

Penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP IT Al Wafa Godo Kabupaten Bima

Iwansyah¹, Nasaruddin², Kaharuddin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bima

*iwansyah085340@gmail.com*¹, *nasarhb@gmail.com*², *kaharazzam@gmail.com*³

ABSTRACT

This study aims to describe the use of Interactive Flat Panel (IFP) media by Islamic Religious Education (PAI) teachers in an effort to increase students' learning motivation at SMP IT Al Wafa Godo, Bima Regency. In addition, this study seeks to examine students' responses to the use of IFP and to identify the factors that support and hinder its implementation. This research employed a descriptive method with a qualitative approach, while data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the use of IFP in PAI learning was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. In the planning stage, the teachers prepared lesson plans that integrated the use of IFP. In the implementation stage, the teachers applied an expository strategy supported by instructional videos and interactive quizzes. Meanwhile, in the evaluation stage, the teachers utilized Kahoot and Wordwall as interactive assessment platforms. Students' responses to the use of IFP were highly positive, as indicated by increased enthusiasm, greater ease in understanding the material, and the expectation that IFP would also be used in other subjects. The supporting factors for IFP implementation included school policy support, teachers' digital competence, and the availability of learning infrastructure. Meanwhile, the inhibiting factors included teachers' limited preparation time in developing digital materials, differences in digital competence among teachers, and the limited number of available IFP devices. Thus, this study concludes that IFP is effective in increasing students' learning motivation in PAI subjects. However, optimizing its use still requires additional devices, continuous teacher training, and better management of learning time.

Keywords : *Interactive Flat Panel, Learning Motivation, Islamic Religious Education Learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini diarahkan untuk menggambarkan pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP IT Al Wafa Godo, Kabupaten Bima. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji respons siswa terhadap penggunaan IFP serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP dalam pembelajaran PAI dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP yang mengintegrasikan penggunaan IFP. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan strategi ekspositori yang didukung oleh video pembelajaran dan kuis interaktif. Sementara itu, pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan platform Kahoot dan Wordwall sebagai media asesmen yang interaktif. Respons siswa terhadap penggunaan IFP tergolong sangat positif, ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, kemudahan dalam memahami materi, serta harapan agar IFP juga digunakan pada mata pelajaran lain. Adapun faktor pendukung penggunaan IFP meliputi dukungan kebijakan sekolah, kompetensi digital guru, dan

ketersediaan infrastruktur pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambatnya mencakup keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan materi digital, perbedaan kemampuan digital antarguru, serta jumlah perangkat IFP yang masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa IFP efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Namun, optimalisasi penggunaannya masih memerlukan penambahan perangkat, pelatihan guru secara berkelanjutan, dan pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih baik.

Kata kunci : *Interactive Flat Panel*, Motivasi Belajar, Pembelajaran PAI.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan berkesinambungan dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Dalam perspektif pendidikan Islam, pendidikan tidak hanya bertujuan mencetak peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga membentuk manusia yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Alinata et al., 2024).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Melalui mata pelajaran PAI, siswa dibekali pemahaman tentang ajaran Islam yang meliputi akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah. Pembelajaran PAI diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai Islam yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Salisah et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, arah, dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan berusaha memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, pasif, dan tidak optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mayzura et al., 2025).

Dalam kenyataannya, pembelajaran PAI masih sering menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya metode pembelajaran yang kurang variatif, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan bahkan tidak pernah sama sekali menggunakan media dan lebih cenderung dengan metode yang manual, serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah tanpa dukungan media yang menarik dapat membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran (Purnomo et al., 2025).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan

