

# KONSTRUKSI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN INTERACTIVE FLAT PANEL (Studi Kasus Kelas IV SDN 3 Gondosari)

Dea Aprilia Saputri<sup>1</sup>, Ismail<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan, Indonesia

Email : dhprlaptr@gmail.com<sup>1</sup>

Received: March 2026

Accepted: March 2026

Published: April 2026

## Abstract :

*This study aims to examine the impact of using Interactive Flat Panel (IFP) in Islamic Religious Education (PAI) learning in grade IV at SDN 3 Gondosari, as well as how IFP can enhance students' learning motivation. The research method used is a qualitative approach with a case study design, involving interviews with teachers, the headmaster, and students, as well as classroom observations. The findings indicate that the use of IFP has a positive impact on presenting learning materials in a more engaging and interactive manner, contributing to an increase in student motivation. Features of IFP such as PowerPoint, videos, and interactive applications like Wordwall and Ruang Murid enable students to be more actively involved in learning. The use of educational games and IFP-based evaluations creates an enjoyable learning atmosphere and supports student collaboration. Additionally, students' learning motivation showed significant improvement, especially in terms of involvement, attention, and active participation. However, several obstacles were identified, such as limited IFP devices and unstable internet connections. This study suggests improving infrastructure and enhancing teacher training in IFP usage to fully maximize the benefits of technology in education.*

**Keywords :** Interactive Flat Panel (IFP); Learning Motivation; Islamic Religious Education

## Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 3 Gondosari, serta bagaimana IFP dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, yang melibatkan wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan peserta didik, serta observasi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP memberikan dampak positif dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur IFP seperti PowerPoint, video, dan aplikasi interaktif seperti Wordwall dan Ruang Murid memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif dan evaluasi berbasis IFP menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta mendukung kolaborasi antara siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam hal keterlibatan, perhatian, dan keaktifan. Meskipun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan perangkat IFP dan jaringan internet yang tidak stabil. Penelitian ini menyarankan untuk memperbaiki infrastruktur dan meningkatkan pelatihan bagi guru dalam penggunaan IFP guna memaksimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Interactive Flat Panel (IFP); Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang posisi strategis sebagai

instrumen fundamental dalam proses rekonstruksi karakter serta integritas moral siswa, khususnya pada fase pendidikan dasar. Pada tahapan perkembangan ini, PAI tidak sekadar berfungsi sebagai transmisi pengetahuan teologis, melainkan menjadi basis penanaman nilai-nilai etika yang esensial dalam membentuk fondasi kepribadian peserta didik agar selaras dengan norma spiritual dan sosial. Menurut Musafiri (2022) Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia dirancang untuk menyelaraskan pemahaman teologis dengan internalisasi etika serta perilaku terpuji. Seiring dengan akselerasi inovasi teknologi, implementasi perangkat pendukung seperti IFP menjadi pilihan metodologis yang efektif dalam mengoptimalkan kualitas interaksi edukatif di ruang kelas. Penggunaan panel interaktif ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai media transformasi yang mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran religi yang lebih dinamis, partisipatif, dan selaras dengan perkembangan zaman (Hidayat & Musnandar, 2026). Implementasi sarana edukasi ini diarahkan untuk bertindak sebagai penggerak utama dalam meningkatkan determinasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan mengadopsi perangkat pendukung yang mutakhir, ekosistem kelas menjadi lebih dinamis dan dua arah, yang pada gilirannya mampu membangkitkan respons kognitif serta kepekaan afektif siswa. Pendekatan ini memungkinkan materi keagamaan tidak sekadar dipahami sebagai teori, melainkan diresapi sebagai pengetahuan yang bermakna dan relevan dengan realitas kehidupan peserta didik (F. N. Aulia, 2025).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi kesuksesan proses pendidikan. Namun, kenyataannya, banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi dalam mengikuti pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Sal Shakhiba Albira Nanda Hanafi, 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan di kelas sering menjadi penyebab utama menurunnya minat belajar peserta didik (Lutfi Hanifah, Muhammad Syah Reza Pahlavi, Okan Rahadian, Riska Aprilia, 2026). Maka dari itu, dibutuhkan rekonstruksi terhadap strategi instruksional yang lebih adaptif terhadap fluktuasi zaman demi memacu dorongan belajar individu secara optimal. Pengadopsian model-model pembelajaran yang inovatif dipandang sebagai solusi strategis untuk menciptakan suasana edukatif yang relevan, sehingga tingkat keterlibatan dan minat belajar peserta didik dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan.

