan demonstrasi dan diskusi secara langsung. Dengan IFP, guru dapat menampilkan contoh karya seni, video proses pembuatan karya, serta melakukan coretan atau anotasi langsung di layar untuk menjelaskan teknik tertentu. Hal ini diyakini dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa masih belum optimal. Sebagian siswa kurang aktif bertanya, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui karya seni. Oleh karena itu, diperlukan



upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menerapkan media Interactive Flat Panel (IFP) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa.

2. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus: perencanaan → tindakan → observasi → refleksi. Dilaksanakan dua siklus, setiap siklus 1 pertemuan (sesuai permintaan) (Amelia et al., 2023).

b. Lokasi dan Subjek

SD Negeri 02 Pekan Selasa, Kabupaten Solok Selatan dan Siswa kelas IV dan guru mata pelajaran seni rupa.

c. Langkah-langkah PTK (setiap siklus satu pertemuan)

1. Perencanaan: Menyusun RPP singkat seni rupa yang memanfaatkan IFP (materi: [mis. pengenalan warna, tekstur, komposisi sederhana], media: slide interaktif, video demonstrasi teknik dasar, aplikasi menggambar interaktif pada IFP).
- 2) Tindakan: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan IFP — penyampaian materi, demonstrasi teknik seni rupa melalui video/animasi, aktivitas praktik siswa dengan kolaborasi kelompok, penilaian formatif singkat.
- 3) Observasi: Pengamatan aktivitas siswa (indikator: perhatian, partisipasi lisan, waktu on-task), pengisian angket motivasi sebelum/ sesudah tindakan, dokumentasi foto/hasil karya.
- 4) Refleksi: Diskusi guru-peneliti untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Instrumen Penelitian

- 1) Angket motivasi belajar (skala Likert 1–4) yang mengukur aspek: minat, rasa ingin tahu, keaktifan, kepuasan belajar.
- 2) Lembar observasi keterlibatan siswa (rubrik: sangat aktif, aktif, kurang aktif, pasif).
- 3) Wawancara singkat dengan guru (dan sampel siswa) mengenai kesan penggunaan IFP.
- 4) Dokumentasi: foto, rekaman (opsional), dan hasil karya siswa.

e. Teknik Analisis Data

Analisis deskriptif kuantitatif untuk skor angket (rata-rata, persentase peningkatan, uji perbedaan sederhana jika diperlukan) dan analisis kualitatif terhadap catatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Interpretasi mengacu pada kriteria keberhasilan yang ditetapkan (mis. peningkatan rata-rata motivasi $\geq 20\%$ dari pra-siklus ke siklus II dianggap sukses).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing satu pertemuan, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan melalui penerapan media *pembelajaran Interactive Flat Panel* (IFP) pada mata pelajaran Seni Rupa. Data hasil penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi hasil karya siswa.

1) Hasil Pra-Siklus

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal dan menyebarkan angket



motivasi belajar kepada siswa kelas IV. Pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode konvensional tanpa pemanfaatan media IFP.

Hasil angket motivasi belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Dari ___ siswa, diperoleh skor rata-rata motivasi belajar sebesar 2,12 (skala 1–4). Secara rinci, hanya 25% siswa yang berada pada kategori motivasi tinggi, sementara 75% siswa berada pada kategori motivasi sedang hingga rendah.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa:

- ✓ Kurang antusias saat guru menjelaskan materi seni rupa
- ✓ Pasif dalam bertanya dan berdiskusi
- ✓ Kurang percaya diri dalam menampilkan dan menjelaskan hasil karya
- ✓ Cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung

Hasil ini menunjukkan bahwa diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Hasil Siklus I

a. Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran seni rupa dilaksanakan dengan menerapkan media *Interactive Flat Panel* (IFP). Guru menyajikan materi melalui tampilan gambar, video singkat proses pembuatan karya seni, serta demonstrasi langsung menggunakan fitur sentuh pada IFP.

Hasil angket motivasi belajar setelah pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus. Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 2,78. Jumlah siswa dengan kategori motivasi tinggi meningkat menjadi 55%, sedangkan siswa dengan motivasi sedang dan rendah menurun menjadi 45%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan IFP mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa, antara lain:

- ✓ Siswa mulai memperhatikan tampilan materi di IFP
- ✓ Beberapa siswa berani mengajukan pertanyaan
- ✓ Siswa terlihat lebih tertarik saat guru menampilkan video dan contoh karya seni
- ✓ Namun, masih terdapat siswa yang pasif dan belum berani berinteraksi langsung dengan media

c. Refleksi Siklus I

Berdasarkan refleksi, ditemukan beberapa kendala:

- ✓ Sebagian siswa masih belum terbiasa menggunakan media IFP
 - ✓ Waktu pembelajaran kurang optimal karena siswa masih beradaptasi
 - ✓ Guru belum maksimal memberi kesempatan kepada semua siswa untuk berinteraksi dengan IFP
- Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dan mengatur waktu pembelajaran dengan lebih baik.