materi secara lebih jelas, konkret, dan menarik, sehingga mampu merangsang perhatian dan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan agar materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa (Wulandari et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini mulai banyak digunakan di sekolah adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). IFP merupakan perangkat layar digital interaktif yang dapat digunakan sebagai papan tulis elektronik, media presentasi, dan sarana pembelajaran multimedia. Melalui IFP, guru dapat menampilkan berbagai konten pembelajaran seperti teks, gambar, video, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses secara langsung (Hidayat & Musnandar, 2026). Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menulis, mengamati, berdiskusi, dan berinteraksi langsung dengan materi yang ditampilkan di layar. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan (Riyadi & Ningsih, 2024).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini mulai banyak digunakan di sekolah adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). IFP merupakan perangkat layar digital interaktif yang dapat digunakan sebagai papan tulis elektronik, media presentasi, dan sarana pembelajaran multimedia. Melalui IFP, guru dapat menampilkan berbagai konten pembelajaran seperti teks, gambar, video, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses secara langsung (Aufa et al., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satunya (Rafdi, 2025) yang menjelaskan bahwa media digital mampu memperkuat motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu penelitian (SYA'BANI, 2025) juga menemukan bahwa media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI di SDN 1 Tatura, yang ditunjukkan melalui nilai t-hitung sebesar -8,376 dengan signifikansi sig. (2-tailed) < 0,001. Namun, temuan tersebut masih membahas media pembelajaran digital dalam cakupan yang relatif umum, sehingga belum secara khusus menelaah *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran yang memiliki karakteristik khas, seperti layar sentuh, tampilan visual interaktif, dan dukungan kolaborasi langsung yang membedakannya dari media digital lainnya.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada fokus kajiannya yang secara khusus menelaah pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI pada jenjang SMP. Kebaruan tersebut menjadi penting karena beberapa penelitian sebelumnya masih banyak membahas IFP pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain, misalnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang dikaji

melalui pendekatan kualitatif deskriptif untuk melihat bentuk interaksi dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa (Jumiati, 2025). Selain itu, meskipun telah terdapat kajian tentang penggunaan Interactive Flat Panel Display dalam pembelajaran PAI jenjang SMP, penelitian ini tetap memiliki kekhasan karena diarahkan pada konteks empiris di SMP IT Al Wafa Godo. Sekolah tersebut dipilih karena termasuk lembaga pendidikan di Kabupaten Bima yang telah lebih awal menerapkan IFP dalam pembelajaran PAI, sehingga memberikan ruang yang memadai untuk mengeksplorasi proses penggunaan, respons peserta didik, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pemanfaatan IFP secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh guru PAI dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP IT Al Wafa Godo. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk menganalisis respons siswa terhadap penggunaan IFP dalam proses pembelajaran, serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat implementasi media tersebut di kelas. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang integrasi teknologi pendidikan dalam pembelajaran PAI. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan peningkatan kompetensi profesional guru dan penguatan sarana teknologi pembelajaran, mengingat sejumlah kajian menekankan bahwa keberhasilan teknologi dalam PAI sangat berkaitan dengan kesiapan guru, dukungan fasilitas, dan kebijakan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena secara apa adanya sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk uraian kata-kata, informasi, dan deskripsi, bukan berupa angka atau perhitungan statistik. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mendeskripsikan, menjelaskan, serta menjawab berbagai persoalan yang berkaitan dengan fenomena yang sedang dikaji. Adapun fenomena yang menjadi fokus penelitian adalah penggunaan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan guru PAI, kepala sekolah, dan siswa, serta melalui observasi terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti arsip nilai siswa, laporan evaluasi pembelajaran, serta literatur dan artikel jurnal ilmiah yang relevan

dengan pemanfaatan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran PAI yang menggunakan media *Interactive Flat Panel* (IFP) di SMP IT Al Wafa Godo Kabupaten Bima. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pelaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, respons siswa, serta pemanfaatan IFP dalam kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi, keterangan, dan penjelasan dari subjek penelitian mengenai penggunaan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung, baik berupa dokumen resmi maupun nonresmi, serta gambar yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi tersebut mencakup foto kegiatan pembelajaran, proses observasi dan wawancara, serta dokumen resmi dari pihak SMP IT Al Wafa Godo. Adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan temuan, penelitian ini menggunakan uji kredibilitas data melalui member check, cross check, dan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP IT Al Wafa Godo merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, dan berada di bawah naungan yayasan. Berdasarkan Data Pokok Pendidikan, sekolah ini tercatat dengan NPSN 69886462, berstatus swasta, berbentuk pendidikan SMP, serta memiliki status kepemilikan yayasan. Selain itu, data Dapodik menunjukkan bahwa SMP IT Al Wafa Godo memiliki SK pendirian Nomor 149 yang diterbitkan pada 26 September 2014, serta SK izin operasional Nomor 002/1109/01.1/C/2012 tertanggal 3 Mei 2013. Berdasarkan hasil observasi peneliti, SMP IT Al Wafa Al Islami Godo memiliki jumlah peserta didik sebanyak 59 siswa, yang terdiri atas 34 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa laki-laki lebih banyak dibandingkan jumlah siswa perempuan.

Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) Oleh Guru PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yusron dan Ibu Nita Rosmawati selaku guru PAI, penggunaan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI di SMP IT Al Wafa Godo dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, kedua guru terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mencantumkan IFP sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan materi dilakukan secara selektif, terutama pada materi PAI yang membutuhkan bantuan visual agar lebih mudah

dipahami siswa, seperti keistimewaan Al-Qur'an, kisah para nabi, tata cara ibadah, serta sejarah peradaban Islam. Penggunaan media visual dan video dalam pembelajaran PAI relevan karena dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat prosedural dan konkret, seperti tata cara wudhu, shalat, maupun praktik ibadah lainnya (Nasrudin & Taufik, 2025).

Hal ini sejalan dengan penjelasan Bapak Yusron selaku Guru PAI yang menyatakan bahwa materi yang dipilih untuk menggunakan IFP adalah materi yang memerlukan penjelasan visual. Misalnya, pada pembelajaran tata cara wudhu, guru dapat menampilkan video animasi melalui IFP yang memperlihatkan urutan wudhu secara benar disertai bacaan doa. Dengan penyajian tersebut, siswa dinilai lebih mudah memahami materi dibandingkan jika hanya disampaikan melalui penjelasan lisan.

Hasil observasi terhadap dokumen RPP yang disusun oleh guru menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) telah diintegrasikan ke dalam indikator pencapaian pembelajaran. Salah satu indikator tersebut adalah kemampuan siswa dalam menjelaskan ketentuan shalat jama' dan qashar secara benar setelah mengamati video pembelajaran yang ditayangkan melalui IFP.

Pada tahap pelaksanaan, guru PAI menerapkan strategi pembelajaran ekspositori yang didukung oleh penggunaan IFP, kemudian dipadukan dengan metode diskusi dan tanya jawab. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penyajian peta konsep atau gambar pemantik melalui IFP sebagai pengantar materi. Berdasarkan hasil observasi pada materi "Iman kepada Rasul Allah", guru menayangkan video singkat mengenai 25 rasul yang dilengkapi dengan infografis tentang mukjizat masing-masing rasul. Selama video berlangsung, siswa diarahkan untuk mengamati tayangan tersebut dan mencatat informasi penting yang mereka peroleh.

Setelah kegiatan menonton video, guru memanfaatkan fitur interaktif pada IFP dengan meminta beberapa siswa maju ke depan untuk menjawab kuis interaktif. Melalui fitur layar sentuh, siswa dapat memilih jawaban secara langsung, mencocokkan gambar dengan nama rasul, maupun menyusun urutan peristiwa secara kronologis. Penggunaan IFP seperti ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *Interactive Flat Panel* dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, minat, dan motivasi belajar siswa karena mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan interaktif (Riyadi, 2024).

Ibu Nita Rosmawati menjelaskan bahwa fitur layar sentuh pada IFP menjadi keunggulan utama yang tidak dimiliki oleh proyektor biasa. Menurutnya, siswa terlihat lebih antusias ketika diminta maju ke depan untuk mencoba fitur tersebut. Mereka tidak lagi merasa malu, bahkan cenderung berebut untuk berpartisipasi. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang masih menggunakan papan tulis biasa, karena pada saat itu sebagian siswa kurang fokus, mengantuk, atau berbicara sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam satu kali pertemuan pembelajaran PAI, yaitu 2 x 40 menit, berlangsung secara bervariasi antara 20 sampai 30 menit. Durasi tersebut disesuaikan dengan tingkat kompleksitas materi, kesiapan siswa, serta respons siswa selama proses pembelajaran. Guru tidak menggunakan IFP secara terus-menerus sepanjang kegiatan belajar, melainkan memadukannya dengan penugasan individu, diskusi kelompok, dan presentasi lisan. Pola penggunaan ini sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual, tetapi tetap memperhatikan beban kognitif siswa agar tidak terjadi kelebihan informasi. Teori ini menekankan bahwa peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal, sehingga penggunaan media seperti video, gambar, animasi, dan teks perlu dirancang secara proporsional agar mendukung pemahaman, bukan sekadar menarik perhatian (Nurhatmi, 2025).