*Interactive Flat Panel* (IFP) adalah teknologi pendidikan yang telah banyak digunakan di berbagai sekolah di dunia, termasuk Indonesia (Jumiati, Guntur Danang Sulistyawan, 2025). Teknologi ini menawarkan berbagai kemudahan dalam hal interaksi dan visualisasi materi pelajaran yang lebih menarik dan dinamis (Nuraini, 2026). Pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam ekosistem kelas diyakini mampu menciptakan atmosfer instruksional yang lebih partisipatif serta atraktif bagi siswa. Integrasi teknologi ini tidak hanya memfasilitasi pertukaran informasi secara dua arah, tetapi juga berperan sebagai stimulan dalam menumbuhkan minat serta dorongan belajar yang lebih kuat, sehingga peserta didik cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Siregar, 2026). Berbagai literatur sebelumnya memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan perangkat pembelajaran interaktif berkontribusi signifikan terhadap penguatan keterikatan (engagement) peserta didik. Penerapan strategi ini terbukti krusial dalam menyajikan lingkungan belajar yang adaptif sekaligus mempermudah mekanisme penyerapan ilmu pengetahuan oleh siswa. Melalui pendekatan ini, proses internalisasi substansi materi dapat berlangsung lebih efektif, yang memungkinkan setiap individu untuk memahami dan menguasai topik pembelajaran dengan perspektif yang lebih luas serta fundamental (Azizah et al., 2024).

Meskipun potensi IFP dalam mentransformasi ruang kelas sangat besar, kajian mendalam mengenai pengaruhnya terhadap dorongan belajar siswa dalam konteks edukasi teologis (PAI) di tingkat pendidikan dasar masih belum banyak dilakukan. Oleh sebab itu, riset ini bertujuan untuk menginvestigasi secara mendetail terkait pembentukan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media IFP di lingkungan SDN 3 Gondosari. Fokus utama penelitian ini mencakup identifikasi peran IFP sebagai stimulan minat belajar serta upaya untuk memahami korelasi operasionalnya terhadap peningkatan efektivitas luaran pembelajaran bagi para siswa.

Secara spesifik, fokus utama investigasi ini diarahkan pada efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam memicu rasa ingin tahu intelektual siswa serta mengeskalasi intensitas keterlibatan mereka sepanjang aktivitas instruksional. Selain itu, studi ini menelaah bagaimana integrasi teknologi tersebut mampu memperkuat retensi pemahaman peserta didik terhadap substansi materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara teoretis maupun praktis, penelitian ini diproyeksikan memberikan sumbangsih signifikan terhadap inovasi model pembelajaran berbasis digital, terutama dalam merelevansikan

pendidikan religi pada jenjang sekolah dasar dengan tuntutan zaman.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi metodologi kualitatif dengan desain studi kasus guna membedah secara komprehensif bangunan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 3 Gondosari melalui integrasi *Interactive Flat Panel* (IFP). Pemilihan paradigma kualitatif didasarkan pada kapabilitas metode ini dalam membedah esensi proses, signifikansi makna, serta interpretasi mendalam terhadap dinamika perilaku yang muncul di lokasi penelitian. Dengan demikian, peneliti dapat menangkap realitas subjektif peserta didik dalam berinteraksi dengan teknologi instruksional secara lebih autentik (Syahrizal & Jailani, 2023).

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik, yang dipilih untuk memberikan informasi yang komprehensif mengenai topik yang diteliti (Abduh et al., 2022). Adapun objek penelitian ini adalah penerapan *Interactive Flat Panel* (IFP) dan memberikan implikasi yang signifikan terhadap eskalasi dorongan belajar peserta didik dalam lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI). Integrasi teknologi tersebut tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi stimulan yang kuat dalam menumbuhkan minat internal siswa untuk mendalami nilai-nilai keagamaan. Dampak positif ini terlihat dari peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, yang pada gilirannya memperkuat internalisasi nilai karakter dan pemahaman teologis secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Strategi pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan teknik observasi lapangan yang bertujuan untuk meninjau secara saksama setiap bentuk keterlibatan serta dinamika komunikasi yang muncul selama kegiatan belajar mengajar. Melalui pengamatan ini, peneliti dapat mendokumentasikan secara faktual berbagai fenomena interaksi dan aktivitas edukatif yang terjadi dalam ekosistem kelas ketika media *Interactive Flat Panel* (IFP) digunakan (Sofwatillah et al., 2024). Selain itu, wawancara mendalam dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik untuk mendapatkan informasi yang valid terkait dengan pengaruh penggunaan IFP terhadap motivasi belajar mereka (Hansen, 2020). Penggunaan teknik dokumentasi dalam studi ini bertujuan untuk mengintegrasikan data pendukung berupa berkas-berkas esensial, foto kegiatan, serta rekaman lapangan ke dalam analisis penelitian. Seluruh data yang terkumpul kemudian diproses melalui tiga tahapan analisis data kualitatif yang saling berkaitan: diawali dengan pemilahan informasi yang

