

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar ialah suatu proses berkaitan dengan perancangan pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi siswa (Keller, 2016). Selain itu menurut Rahman (2021) motivasi belajar memicu siswa untuk terus menekuni proses pembelajaran secara konsisten hingga seluruh tujuan belajar tercapai dengan baik. Di tengah perkembangan zaman yang semakin dinamis, upaya menjaga konsistensi motivasi belajar siswa menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian. Sukses tidaknya siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh kuat lemahnya motivasi mereka karena berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang mengarahkan dan mempertahankan semangat belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, motivasi juga berperan dalam meningkatkan partisipasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Habsy et al., 2024). Secara empiris, motivasi belajar memiliki hubungan linear dengan hasil belajar siswa. Berbagai hasil memperlihatkan motivasi belajar berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa SMK (Hasby et al., 2025).

Motivasi belajar siswa sekolah menengah masih menjadi permasalahan yang cukup serius, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa SMK berada pada kategori rendah dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Pratama & Meilani, 2020). Fenomena ini juga di temukan di SMK Makarya 2 Jakarta, dimana peneliti menemukan permasalahan terkait dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil belajar sumatif siswa kelas XI pada mata pelajaran produktif tahun ajaran 2025/2026 yang menunjukkan hasil:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Kelas XI Mapel Produktif TA 2025/2026 Ganjil

No.	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Front Office	88	75	81	7
2.	Housekeeping	88	75	88	0
3.	Laundry	88	75	77	11
4.	Food and Beverages	88	75	84	4

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan hasil belajar diatas, mata pelajaran *Laundry* menjadi mata pelajaran dengan hasil belajar terendah untuk mata pelajaran produktif perhotelan, hal ini menunjukkan pembelajaran yang berlangsung belum mendorong siswa untuk belajar. Jika melihat predikat keseluruhan hasil belajar pada mata pelajaran *Laundry*, ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.2 Data Predikat Nilai Sumatif Mata Pelajaran *Laundry* Kelas XI TA 2025/2026 Ganjil.

No.	Predikat	Batas Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sangat Baik	91-100	0	0%
2.	Baik	83-90	18	20,45%
3.	Cukup	76-82	59	67,05%
4.	Kurang	≤ 75	11	12,5%

Sumber: Data diolah, 2026

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran, meskipun KKM administrasi tercantum sebesar 75, dalam praktik penilaian pembelajaran siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 76. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan batas ketuntasan ≥ 76 sesuai dengan standar yang diterapkan guru mata pelajaran. Maka dalam Tabel 1.2, diketahui bahwa mayoritas siswa berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar 67,05% (59 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal. Selanjutnya, sebanyak 20,45% (18 siswa) kategori baik, sedangkan tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat baik (0%). Di sisi lain, masih terdapat 12,5% (11 siswa) yang berada pada kategori kurang. Temuan memperlihatkan hasil belajar cenderung berada pada tingkat menengah ke bawah, sehingga dapat diasumsikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya kemungkinan rendahnya motivasi belajar siswa.

Selain karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Laundry* masih relatif rendah, mata pelajaran ini dipilih karena memiliki peran yang penting dalam membentuk kompetensi keahlian siswa Akomodasi Perhotelan. Mata pelajaran *Laundry* membekali siswa dengan kemampuan mengelola linen dan pakaian sesuai standar operasional industri perhotelan, mulai dari proses penerimaan, pencucian, pengeringan, penyetrikaan, hingga penyimpanan dan distribusi. Kompetensi tersebut akan diterapkan siswa ketika melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) serta menjadi salah satu kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Selain itu,

karakteristik materi Laundry yang didominasi prosedur kerja dan praktik menjadikan pembelajaran lebih efektif apabila didukung media interaktif yang mampu menampilkan demonstrasi, simulasi, dan visualisasi secara langsung. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Laundry menjadi penting agar siswa memiliki kesiapan kompetensi yang lebih baik untuk memasuki dunia industri.

Naik turunnya motivasi belajar siswa bersumber dari dua hal utama. Pertama, faktor dari dalam diri seperti minat, impian, dan kondisi raga serta jiwa. Kedua, faktor dari luar diri yang meliputi dukungan keluarga, suasana sekolah, hingga pendekatan mengajar yang dipilih oleh guru, serta dukungan yang diberikan oleh orang tua dan teman sebaya (Fadhilah et al., 2025). Secara lebih spesifik, Keller (2016) melalui *Grand Theory* motivasi instruksionalnya, menekankan bahwa motivasi belajar tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dirancang melalui strategi yang tepat. Strategi tersebut dirumuskan dalam model ARCS yang mencakup empat elemen: *Relevance* (Kegunaan), *Satisfaction* (Kepuasan), *Attention* (Perhatian), *Confidence* (Kepercayaan Diri). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan dalam proses belajar, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar (Keller, 2016).