Gambar 1. Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI

Temuan observasi tersebut juga didukung oleh penelitian mengenai *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) yang menjelaskan bahwa media interaktif mampu menyajikan konsep secara dinamis dan visual, sehingga berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan IFP selama 20 sampai 30 menit dalam pembelajaran PAI dapat dipahami sebagai strategi yang tepat karena media tersebut digunakan pada bagian-bagian tertentu yang membutuhkan visualisasi, interaksi, dan penguatan pemahaman, bukan sebagai satu-satunya metode pembelajaran (Riyadi, 2024).

Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan IFP untuk menampilkan soal-soal latihan interaktif yang dikerjakan secara bersama-sama. Selain itu, guru juga mengintegrasikan platform Kahoot dan Wordwall dengan IFP sebagai media asesmen formatif yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot dalam asesmen formatif relevan dengan teori gamifikasi pembelajaran, yaitu penerapan unsur permainan seperti tantangan, skor, kompetisi, dan umpan balik langsung dalam kegiatan belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot

dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, antusiasme, serta memungkinkan guru memantau hasil belajar siswa secara real-time (Hasanah et al., 2024).

Sementara itu, penggunaan Wordwall juga mendukung evaluasi pembelajaran yang interaktif karena platform ini menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan fokus, semangat belajar, minat, dan partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall memperoleh respons positif dari siswa dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif (Berliningrum et al., 2025). Dengan demikian, integrasi IFP dengan Kahoot dan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, memberikan umpan balik langsung, serta membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa secara cepat.

Penggunaan strategi ekspositori berbantuan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam penelitian ini memperkuat temuan Ariani dan Ahadiyah yang menyatakan bahwa pembelajaran PAI dapat berlangsung lebih efektif ketika strategi ekspositori dipadukan dengan media *Interactive Flat Panel Display* (IFPD). Dalam penelitian tersebut, strategi ekspositori yang semula identik dengan penyampaian materi secara langsung oleh guru menjadi lebih menarik karena didukung oleh tampilan visual, multimedia, dan interaksi digital (Cetak et al., 2025).

Respon Siswa Terhadap Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 15 siswa, sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI. Respons tersebut tampak dalam tiga kecenderungan utama, yaitu meningkatnya antusiasme dan minat belajar, kemudahan siswa dalam memahami materi, serta munculnya keinginan agar IFP lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu siswa berinisial AN, mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI terasa lebih menarik ketika guru menggunakan IFP. Menurutnya, pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak dilakukan melalui ceramah cenderung membuat siswa mengantuk. Namun, setelah guru menampilkan video, gambar, dan materi visual melalui IFP, siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik untuk memperhatikan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang menegaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi unsur visual dan verbal dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif, selama media digunakan secara tepat dan tidak berlebihan. Kajian tentang teori multimedia Mayer juga menjelaskan bahwa desain visual, pengelolaan beban kognitif, dan keselarasan pedagogis menjadi prinsip penting dalam penggunaan media pembelajaran digital (Nurhatmi, 2025).

Siswa lain berinisial RS, menyatakan bahwa ia lebih mudah memahami materi tentang surga dan neraka setelah guru menampilkan gambar melalui IFP. Jika sebelumnya materi hanya dijelaskan secara lisan, penggunaan gambar membuat

siswa lebih mudah membayangkan isi materi dan mengingatnya kembali. Hal ini selaras dengan penelitian tentang media pembelajaran PAI yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, audio, dan audiovisual dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Cahyadi, 2024). Selain itu, penelitian mengenai media audio visual dalam pembelajaran PAI juga menjelaskan bahwa penggunaan gambar dan video sesuai diterapkan dalam pembelajaran PAI karena dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret (Praditya et al., 2022).