substantif pada tahap reduksi data, diikuti dengan strukturisasi naratif dalam penyajian data, dan difinalisasi melalui penarikan kesimpulan yang didasarkan pada bukti-bukti faktual di lokasi penelitian (Nurrisa et al., 2025).

Dalam upaya memvalidasi hasil penelitian, peneliti menggunakan metode triangulasi sumber untuk memastikan bahwa data yang terkumpul benar-benar merepresentasikan realitas di lapangan. Langkah ini melibatkan proses sinkronisasi dan perbandingan antara data verbal dari informan, catatan aktivitas hasil observasi, serta bukti-bukti dokumentatif yang relevan. Dengan mengintegrasikan berbagai sumber informasi tersebut, peneliti dapat meminimalisir bias serta menjamin bahwa seluruh konstruksi temuan penelitian bersifat valid dan kredibel secara akademis (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan peserta didik, serta observasi yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa IFP memiliki dampak signifikan terhadap cara siswa berinteraksi dengan materi, serta cara mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan IFP dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, baik dalam aspek keterlibatan, perhatian, ketekunan, dan keaktifan dalam proses pembelajaran.

### **Implementasi Pembelajaran PAI dengan *Interactive Flat Panel* (IFP)**

Interactive Flat Panel (IFP) adalah program pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan mendistribusikan papan tulis digital interaktif ke berbagai sekolah di seluruh negeri. Program ini diharapkan dapat memastikan pemerataan akses terhadap pendidikan berbasis teknologi pada tahun 2025. Di SDN 3 Gondosari, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mulai memanfaatkan IFP sejak Oktober 2025.

IFP digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur, seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif seperti Wordwall. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengakses kuis dan permainan yang relevan dengan topik yang dipelajari, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan Guru PAI, beliau menyatakan, "Dengan adanya IFP, sangat membantu dalam menyampaikan materi secara visual." Pernyataan ini menunjukkan bahwa IFP berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka untuk menghubungkan konsep-konsep teoretis dengan gambaran yang lebih nyata dan mudah dipahami.

Secara pedagogis, implementasi IFP dalam pembelajaran PAI menunjukkan pergeseran dari pola pembelajaran yang bersifat transmisif menuju pendekatan yang lebih konstruktif. Dalam perspektif konstruktivistik, Paradigma instruksional yang diterapkan menggeser kedudukan peserta didik dari sekadar penerima pesan yang pasif menjadi subjek utama yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Melalui interaksi yang intensif dengan media pembelajaran, siswa didorong untuk mengolah dan memaknai informasi secara mandiri. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang demokratis dan partisipatif, di mana penguasaan materi lahir dari aktivitas eksploratif siswa, bukan sekadar transfer pengetahuan secara konvensional, materi, dan lingkungan belajar.

Penggunaan IFP memungkinkan integrasi berbagai representasi visual, audio, dan Integrasi fitur interaktif tersebut berperan dalam memperluas cakrawala pengalaman edukatif, yang secara simultan mempermudah mekanisme asimilasi serta akomodasi informasi ke dalam skema kognitif peserta didik secara lebih efektif. Dengan adanya stimulasi teknologi ini, siswa tidak hanya menerima pengetahuan baru, tetapi juga mampu melakukan rekonstruksi pemahaman secara mendalam, sehingga struktur pengetahuan yang terbentuk menjadi lebih stabil dan komprehensif.

