



PEMANFAATAN INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SISWI KELAS V MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR

Mujtahid¹⁾, Ali Hasan Assidiqi²⁾, Dini Sadiyah³⁾

¹⁾Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam, UIN Maunala Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia

Email: mujtahid@pai.uin-malang.ac.id

²⁾SDN Sumbersari 2 Malang, Malang, Indonesia

Email: aliuinmalang@gmail.com

³⁾Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam, UIN Maunala Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia

Email: 220204210008@student.uin-malang.ac.id

Abstract

Low student motivation and poor learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) remain among the challenges encountered in the teaching and learning process at the elementary school level. Learning activities that rely predominantly on conventional teaching methods often result in limited student participation, boredom, and a lack of meaningful learning experiences. One innovation that can be implemented to address these challenges is the use of an Interactive Flat Panel (IFP) equipped with interactive multimedia, which enables learning materials to be presented in a visual, engaging, and interactive manner. This study aims to improve students' motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education through the use of an Interactive Flat Panel (IFP) integrated with interactive multimedia among fifth-grade students at SDN Sumbersari 2 Malang. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted over two cycles involving 28 students. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, while data analysis was carried out using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results indicate that the use of an Interactive Flat Panel (IFP) integrated with interactive multimedia improved students' learning motivation from 63% in the pre-cycle to 76.60% in Cycle I and 92.00% in Cycle II. Students' learning outcomes also improved, as evidenced by an increase in the class average score from 68.39 in the pre-cycle to 78.57 in Cycle I and 88.21 in Cycle II. Furthermore, the classical learning mastery rate reached 92.86%. These findings demonstrate that the use of an Interactive Flat Panel (IFP) integrated with interactive multimedia can create a more active, engaging, collaborative, and student-centered Islamic Religious Education learning environment, thereby positively contributing to improvements in student motivation and learning outcomes. Therefore, an Interactive Flat Panel (IFP) integrated with interactive multimedia can serve as an innovative instructional medium to support the improvement of Islamic Religious Education in elementary schools.

Keywords: Interactive Flat Panel (IFP), interactive multimedia, learning motivation, learning outcomes, Islamic Religious Education, Classroom Action Research.

Abstrak

Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, dan belum memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif pada peserta didik kelas V SDN Sumbersari 2 Malang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 63% pada pra siklus menjadi 76,60% pada siklus I dan meningkat menjadi 92,00% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 68,39 pada pra siklus menjadi 78,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 88,21 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 92,86%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Interactive Flat Panel (IFP), multimedia interaktif, motivasi belajar, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi secara verbal, tetapi dituntut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna sehingga peserta didik dapat memahami sekaligus mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2019; Mujtahid et al., 2025). Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Salah satu perangkat digital yang mulai banyak dimanfaatkan di sekolah adalah Interactive Flat Panel (IFP), yaitu media pembelajaran berbasis layar sentuh yang memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kolaboratif (Sulistyawan, 2025). Penggunaan IFP yang dipadukan dengan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpotensi meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka (Asrifah et al., 2025).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku teks, dan penjelasan satu arah sehingga siswa cenderung pasif, cepat merasa bosan, serta kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran (Pérez-Guillén et al., 2026); (Yuliati & Susianna, 2023). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang pada akhirnya memengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Fenomena ini juga masih dijumpai pada pembelajaran PAI di SDN Sumbersari 2 Malang, di mana sebagian siswa menunjukkan perhatian yang kurang optimal selama pembelajaran berlangsung, keterlibatan dalam diskusi masih rendah, dan pemanfaatan media digital belum digunakan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran yang menarik. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar sangat menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas secara langsung sehingga penggunaan media digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Umara et al., 2025; Jazuli et al., 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian mengenai pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) melaporkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan gairah belajar, kolaborasi, serta partisipasi aktif peserta didik dalam berbagai mata pelajaran (Luo et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa

multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar karena materi disajikan secara lebih menarik melalui kombinasi gambar, video, animasi, audio, serta aktivitas interaktif (Kahfi et al., 2021; Zhou et al., 2022). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPA, IPAS, Matematika, IPS, Seni Rupa, maupun Bahasa Inggris, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan IFP berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga pada integrasinya dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks sekolah dasar negeri yang telah memiliki fasilitas IFP, sehingga hasil penelitian diharapkan memberikan model implementasi yang praktis bagi guru PAI dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran di era digital.

Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran PAI di SDN Sumbersari 2 Malang. Melalui tindakan berupa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi akademik terhadap pengembangan kajian media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan praktik pembelajaran PAI yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan



kualitatif. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan tindakan berupa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian dilaksanakan di SDN Sumber Sari 2 Malang pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 dengan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 28 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dirancang dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus II, maka tindakan dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai target yang telah ditetapkan (Arikunto et al., 2021; Kemmis et al., 2014).

Tahap perencanaan diawali dengan identifikasi permasalahan pembelajaran PAI, penyusunan modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka, penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang ditampilkan melalui Interactive Flat Panel (IFP), penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen observasi motivasi belajar, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar pada akhir setiap siklus. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan IFP yang dipadukan dengan video pembelajaran, animasi, gambar interaktif, kuis digital, dan presentasi multimedia sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti bersama guru kolaborator mengamati aktivitas guru, motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta keterlaksanaan pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis seluruh hasil tindakan untuk menentukan kelebihan, kekurangan, dan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran berlangsung secara berkelanjutan dan semakin efektif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur motivasi belajar dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap akhir siklus. Wawancara dilakukan kepada guru PAI dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respons terhadap penggunaan Interactive Flat Panel berbasis multimedia interaktif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto

kegiatan, perangkat pembelajaran, daftar hadir, dan nilai peserta didik. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Adapun data kualitatif dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 75 , serta terjadi peningkatan motivasi belajar dengan kategori tinggi pada setiap siklus (Miles et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 63% pada pra siklus menjadi 76,60% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 92,00% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur-fitur yang terdapat pada IFP seperti layar sentuh, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, dan presentasi multimedia mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video akan meningkatkan perhatian, pemahaman, serta motivasi belajar peserta didik karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar (Mayer, 2021). Selain itu, penelitian oleh (Maulidia et al., 2025; Mujtahid et al., 2025) juga membuktikan bahwa multimedia interaktif secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Selama tindakan berlangsung, peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara langsung dalam menjawab kuis, mengoperasikan Interactive Flat Panel, mengamati video pembelajaran, dan berdiskusi bersama teman sekelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara aktif



sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Kondisi ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian mengenai pemanfaatan Interactive Flat Panel pada sekolah dasar juga menemukan bahwa penggunaan IFP mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar karena peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan metode ceramah konvensional (Fazila et al., 2026).

Selain meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68,39 pada pra siklus menjadi 78,57 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 88,21 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu dari 42,86% menjadi 75,00% pada siklus I dan mencapai 92,86% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel berbasis multimedia interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep Pendidikan Agama Islam secara lebih mudah karena materi disajikan secara visual, sistematis, dan menarik. Penyajian video ilustrasi, animasi, gambar, dan latihan interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam menjadi lebih mudah dipahami. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian (Firdaus & Latif, 2025) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi sekaligus hasil belajar Pendidikan Agama Islam dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik Interactive Flat Panel sebagai media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar ke dalam satu perangkat. Guru dapat menampilkan video, gambar, presentasi, simulasi, maupun kuis interaktif secara langsung tanpa harus berpindah media. Kemudahan tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi visual yang menarik sehingga perhatian mereka tetap terjaga selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini memperkuat temuan (Ardiansa et al., 2026) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel sebagai media pedagogi digital mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era Pendidikan 5.0.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, peningkatan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh strategi guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif yang

tersedia pada Interactive Flat Panel. Guru tidak hanya menyampaikan materi melalui presentasi, tetapi juga mengajak peserta didik berdiskusi, mengerjakan kuis digital, serta mempresentasikan hasil diskusi menggunakan layar sentuh. Kegiatan tersebut membuat peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar yang bervariasi mampu mengurangi kejenuhan sehingga peserta didik tetap bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Erawati et al., 2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, dan berbasis teknologi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi melalui berbagai media digital, sedangkan peserta didik berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran seperti ini tidak hanya meningkatkan penguasaan materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, Interactive Flat Panel tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, melainkan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Darmayanti et al., 2026; Kahfi et al., 2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SDN Sumbersari 2 Malang. Keberhasilan tindakan terlihat dari tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,86% yang telah melampaui target 85%, serta meningkatnya motivasi belajar peserta didik hingga kategori sangat baik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dengan strategi pembelajaran yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, Interactive Flat Panel layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Hasil



penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel dan multimedia interaktif memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) berbasis multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SDN Sumber Sari 2 Malang. Penerapan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan video, animasi, gambar, presentasi interaktif, dan kuis digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar dari kategori cukup pada pra siklus menjadi kategori sangat baik pada siklus II, serta meningkatnya hasil belajar yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 68,39 pada pra siklus menjadi 88,21 pada siklus II dan tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,86%. Selain meningkatkan pencapaian aspek kognitif, penggunaan Interactive Flat Panel juga mampu mendorong keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan Interactive Flat Panel berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansa, A., Widijatmoko, E. K., & Iswahyudi, D. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pedagogi digital dalam meningkatkan gairah belajar siswa di era Pendidikan 5.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 33–48. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49796>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Asrifah, M. N., Khosiyono, B. H. C., & Henucahyani. (2025). Analysis of the use of interactive learning media on student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(2), 271–279. <https://doi.org/10.21831/jpa.v14i2.1793>
- Darmayanti, N. M. N. A., Asril, N. M., & Rati, N. W. (2026). Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Improve the Science and Social Studies Learning Motivation of Fifth Grade Students. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 19, 881–897. <https://doi.org/10.23887/jmt.v6i1.106214>
- Erawati, D., Sulianto, J., & Buchori, A. (2026). Problem-Based Learning and Canva AI Interactive Multimedia: Enhancing IPAS Learning Outcomes and Motivation in Elementary Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 59(1), 331–368. <https://doi.org/10.23887/jpp.v59i1.105908>
- Fazila, N., Fayane, O., Adrias, & Alwi, N. A. (2026). Peran Interactive Flat Panel (IFP) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13, 190–218. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48680>
- Firdaus, N. S., & Latif, I. M. (2025). Multimedia Interaktif sebagai Solusi Peningkatan Literasi Digital dan Hasil Belajar PAI. *Arsy*, 10(1), 17–31. <https://doi.org/10.32492/arsy.v10i1.10103>
- Jazuli, A., Salsabila, A. Y., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2023). The Strategy of the Head of Madrasah in Cultivating Fastabiqul Khoirot Culture in the State High School Environment in Batu City. *EDHJ Unnusa*, 8(April), 56–65. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/4849>
- Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63–70. <https://doi.org/10.31980/petik.v7i1.1212>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Luo, Z., Tan, X., He, M., & Wu, X. (2024). The Seewo interactive whiteboard (IWB) for ESL teaching: How useful it is? *Heliyon*, 9, 23–47. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e20424>
- Maulidia, Irma, & Muthi, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(4), 10–24. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2624>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2022). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications Inc.
- Mujtahid, M., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Depp Learning) Di Sekolah Dasar Sebagai Penguatan



- Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Usia Dini*, 2(2), 31–36.
<https://doi.org/10.70134/pedasud.v2i2.711>
- Mujtahid, M., Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). The Concept of Religious Moderation From Sunan Kudus' Perspective and Its Correlation with Islamic Education in The Modern Era. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 103–120.
<https://doi.org/10.32665/alulya.v10i1.3232>
- Pérez-Guillén, S., Carrasco-Uribarren, A., & Rodríguez-Rubio, P. R. (2026). Traditional lectures versus flipped classroom in manual therapy education: A cross-sectional study of student engagement and learning perceptions. *Journal of Manual & Manipulative Therapy*, 38, 689–701.
<https://doi.org/10.1080/10669817.2026.2670530>
- Sulistiyawan, 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.
<https://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumban/article/view/572>
- 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.
<https://doi.org/10.19109/elidare.v11i2.32956>
- Yuliati, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 48–61.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/7105>
- Zhou, Y., Li, X., & Wijaya, T. (2022). Determinants of behavioral intention and use of interactive whiteboard by K–12 teachers in remote and rural areas. *Frontiers in Psychology*, 13, 289–303.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.934423>