Pada kesempatan yang sama beberapa siswa juga menyampaikan harapan agar penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran PAI, tetapi juga pada mata pelajaran lain. Siswa berinisial RA, misalnya, menyatakan bahwa keberadaan IFP yang hanya tersedia di ruang multimedia masih terbatas, sehingga penggunaannya belum dapat menjangkau seluruh kelas secara optimal. Ia menilai bahwa apabila IFP tersedia di setiap kelas, maka berbagai mata pelajaran dapat memanfaatkannya secara lebih maksimal. RA juga mencontohkan bahwa mata pelajaran IPA akan lebih menarik apabila materi seperti organ tubuh manusia dapat ditampilkan melalui layar besar dengan tampilan visual yang jelas dan interaktif.

Keinginan siswa tersebut menunjukkan bahwa IFP dipandang bukan hanya sebagai alat bantu pembelajaran PAI, melainkan sebagai media pembelajaran digital yang memiliki potensi lintas mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning Mayer*, yang menekankan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terpadu. Dalam konteks ini, IFP dapat membantu guru menampilkan gambar, video, animasi, maupun infografis sehingga materi yang bersifat abstrak atau kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian tentang *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) juga menjelaskan bahwa media ini memungkinkan penyajian konsep secara dinamis dan interaktif, sehingga berpotensi meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Riyadi, 2024).

Meskipun sebagian besar siswa memberikan respons positif, terdapat satu atau dua siswa yang pada awalnya mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan model pembelajaran berbasis IFP. Siswa berinisial SA menyatakan bahwa ia sempat merasa terkejut karena suasana pembelajaran menjadi berbeda dari biasanya. Namun, setelah mengikuti beberapa kali pembelajaran dengan IFP, ia mulai merasa tertarik dan menyukai penggunaan media tersebut. Kendala yang masih dirasakan adalah rasa malu ketika diminta maju ke depan untuk berinteraksi langsung dengan layar IFP.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran interaktif tidak selalu langsung diterima secara merata oleh seluruh siswa. Sebagian siswa memerlukan waktu adaptasi, terutama ketika pembelajaran menuntut partisipasi aktif di depan kelas. Dalam perspektif teori motivasi belajar, kondisi

tersebut dapat dipahami sebagai proses penyesuaian antara motivasi intrinsik, rasa percaya diri, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dukungan, pembiasaan, serta suasana kelas yang aman agar siswa tidak merasa takut atau malu untuk berpartisipasi. Penelitian tentang media interaktif dalam pembelajaran PAI juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh kesiapan siswa, kreativitas guru, dan strategi penerapan media di kelas (Purnomo et al., 2025).

Dengan demikian, respons siswa terhadap penggunaan IFP menunjukkan dua kecenderungan penting. Pertama, siswa melihat IFP sebagai media yang menarik dan relevan untuk digunakan tidak hanya pada PAI, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi. Kedua, penggunaan IFP tetap memerlukan proses adaptasi, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran interaktif. Oleh sebab itu, pemanfaatan IFP perlu dilakukan secara bertahap, terencana, dan didukung oleh strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa tanpa menimbulkan tekanan psikologis.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan IFP dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Bapak Muhamad Ikhsan, serta diperkuat oleh hasil observasi, terdapat tiga faktor utama yang mendukung pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran di SMP IT Al Wafa Godo. Ketiga faktor tersebut meliputi dukungan kebijakan sekolah dan yayasan, kompetensi digital guru, serta ketersediaan infrastruktur pendukung. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang integrasi teknologi dalam pendidikan yang menegaskan bahwa keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran memerlukan dukungan kebijakan, pelatihan guru, serta perencanaan infrastruktur yang memadai (Nurhidayati, 2025).

Faktor pertama adalah adanya dukungan kebijakan dan komitmen dari pihak yayasan. Kepala sekolah secara aktif mendorong penggunaan IFP dengan menempatkannya sebagai salah satu program unggulan sekolah. Dukungan tersebut tidak hanya tampak dalam bentuk penyediaan perangkat, tetapi juga melalui alokasi anggaran untuk perawatan perangkat dan pengembangan konten digital. Bapak Muhamad Ikhsan menjelaskan bahwa IFP tidak dipandang sekadar sebagai alat peraga, melainkan sebagai investasi jangka panjang untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Oleh karena itu, pihak sekolah dan yayasan mengalokasikan dana setiap bulan untuk perawatan perangkat serta pembelian lisensi aplikasi edukatif. Hal ini sejalan dengan konsep *digital leadership*, yaitu kepemimpinan sekolah yang mampu mengarahkan, mendukung, dan menyediakan sumber daya agar teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran. Penelitian tentang kepemimpinan digital juga menunjukkan bahwa strategi kepala sekolah dalam pengembangan profesional, penyediaan infrastruktur, dan praktik kolaboratif

berperan penting dalam meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru (Mushadi et al., 2025).