Adapun implementasi Pembelajaran PAI dengan IFP di SDN 3 Gondosari dapat dijelaskan dalam dua aspek utama, yaitu: a) Menyajikan Materi Pembelajaran, dan b) Permainan Edukasi & Evaluasi Pembelajaran. *Pertama* menyajikan Materi Pembelajaran, penyajian materi pembelajaran diawali dengan guru mempersiapkan materi pembelajaran dengan cermat, menyesuaikan topik yang akan diajarkan dengan permainan edukatif yang relevan. Guru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Interactive Flat Panel (IFP), seperti PowerPoint, video, aplikasi Wordwall, serta aplikasi interaktif seperti Ruang Murid. Berdasarkan wawancara dengan Guru PAI, beliau menyampaikan, "*Sebelum pembelajaran dimulai, saya biasanya mempersiapkan materi ajar terlebih dahulu menggunakan aplikasi Ruang Murid, PowerPoint, video interaktif, serta permainan edukatif menggunakan Wordwall yang disesuaikan dengan materi hari itu*". Pernyataan ini mengindikasikan bahwa guru tidak hanya fokus pada materi teori, tetapi juga mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Selain itu, guru juga memastikan bahwa perangkat IFP telah siap digunakan sebelum pembelajaran dimulai, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar

tanpa gangguan teknis.

Penggunaan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran, serta penjelasan yang didukung dengan visualisasi, memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan. Dengan menggunakan IFP, materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa dapat mengingat dan memahami konsep yang disampaikan dengan lebih mudah. Sebagai contoh, pada materi "Aku Anak Saleh", siswa dapat lebih mudah mengerti konsep-konsep seperti "Salam" dan "Tolong Menolong" karena adanya visualisasi gambar dan video yang mendukung penjelasan guru.



**Gambar 1.** Pembelajaran Menggunakan Media IFP

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmat et al., (2025) menegaskan bahwa integrasi Interactive Flat Panel (IFP) memberikan kontribusi signifikan dalam memfasilitasi model pembelajaran yang bersifat partisipatif dan transformatif. Fenomena tersebut selaras dengan esensi Kurikulum Merdeka, terutama pada jenjang pendidikan dasar, yang menekankan pada fleksibilitas serta inovasi instruksional. Penggunaan media ini terbukti mampu menciptakan ruang kelas yang adaptif, di mana proses transfer pengetahuan berlangsung secara dinamis dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara mandiri, yang menekankan pada pembelajaran yang berbasis pada interaksi dan penggunaan teknologi yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

Kedua Permainan Edukasi & Evaluasi Pembelajaran, Implementasi instrumen permainan edukatif yang diintegrasikan melalui media Interactive Flat Panel (IFP) memegang peranan krusial dalam mengakselerasi dorongan belajar serta intensitas keterlibatan siswa pada mata pelajaran PAI. Melalui pendekatan gamifikasi digital ini, proses internalisasi nilai-nilai keagamaan menjadi lebih atraktif, sehingga mampu menstimulasi aspek afektif dan kognitif peserta didik untuk terlibat secara proaktif dalam setiap aktivitas instruksional di kelas. Guru memanfaatkan berbagai fitur interaktif, seperti Wordwall dan kuis interaktif, yang dapat memicu partisipasi aktif siswa. Selain berfungsi sebagai alat untuk memperkuat materi yang diajarkan, permainan edukatif ini juga

memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi secara sehat, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini tercermin dari salah satu ungkapan siswa yang menyatakan, “Bagian pembelajaran yang saya sukai adalah saat ada kuis interaktif, karena saya bisa maju ke depan menggunakan IFP”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan teknologi dan interaksi langsung, seperti permainan, sangat diminati oleh siswa karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.



**Gambar 2.** Pelibatan Peserta Didik dalam Penggunaan IFP

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan juga memiliki pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui penilaian akhir, tetapi juga melalui interaksi langsung dengan siswa, baik melalui pertanyaan lisan maupun tugas yang harus diselesaikan secara individu atau dalam kelompok. Selama pembelajaran, siswa tampak sangat antusias dalam menjawab pertanyaan serta berpartisipasi aktif dalam kuis yang diselenggarakan menggunakan IFP. Fenomena ini menegaskan bahwa evaluasi telah bertransformasi menjadi elemen fundamental yang menyatu dengan siklus instruksional guna menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Dalam paradigma ini, instrumen evaluasi tidak lagi sekadar diposisikan sebagai parameter penilaian hasil akhir (*assessment of learning*), melainkan berperan sebagai katalisator yang memicu interaksi dua arah secara lebih intensif sepanjang kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Secara komprehensif, implementasi permainan edukatif melalui platform *Interactive Flat Panel* (IFP) memberikan kontribusi signifikan terhadap eskalasi motivasi intrinsik peserta didik. Integrasi teknologi ini memicu antusiasme serta partisipasi proaktif siswa di sepanjang fase instruksional, sehingga mereka lebih terdorong untuk terlibat dalam setiap dinamika kelas. Selain itu, mekanisme evaluasi yang diwujudkan melalui interaksi *real-time* dan kuis digital memungkinkan pendidik untuk memetakan tingkat penguasaan konsep siswa secara lebih akurat. Dengan demikian, pemanfaatan IFP dalam ranah PAI tidak sekadar mengoptimalkan pemahaman kognitif, namun juga mendiversifikasi

kualitas penilaian serta kedalaman keterlibatan siswa dalam ekosistem pembelajaran.