3) Hasil Siklus II

a. Hasil Angket Motivasi Belajar Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran seni rupa dengan IFP dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi, demonstrasi, dan presentasi hasil karya menggunakan IFP.



Hasil angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 3,35. Sebanyak 85% siswa berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan hanya 15% siswa yang berada pada kategori motivasi sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori motivasi rendah.

Peningkatan skor motivasi dari pra-siklus ke siklus II sebesar 1,23 poin, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil observasi menunjukkan perubahan yang lebih positif, yaitu:

- ✓ Siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
- ✓ Siswa aktif bertanya dan memberikan pendapat
- ✓ Sebagian besar siswa berani mencoba menggunakan IFP
- ✓ Siswa lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil karya seni
- ✓ Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif

c. Dokumentasi Hasil Karya Siswa

Dokumentasi hasil karya seni rupa siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan kualitas dibandingkan pra-siklus dan siklus I, ditinjau dari:

- ✓ Penggunaan warna yang lebih beragam
- ✓ Komposisi gambar yang lebih rapi
- ✓ Ide dan kreativitas yang lebih berkembang

4) Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar

Tahap	Skor Rata-rata Motivasi	Kategori Dominan
Pra-Siklus	2,12	Rendah–Sedang
Siklus I	2,78	Sedang
Siklus II	3,35	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) secara bertahap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran seni rupa.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan pada mata pelajaran Seni Rupa. Peningkatan motivasi belajar ini terlihat secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II, baik berdasarkan hasil angket motivasi maupun hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui karya seni. Kondisi ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa membutuhkan media visual yang kuat agar siswa dapat memahami konsep dan teknik secara konkret.



Pelaksanaan siklus I dengan penerapan media Interactive Flat Panel (IFP) mulai menunjukkan perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Tampilan visual berupa gambar, video, dan demonstrasi langsung melalui IFP mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berpartisipasi dalam pembelajaran, meskipun belum semua siswa terlibat secara optimal. Peningkatan skor motivasi pada siklus I menunjukkan bahwa IFP efektif sebagai stimulus awal untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I, terutama dengan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan IFP. Guru melibatkan siswa dalam diskusi, demonstrasi teknik seni, serta presentasi hasil karya di depan kelas. Perbaikan strategi ini berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran seni rupa.

Secara teoritis, peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan IFP dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Media IFP mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, khususnya gaya belajar visual dan kinestetik. Interaksi langsung dengan media, tampilan visual yang menarik, serta suasana pembelajaran yang kolaboratif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan akan mendorong siswa untuk belajar secara lebih optimal.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan IFP juga berdampak positif terhadap kualitas hasil karya seni rupa siswa. Siswa lebih berani bereksplorasi dengan warna, bentuk, dan komposisi, serta menunjukkan kreativitas yang lebih berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang meningkat berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran seni rupa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penerapan Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran seni rupa merupakan salah satu alternatif solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa:

- Penerapan media pembelajaran Interactive Flat Panel (IFP) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan pada mata pelajaran Seni Rupa.
- Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi secara bertahap, ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari pra-siklus ke siklus I dan meningkat secara signifikan pada siklus II.
- Pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan IFP membuat siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran serta mengekspresikan ide melalui karya seni.



- d. Penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dan satu pertemuan setiap siklus efektif digunakan sebagai upaya perbaikan pembelajaran seni rupa di kelas IV sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Indriansyah, R. T. (2025). Peran Media Interactive Flat Panel Display dalam Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi Peserta Didik. (*Jurnal*) — studi kasus/penelitian.
- Utomo, P. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis. Edu Pubmedia. (panduan dan ringkasan model PTK modern).
- Puspawati, G. A. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Seni Rupa Melalui Media Digital (Artsteps) dalam Pembelajaran PJBL. *Realisasi* — Volume 1 No.3.
- Febriya, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran Seni Rupa dengan Model PjBL/TaRL. *Jurnal Komunikasi dan Inovasi Pendidikan*.