Faktor kedua adalah kompetensi digital guru yang cukup memadai. Guru PAI di SMP IT Al Wafa Godo telah mengikuti pelatihan penggunaan IFP yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Bima bekerja sama dengan penyedia perangkat. Selain mengikuti pelatihan formal, guru juga aktif mengembangkan kemampuan secara mandiri melalui tutorial daring serta berbagi pengalaman dengan rekan sejawat. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mampu mengoperasikan fitur dasar IFP, seperti menulis pada layar, menggambar, membuka file multimedia, menayangkan video, serta mengakses internet dengan lancar. Kondisi ini menunjukkan bahwa kompetensi digital guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran. Penelitian tentang kompetensi digital guru menegaskan bahwa pengembangan kemampuan digital pendidik sangat diperlukan agar guru mampu memanfaatkan perangkat teknologi secara pedagogis, bukan hanya secara teknis (Triwahyuni, 2025).

Faktor ketiga adalah tersedianya infrastruktur pendukung yang memadai. Sekolah menyediakan jaringan internet dengan kecepatan 50 Mbps di ruang multimedia untuk mendukung kelancaran penggunaan IFP. Selain itu, sekolah juga menyiapkan cadangan daya berupa *Uninterruptible Power Supply* (UPS) sebagai antisipasi terhadap pemadaman listrik yang sewaktu-waktu dapat terjadi di wilayah Godo. Ketersediaan infrastruktur seperti jaringan internet, perangkat digital, daya listrik, serta dukungan teknis menjadi unsur penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini didukung oleh kajian mengenai problematika implementasi media pembelajaran digital yang menyebutkan bahwa keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi guru, dan lemahnya dukungan institusi dapat menjadi hambatan utama dalam penerapan teknologi pendidikan (Prinanda, 2025).

Dengan demikian, pemanfaatan IFP di SMP IT Al Wafa Godo dapat berjalan karena didukung oleh tiga aspek utama, yaitu komitmen kelembagaan, kesiapan guru, dan infrastruktur teknologi. Ketiganya saling berkaitan dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang efektif. Dukungan kebijakan tanpa kompetensi guru akan membuat teknologi kurang optimal, sementara kompetensi guru tanpa fasilitas yang memadai juga akan membatasi proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan IFP dalam pembelajaran PAI sangat bergantung pada sinergi antara kepemimpinan sekolah, pengembangan profesional guru, dan kesiapan sarana prasarana pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dan di dukung oleh observasi juga menunjukkan adanya beberapa faktor yang menghambat optimalisasi penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PAI di SMP IT Al Wafa Godo. Hambatan tersebut mencakup keterbatasan waktu persiapan guru, variasi kemampuan digital guru, serta keterbatasan jumlah perangkat IFP yang tersedia. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran

yang menjelaskan bahwa hambatan utama penerapan teknologi pendidikan di sekolah meliputi keterbatasan infrastruktur, rendah atau tidak meratanya literasi digital guru, serta perlunya dukungan kebijakan dan pelatihan yang berkelanjutan (Nurhidayati, 2025).

Hambatan pertama adalah keterbatasan waktu persiapan. Guru menyampaikan bahwa penyusunan materi berbasis digital memerlukan waktu lebih panjang dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Proses mencari video yang sesuai, menyunting bahan ajar, membuat kuis interaktif, dan menyusun presentasi multimedia membutuhkan ketelitian dan waktu yang tidak sedikit. Ibu Nita Rosmawati menjelaskan bahwa ia sering harus menyiapkan konten digital hingga malam hari karena satu materi dapat membutuhkan waktu persiapan sekitar dua sampai tiga jam, terutama apabila video atau bahan ajar yang ditemukan belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga kesiapan waktu dan perencanaan pedagogis yang matang. Dalam kerangka TPACK atau *Technological Pedagogical Content Knowledge*, guru perlu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar secara seimbang agar penggunaan media digital benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.