Dampak dari penggunaan IFP juga terlihat pada perubahan pola interaksi belajar di kelas. Interaksi yang sebelumnya didominasi oleh komunikasi satu arah antara guru dan siswa berkembang menjadi interaksi multi-arah, Dinamika komunikasi yang terbangun meliputi relasi timbal balik antara siswa dan guru, interaksi sejawat, serta hubungan dialektis dengan perangkat pembelajaran. Pola ini menciptakan ruang edukatif yang lebih komunikatif, yang memacu keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat serta bereaksi terhadap berbagai input visual di layar interaktif. Fenomena ini memfasilitasi terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, di mana setiap aktivitas diskusi didasarkan pada pemahaman yang dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui proses eksplorasi langsung.

Implementasi IFP juga mencerminkan keselarasan dengan metodologi pembelajaran yang berorientasi pada siswa, di mana setiap dinamika edukatif dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keterlibatan aktif pembelajar. Dengan menempatkan prinsip student-centred learning yang menempatkan peserta didik sebagai subjek sentral, teknologi interaktif ini memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang lebih otonom. Hal ini memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan yang lebih personal dan bermakna, sesuai dengan mandat kurikulum modern yang mengedepankan agensi siswa (Evi Rizqi Salamah & Zuni Eka Tiyas Rifayanti, 2024). Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, membimbing, dan menyediakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui fitur interaktif pada IFP, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengeksplorasi materi, mencoba simulasi, serta terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik siswa dalam belajar PAI.

Penelitian yang dilakukan Suryandari & Wakidah (2026) juga mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan IFP secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan dan fokus siswa. Anak-anak lebih terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan layar, seperti menjawab soal, menggeser objek, atau mengisi kuis interaktif. Hal ini menegaskan bahwa teknologi, terutama yang berbasis interaktif seperti IFP, Implementasi media ini memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam mengeskalisasi intensitas keterlibatan peserta didik

sepanjang proses instruksional. Penggunaan teknologi interaktif tersebut terbukti mampu menstimulasi antusiasme siswa, sehingga mereka tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam setiap dinamika pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas.

Ketiga Konstruksi Motivasi Belajar Peserta Didik, Motivasi belajar siswa merupakan salah satu aspek yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan siswa, banyak yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) setelah penerapan IFP. Salah satu siswa menyatakan, "Pembelajarannya jadi lebih menyenangkan karena ada gambar dan video yang membantu menjelaskan materi". Pernyataan ini mencerminkan bahwa visualisasi materi menggunakan IFP sangat membantu dalam memperjelas konsep-konsep yang lebih kompleks dan abstrak, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan IFP yang bersifat interaktif juga mengurangi kebosanan yang sering dirasakan siswa saat mengikuti pembelajaran konvensional.

Lebih lanjut, hasil observasi di kelas menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa. Intensitas interaksi verbal meningkat secara signifikan, ditandai dengan frekuensi siswa dalam mengajukan maupun merespons stimulasi pertanyaan dari pendidik. Kehadiran teknologi Interactive Flat Panel (IFP) turut menumbuhkan efikasi diri peserta didik, yang terlihat dari keberanian mereka untuk berdemonstrasi langsung di depan kelas menggunakan perangkat tersebut. Fenomena ini membuktikan bahwa IFP tidak sekadar berfungsi sebagai daya tarik visual (*attention grabber*), melainkan bertindak sebagai katalisator keterlibatan aktif yang berkolerasi positif terhadap penguatan retensi kognitif. Selain itu, integrasi gamifikasi melalui kuis interaktif mampu mengonstruksi iklim kompetisi yang suportif, sehingga secara efektif mengeskalisasi dorongan motivasi intrinsik siswa dalam mendalami materi.