Transformasi pendidikan pada masa digital memicu perubahan sudut pandang dalam proses belajar, di mana sistem yang awalnya didominasi oleh pengajar (*teacher-centered*) kini beralih menjadi pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Teknologi digital tidak hanya berperan sebagai penyedia informasi, tetapi juga memungkinkan siswa menjadi pencipta pengetahuan dan berperan aktif dalam proses pembelajaran (Haleem et al., 2022). Menurut Rusman (2017), teknologi pendidikan adalah sistem yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui desain dan implementasi alat serta materi yang canggih. Pemanfaatan teknologi di sekolah bukan lagi sekadar inisiatif mandiri, melainkan bagian dari agenda nasional. Pemerintah Indonesia melalui kemendikbudristek telah meluncurkan program digitalisasi Sekolah sebagai salah satu prioritas dalam kebijakan Merdeka Belajar. Kebijakan ini menekankan pada penyediaan sarana TIK (Teknologi Informasi dan

Komunikasi) yang memadai di sekolah-sekolah untuk mendukung literasi digital. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah (2016), pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang menantang dan memotivasi peserta didik. Pemanfaatan media digital, seperti video pembelajaran interaktif, buku digital, dan aplikasi edukatif, terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Kondisi tersebut berkontribusi dalam meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi siswa selama proses pembelajaran (Syafaatusalamah & Salsabilla, 2023).

Perkembangan teknologi melahirkan perangkat pembelajaran interaktif seperti *Interactive Flat Panel*, yang dikenal dengan singkatan IFP merupakan teknologi terbaru saat ini yang berupa layar elektronik besar dengan ukuran 86 inc yang interaktif dengan fitur layar sentuh dengan kemampuan dapat mengakses, mengubah bahkan berbagi serta bertukar file seperti foto, video, *power point* dan lain-lain (Kurniawan & Hakim, 2024). IFP digunakan sebagai perangkat pembelajaran interaktif yang memfasilitasi guru dan siswa agar dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar. IFP menggantikan papan tulis konvensional dan proyektor karena mampu menampilkan materi dengan resolusi tinggi, mendukung kolaborasi, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen), Abdul Mu'ti, mengatakan program digitalisasi pembelajaran mulai dilaksanakan pada 15 Agustus 2025 untuk 288.865 sekolah (Westiana, 2025). SMK Makarya 2 Jakarta adalah sekolah menengah kejuruan dengan konsentrasi akomodasi perhotelan yang menerima program digitalisasi pembelajaran berupa *Interactive Flat Panel* sejak tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum masuknya IFP di SMK Makarya 2 Jakarta di temukan bahwa hingga tahun ajaran 2024/2025 SMK Makarya 2 masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah jenis pembelajaran yang sangat verbalis dan monoton dan bergantung pada ceramah untuk menyampaikan materi, ini disebut sebagai pembelajaran berpusat guru (Fadhilah et al., 2025). Metode pembelajaran tradisional sering kali kurang

menghadirkan suasana belajar yang komunikatif serta memikat perhatian. Kondisi ini dapat mengurangi tingkat keterlibatan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Haleem et al., 2022). Pendidik di SMK Makarya 2 Jakarta menyebut bahwa selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang kurang memperhatikan, mengobrol dan melamun. Kemudian, pada tahun ajaran 2025/2026 SMK Makarya 2 Jakarta menerima 2 buah *Interactive Flat Panel* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, pemahaman materi, serta mendukung pembelajaran. Selain itu, penggunaan IFP sejalan dengan program digitalisasi pembelajaran nasional dan tuntutan kompetensi abad ke-21, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesiapan siswa SMK menghadapi dunia kerja. Namun pada praktiknya, penggunaan *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran masih jarang dilakukan oleh tenaga pendidik di SMK Makarya 2. Berdasarkan hasil wawancara, guru menggunakan IFP setidaknya 1x setiap minggu dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, penggunaan *Interactive Flat Panel* juga menunjukkan perbedaan pada keterkaitan materi dengan kebutuhan belajar siswa (*relevance*) dan kepuasan belajar (*satisfaction*). Pada kelas yang belum memanfaatkan IFP secara optimal, sebagian siswa menganggap materi Laundry hanya berupa teori sehingga kurang memahami kaitannya dengan praktik kerja di industri perhotelan. Sebaliknya, ketika guru menggunakan IFP untuk menampilkan video prosedur kerja, simulasi, serta contoh kasus industri, siswa lebih mudah memahami manfaat materi bagi kompetensi kerja yang akan mereka kuasai. Selain itu, siswa tampak lebih puas setelah berhasil menyelesaikan tugas atau diskusi menggunakan media interaktif karena memperoleh umpan balik secara langsung dari guru maupun teman sekelas, kemudian jika melihat hasil belajar pada Tabel 1.1 serta predikat hasil belajar pada Tabel 1.2, penggunaan IFP belum menunjukkan hasil yang optimal terutama pada mata pelajaran *Laundry*. Hal ini disebabkan karena pembelajaran Laundry tidak hanya menekankan penguasaan konsep (kognitif), tetapi juga keterampilan praktik (psikomotorik) yang memerlukan demonstrasi, latihan langsung, dan pembiasaan kerja sesuai prosedur industri. Di sisi lain, pembelajaran menggunakan IFP diindikasikan mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran

konvensional, meskipun besarnya pengaruh terhadap motivasi belajar belum diketahui secara empiris. Dengan adanya peralihan metode pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran interaktif menggunakan *Interactive Flat Panel* diharapkan dapat menaikkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Interactive Flat Panel dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran teori sebelum kegiatan praktik dilaksanakan. Pada mata pelajaran *Laundry*, guru dapat menggunakan *Interactive Flat Panel* untuk menampilkan materi mengenai struktur organisasi *laundry department*, jenis-jenis linen dan pakaian, simbol perawatan tekstil (*laundry care label*), pengenalan peralatan dan mesin *laundry*, jenis bahan kimia yang digunakan, serta alur proses pencucian mulai dari *collecting, sorting, washing, extracting, drying, finishing*, hingga *distribution*. Selain itu, guru juga dapat menampilkan video demonstrasi penerapan *Standard Operating Procedure (SOP)* sehingga siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan kerja yang akan dilakukan pada saat praktikum. Kondisi tersebut berbeda dengan pembelajaran tanpa IFP, di mana siswa umumnya hanya memperoleh penjelasan melalui ceramah dan media cetak sehingga kesempatan untuk mengevaluasi hasil belajar secara langsung lebih terbatas. Dengan adanya IFP, guru dapat memberikan umpan balik segera terhadap hasil diskusi maupun latihan yang dikerjakan siswa. Umpan balik tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih memuaskan karena siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka dan terdorong untuk memperbaiki hasil belajarnya.

Melalui fitur layar sentuh, *Interactive Flat Panel* memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung selama proses pembelajaran. Guru dapat mengajak siswa mengidentifikasi kesalahan prosedur melalui studi kasus, mengurutkan tahapan proses *laundry*, memberikan kuis interaktif, maupun melakukan diskusi berdasarkan video praktik yang ditampilkan. Siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif dengan menuliskan jawaban, memberikan pendapat, atau mempresentasikan hasil diskusi menggunakan layar *Interactive Flat Panel*. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut diharapkan menaikkan tingkat konsentrasi, rasa penasaran, rasa percaya diri, dan keaktifan siswa saat belajar sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan praktik dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

Dalam penelitian terdahulu berjudul “Transformasi Digital dalam Pengelolaan Sistem Pendidikan: Pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” oleh Indrasari & Inganah (2025) melalui pendekatan kualitatif deskriptif, studi ini menggali lebih dalam sejauh mana penggunaan IFP mampu membangkitkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 9 Gowa. Sementara itu, data pendukung diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, pengisian angket, serta dokumen terkait.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan *Interactive Flat Panel* (IFP), hanya sekitar 46% siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, namun setelah penggunaan IFP meningkat menjadi 78% siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, 72% siswa merasa lebih mudah memahami materi, dan 65% siswa lebih percaya diri dalam berpartisipasi di kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Interactive Flat Panel* (IFP) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Penelitian lain berjudul “Peran Media *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) dalam Meningkatkan motivasi dan Kolaborasi Belajar Siswa” oleh Indransyah, R. T. (2024) Penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif pada pembelajaran IPS di SD Islam Sabilillah 1 Malang. Hasil menunjukkan bahwa penerapan *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) mampu menaikkan motivasi belajar siswa dengan cara menyuguhkan tampilan visual menarik, mengoptimalkan layar sentuh interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan IFPD juga meningkatkan kolaborasi antar siswa melalui diskusi kelompok dan kegiatan pemecahan masalah secara bersama.

Selain itu, Penelitian berjudul “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” oleh Nasti et al. (2025) dimaksudkan untuk mengkaji dampak pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* terhadap peningkatan gairah belajar peserta didik. Dengan menerapkan model studi Tindakan Kelas (PTK) dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Studi ini

melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Negeri 02 Pekan Selasa, Kabupaten Solok Selatan, sebagai subjek. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, kuesioner motivasi, tanya jawab, serta studi dokumen. Temuan riset mengonfirmasi adanya kenaikan motivasi belajar secara bertahap, terbukti dari peningkatan skor rata-rata dari 2,12 pada pra-siklus, naik ke angka 2,78 pada siklus pertama, hingga mencapai 3,35 di penghujung siklus kedua.