Selain itu, terlihat juga peningkatan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang sebelumnya sering tidak menyelesaikan tugas dengan baik kini menjadi lebih fokus dan dapat menyelesaikan tugas baik secara individu maupun kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi pendidikan, seperti IFP, Perangkat ini terbukti menjadi instrumen yang berdaya guna dalam menstimulasi gairah akademik siswa, yang manifestasinya tidak terbatas pada penguatan atensi semata. Lebih jauh lagi, integrasi teknologi ini mampu mentransformasi pola instruksional menjadi lebih inklusif melalui

mekanisme pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif serta sinergi antarsiswa. Dengan demikian, media ini berperan sentral dalam membangun ekosistem kelas yang kooperatif, di mana setiap individu berkontribusi secara kolektif dalam proses perolehan pengetahuan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al., (2025), mengonfirmasi bahwa integrasi Interactive Flat Panel (IFP) tidak terbatas pada penguatan dimensi kognitif semata, melainkan memberikan dampak simultan terhadap eskalasi motivasi, keterlibatan fisik, serta kontribusi diskursif siswa sepanjang aktivitas instruksional. Transformasi perilaku belajar terlihat dari peningkatan antusiasme, keberanian dalam artikulasi gagasan, serta keterikatan yang kuat dalam dinamika pembelajaran kolaboratif. Secara teoretis, implementasi IFP memperkuat model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*), yang secara fundamental selaras dengan paradigma konstruktivisme yang memosisikan peserta didik sebagai subjek utama dalam mengonstruksi pemahaman secara mandiri dan aktif.

Dalam perspektif teoretis, eskalasi dorongan belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui media *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat dibedah menggunakan paradigma *Self-Determination Theory* yang diinisiasi oleh Deci dan Ryan. Konstruksi teori ini mempostulatkan bahwa stabilitas motivasi intrinsik individu sangat berkorelasi dengan pemenuhan tiga pilar kebutuhan psikologis fundamental, yakni otonomi (*autonomy*), kapabilitas (*competence*), serta keterikatan sosial (*relatedness*). Implementasi IFP dalam ruang kelas dipandang mampu mengakomodasi ketiga dimensi tersebut, sehingga memicu munculnya determinasi belajar yang bersifat internal dan berkelanjutan. Dalam konteks pembelajaran berbasis IFP, peserta didik memperoleh ruang yang lebih luas untuk berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi materi secara mandiri, sehingga kebutuhan akan otonomi dapat terpenuhi. Selain itu, fitur interaktif yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas secara langsung memberikan umpan balik yang cepat, yang berkontribusi terhadap peningkatan rasa kompetensi. Sementara itu, interaksi yang terbangun selama pembelajaran, baik dengan guru maupun sesama siswa, memperkuat aspek keterhubungan dalam proses belajar.

Eskalasi motivasi belajar siswa juga dapat divalidasi melalui kerangka kerja model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang diinisiasi oleh Keller. Implementasi IFP yang mengintegrasikan elemen visual, auditori, serta fitur interaktif terbukti lebih unggul dalam memikat atensi (*attention*)

peserta didik jika dikomparasikan dengan pendekatan konvensional. Selain itu, penyajian konten digital yang mengaitkan substansi materi dengan realitas kehidupan siswa mampu memperkuat aspek relevansi (*relevance*) dalam proses pembelajaran. Dukungan teknologi ini juga memfasilitasi partisipasi proaktif serta pemberian penguatan (*feedback*) instan yang krusial bagi pengembangan efikasi diri (*confidence*) siswa. Fase ini diakhiri dengan pencapaian dalam aktivitas gamifikasi yang memberikan kepuasan (*satisfaction*) internal, sehingga memicu keterlibatan yang berkelanjutan di masa mendatang.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa implementasi IFP dalam pembelajaran PAI tidak hanya berdampak pada inovasi media pembelajaran, tetapi juga berperan dalam membangun ekosistem pembelajaran yang mendukung interaksi aktif dan motivasi belajar yang berkelanjutan. Sinergi antara pendekatan konstruktivistik, *student-centered learning*, serta pemenuhan aspek motivasional menunjukkan bahwa penggunaan IFP memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara holistik.

#### **Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan IFP**

Implementasi penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) di SDN 3 Gondosari melibatkan berbagai faktor yang mendukung serta sejumlah kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah, guru, dan siswa dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi ini. Berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah serta observasi di lapangan, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi penggunaan IFP dalam pembelajaran.

Salah satu faktor utama yang mendukung penggunaan IFP di SDN 3 Gondosari adalah ketersediaan sarana dan media pembelajaran yang memadai. Integrasi perangkat Interactive Flat Panel (IFP) berperan sebagai stimulan dalam menciptakan atmosfer instruksional yang partisipatif dan atraktif, yang secara linear berkontribusi pada eskalasi motivasi serta keterlibatan peserta didik. Namun, keberhasilan implementasi ini sangat bergantung pada kapabilitas digital pendidik dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Di lingkungan SDN 3 Gondosari, guru PAI menunjukkan penguasaan yang sangat baik terhadap berbagai fitur IFP, termasuk pemanfaatan media PowerPoint, konten video interaktif, serta aplikasi pendukung seperti Ruang Murid dan Wordwall. Optimalisasi instrumen digital ini terbukti mampu mentransformasi materi keagamaan yang kompleks menjadi lebih representatif dan mudah diinternalisasi oleh siswa. Kepala sekolah juga menyatakan, "Sekolah mendorong kolaborasi antar guru melalui saling berbagi dan belajar bersama

dalam pengoperasian IFP." Dukungan dari pihak sekolah ini sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan pengajaran berbasis teknologi, memperkuat penerapan IFP di kelas.

Namun, terdapat beberapa kendala yang menghambat penggunaan IFP secara optimal. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat IFP. Saat ini, hanya tersedia satu unit IFP di sekolah, yang mengharuskan penggunaannya dilakukan secara bergiliran dan dijadwalkan per kelas. Kondisi ini tentu mengurangi efisiensi dan frekuensi penggunaan IFP dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan jaringan internet yang tidak selalu stabil sering kali menjadi hambatan dalam mengakses materi online yang lebih interaktif. Keterbatasan listrik juga menjadi masalah, terutama saat terjadi pemadaman yang mengganggu jalannya pembelajaran berbasis IFP. Selain itu, kesiapan siswa dalam menggunakan IFP juga masih menjadi tantangan. Beberapa siswa memerlukan waktu lebih untuk beradaptasi dengan teknologi ini, meskipun mayoritas siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan IFP dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa kendala, faktor-faktor pendukung yang ada cukup signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya perbaikan di beberapa aspek, seperti penambahan unit IFP dan peningkatan kualitas jaringan, pemanfaatan IFP di SDN 3 Gondosari dapat lebih maksimal dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik. Langkah-langkah ini sejalan dengan temuan Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias (2025) yang menekankan pentingnya terus mendorong dan mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran digital untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

### **Dampak Penggunaan IFP terhadap Motivasi Belajar**

Implementasi pembelajaran PAI berbasis Interactive Flat Panel (IFP) memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika proses pembelajaran di kelas. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek keterlibatan peserta didik, tetapi juga pada kualitas interaksi dan kedalaman pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan IFP berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kondusif, di mana peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi, eksplorasi materi, serta evaluasi berbasis media digital. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran pola pembelajaran menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan berpusat pada peserta didik.

Selain itu, IFP berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif. Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas maupun mengerjakan kuis interaktif secara kelompok. Implementasi model pembelajaran kolaboratif ini tidak sekadar memperkuat intensitas interaksi antarsiswa, namun juga menjadi stimulan bagi pertumbuhan kompetensi sosial serta ketajaman berpikir kritis mereka. Melalui pemanfaatan perangkat Interactive Flat Panel (IFP), tercipta ruang bagi aktivitas kooperatif yang memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar gagasan, memberikan dukungan sebaya, serta memecahkan problematika secara kolektif. Dinamika interaksi yang terbangun melalui teknologi ini pada akhirnya mengarahkan siswa pada perolehan pengetahuan yang lebih substansial dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Ali et al., (2025) Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa integrasi instrumen pembelajaran interaktif, yang dalam konteks ini direpresentasikan oleh penggunaan Interactive Flat Panel (IFP), memiliki efektivitas yang teruji dalam menstimulasi gairah akademik serta atensi belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya berperan sebagai daya tarik visual, tetapi juga berfungsi sebagai katalisator dalam memperkuat dorongan internal siswa untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas instruksional di ruang kelas. Dengan kemampuan IFP dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Pengalaman tersebut tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman materi dan perkembangan keterampilan siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas IV SDN 3 Gondosari berkontribusi dalam membentuk proses pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan IFP tidak hanya memfasilitasi penyajian materi secara lebih variatif dan kontekstual, Integrasi teknologi ini memicu terjadinya pertukaran informasi yang bersifat sirkular dan dinamis, yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas eksploratif yang aktif. Situasi belajar yang demokratis ini berperan krusial dalam mengakselerasi motivasi intrinsik peserta didik, karena mereka merasa dilibatkan secara penuh dalam