Dari studi yang telah dilakukan, terbukti bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) membawa pengaruh nyata dalam mendongkrak semangat dan keaktifan siswa di kelas. Karena mampu menyuguhkan materi secara hidup dan penuh warna, alat ini berhasil menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif. Berbagai studi juga mencatat bahwa kehadiran IFP sangat diandalkan untuk menumbuhkan minat serta memaksimalkan keterlibatan anak didik dalam setiap kegiatan belajar.

Namun demikian, sebagian besar penelitian yang telah dilakukan masih menggunakan pendekatan kualitatif, studi kasus, atau penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada deskripsi penerapan media pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar secara umum. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum menerapkan pendekatan eksperimen yang membandingkan secara langsung kelas yang menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP) dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Penelitian mengenai penggunaan IFP juga masih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau sekolah menengah umum, sehingga kajian mengenai efektivitas penggunaan media ini pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama SMK Perhotelan masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian ini akan membedah motivasi belajar siswa menggunakan kerangka kerja model ARCS dari John M. Keller untuk melihat secara empiris dimensi mana yang paling terdampak oleh penggunaan IFP. Model ARCS merupakan suatu bentuk pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi siswa untuk belajar. Model ARCS dianggap tepat dan memiliki pijakan teoritis dan empiris yang sudah terbukti (Kafrawi et al., 2021).

Sebagai upaya melengkapi literatur yang ada dan menutup *research gap*, penelitian ini memakai metode eksperimen semu. Kami membagi siswa kelas XI di

SMK Makarya 2 Jakarta ke dalam dua kubu: kelas kontrol yang memakai cara lama dan kelas eksperimen yang memakai *Interactive Flat Panel* (IFP). Harapannya, riset ini bisa menyuguhkan data nyata yang memperlihatkan pengaruh penggunaan IFP terhadap semangat belajar siswa. Kelas XI dianggap kelas yang memiliki urgensi untuk memperoleh motivasi belajar tinggi untuk persiapan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Industri. Penelitian akan berfokus pada mata pelajaran *Laundry* yang memiliki hasil belajar paling rendah diantara mata pelajaran produktif lainnya (S M K Makarya 2, 2026).

Berdasarkan hal diatas, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Interactive Flat Panel* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Makarya 2 Jakarta”. Hasil diproyeksikan dapat memberikan kontribusi guru, sekolah, dan para pemangku kepentingan untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pendukung dalam mengevaluasi penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) pada proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan kualitas pembelajaran di SMK.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas SMK Makarya 2 Jakarta menunjukkan kurangnya motivasi belajar terhadap materi pembelajaran, yang terlihat dari perilaku melamun, berbicara dengan teman, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dan hasil belajar yang kurang baik.
2. Penggunaan *Interactive Flat Panel* baru dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026 sehingga pemanfaatannya dalam pembelajaran masih relative baru dan belum diketahui adanya pengaruh *Interactive Flat Panel* terhadap motivasi belajar siswa.
3. Sekolah belum memiliki data empiris yang menunjukkan efektivitas penggunaan IFP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas XI SMK Makarya 2 Jakarta, hanya mengkaji pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* terhadap motivasi belajar, tidak mengkaji hasil belajar dan Variabel lain, serta penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran *Laundry*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada studi ini ialah “apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan *Interactive Flat Panel* dengan pembelajaran konvensional di SMK Makarya 2 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Studi ini diproyeksikan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara yang menerapkan *Interactive Flat Panel* dengan pembelajaran konvensional di SMK Makarya 2 Jakarta

1.6 Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dan manfaat praktis bagi berbagai pihak:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan teori motivasi, terkhusus melalui model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dalam ekosistem pembelajaran digital modern, terutama pada penggunaan *Interactive Flat Panel*. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya khazanah literatur teknologi pendidikan terkait efektivitas media interaktif mutakhir di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari upaya modernisasi pedagogi. Lebih lanjut, hasil studi menjadi acuan selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji hubungan antara penggunaan perangkat keras interaktif dengan berbagai variabel psikologi belajar lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam mengimplementasikan media *Interactive Flat Panel* (IFP) di kelas eksperimen, serta mengasah kemampuan analistik mengukur Variabel motivasi belajar siswa secara kuantitatif.

2. Bagi Guru SMK Makarya 2 Jakarta

Menambah alternative strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengoptimalkan fitur-fitur canggih pada IFP guna meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah (SMK Makarya 2 Jakarta)

Memberikan data empiris mengenai dampak investasi teknologi terhadap kualitas motivasi belajar siswa. Hasil ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana digital di sekolah.

4. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan tidak membosankan melalui fitur interaksi IFP, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan kepuasan dalam memahami materi pelajaran.

Intelligentia - Dignitas