proses penemuan makna dan penguasaan materi yang sedang diajarkan, yang ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan, ketekunan, serta kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat relevansi pendekatan konstruktivistik dan *student-centered learning* dalam pembelajaran PAI berbasis teknologi. Temuan dalam studi ini juga menunjukkan korelasi yang signifikan dengan prinsip-prinsip dalam Self-Determination Theory, yang menggarisbawahi bahwa stabilitas motivasi intrinsik sangat bergantung pada terpenuhinya tiga pilar kebutuhan psikologis dasar. Penggunaan IFP di kelas memfasilitasi kebutuhan akan otonomi melalui kebebasan bereksplorasi, membangun kompetensi melalui keberhasilan interaksi dengan teknologi, serta memperkuat keterhubungan (*relatedness*) melalui dinamika kolaborasi antarpeserta didik, serta model ARCS yang menyoroti peran perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam membangun motivasi belajar peserta didik.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan pihak sekolah untuk mengoptimalkan pemanfaatan IFP tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi belajar yang aktif dan kolaboratif. Dukungan sarana prasarana, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi, serta pengelolaan pembelajaran yang terencana menjadi faktor penting dalam memaksimalkan manfaat IFP dalam proses pembelajaran.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah perlunya kajian yang lebih luas mengenai penggunaan IFP pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan IFP terhadap aspek lain, seperti hasil belajar kognitif, keterampilan berpikir kritis, dan perkembangan karakter peserta didik, serta menggunakan pendekatan metodologis yang lebih beragam agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 31-39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED : Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Aulia, F. N. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif

- untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419-431. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3366>
- Aulia, M., Yunus, Y. S., & Hidayani, S. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Interactive Flat Panel (IFP) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Surian Kabupaten Solok. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 217-221. <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1814>
- Azizah, N., Zubaidah, S. L., Suriyanyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Media Teknologi Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2267.
- Evi Rizqi Salamah, & Zuni Eka Tiyas Rifayanti. (2024). Pengaruh Pembelajaran Student Centered Learning (SCL) Terhadap Prestasi Akademik dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Caruban: : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 377-384. <https://doi.org/10.33603/d4sxxv178>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, A. P. Z. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 349. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>
- Hidayat, M. K., & Musnandar, A. (2026). Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP) Untuk Meningkatkan Baca Tulis Al-Quran Siswa Kelas 4 Di SDN 2 Plandi. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 135-149. <https://doi.org/doi.org/10.63822/rynaxn55>
- Jumiati, Guntur Danang Sulistyawan, S. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 75-79. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3>
- Lutfi Hanifah, Muhammad Syah Reza Pahlavi, Okan Rahadian, Riska Aprilia, A. S. H. (2026). Optimalisasi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Interactive Flat Panel (IFP) Bagi Guru di SD Negeri Sukowuwuh. *Jurnal Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 7(7). <https://doi.org/10.9765/Krepa.V218.3784>
- Musafiri, M. R. Al. (2022). Tren Penelitian Inovasi Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Jurnal PAI di Indonesia : dari Desain Penelitian Hingga Analisis Data. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 281. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516972.277>
- Nuraini, I. (2026). Pengelolaan Digitalisasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Inkuiri Kolaboratif Untuk Efektivitas Pemanfaatan IFP (Interactive Flat Panel) Di SD Negeri Singopuran 03 Tahun 2025. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 13(1), 3-6.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(03), 798.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman.

- Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 82. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rohmat, 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. <https://doi.org/10.19109/elidare.v11i2.32956>
- Sal Shakhiba Albira Nanda Hanafi, R. F. (2025). Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Melalui Penjaminan Mutu Berkelanjutan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(4), 263. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9282>
- Siregar, S. D. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Digital Islami terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SDN 293 Aek Manyuruk. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora Rumbio*, 2(211), 211.
- Sofwatillah, Risnita, Syahrani Jailani, & Arestya Saksitha. (2024). Teknik Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 86.
- Suryandari, D. A., & Wakidah, S. A. (2026). Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Sarana Pembelajaran Aktif Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 315. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i1.1927>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial and Humaniora*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.61104>