Hambatan kedua berkaitan dengan variasi kemampuan digital guru. Meskipun guru PAI secara umum telah mampu mengoperasikan fitur dasar IFP, masih terdapat beberapa fitur lanjutan yang belum dimanfaatkan secara maksimal, seperti kolaborasi jarak jauh dan integrasi dengan laboratorium virtual. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan digital guru masih perlu dikembangkan secara berkelanjutan, bukan hanya pada aspek teknis penggunaan perangkat, tetapi juga pada aspek pedagogis dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian tentang kompetensi digital guru menegaskan bahwa kesiapan dan literasi digital pendidik menjadi faktor penting dalam keberhasilan integrasi media digital di kelas (Triwahyuni, 2025).

Hambatan ketiga adalah keterbatasan jumlah unit IFP. Ketersediaan satu unit IFP untuk dua rombongan belajar menyebabkan penggunaan perangkat harus diatur melalui jadwal bergiliran yang cukup ketat. Akibatnya, guru PAI hanya dapat memanfaatkan IFP secara terbatas, yaitu maksimal dua kali dalam seminggu untuk setiap kelas. Bapak Muhamad Ikhsan menyampaikan bahwa kondisi idealnya adalah setiap ruang kelas memiliki IFP sendiri agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung lebih merata dan tidak bergantung pada jadwal ruang multimedia. Keterbatasan perangkat ini selaras dengan temuan penelitian tentang problematika implementasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebutkan bahwa infrastruktur yang belum memadai menjadi salah satu hambatan utama dalam pemanfaatan media digital secara optimal di sekolah (Prinanda, 2025).

Dengan demikian, faktor penghambat penggunaan IFP di SMP IT Al Wafa Godo tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan perangkat, tetapi juga dengan kesiapan waktu guru dan pemerataan kompetensi digital. Oleh karena itu,

optimalisasi IFP perlu didukung melalui pelatihan lanjutan, penyediaan bank konten pembelajaran digital, pengaturan jadwal penggunaan yang lebih efektif, serta penambahan perangkat secara bertahap agar pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI dapat berjalan lebih maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Interactive Flat Panel (IFP) oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Al Wafa Godo Kabupaten Bima dilakukan melalui tiga tahapan yang terstruktur, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP dengan mengintegrasikan penggunaan IFP serta memilih materi yang memerlukan bantuan visualisasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan strategi ekspositori yang didukung oleh video pembelajaran, kuis interaktif, dan fitur layar sentuh IFP dengan durasi penggunaan sekitar 20–30 menit dalam setiap pertemuan. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan platform Kahoot dan Wordwall sebagai media asesmen formatif yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Respons siswa terhadap penggunaan IFP dalam pembelajaran PAI menunjukkan kecenderungan yang sangat positif. Siswa terlihat lebih antusias, memiliki minat belajar yang lebih tinggi, serta lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak melalui bantuan tampilan visual dan interaktif. Selain itu, siswa juga berharap agar IFP tidak hanya digunakan dalam pembelajaran PAI, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi materi. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan waktu untuk beradaptasi, terutama dalam mengatasi rasa malu ketika diminta berinteraksi langsung dengan layar IFP di depan kelas.

Keberhasilan pemanfaatan IFP didukung oleh beberapa faktor, yaitu adanya kebijakan dan komitmen yayasan, kompetensi digital guru yang cukup baik, serta ketersediaan infrastruktur pendukung seperti jaringan internet berkecepatan 50 Mbps dan perangkat UPS. Di sisi lain, terdapat pula beberapa kendala yang menghambat optimalisasi penggunaan IFP, antara lain keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan konten digital, perbedaan tingkat kemampuan digital antarguru, serta terbatasnya jumlah perangkat IFP yang hanya tersedia satu unit untuk dua rombongan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan IFP harus dijadwalkan secara bergiliran dan belum dapat menjangkau seluruh kelas secara maksimal.

Dengan demikian, penggunaan IFP terbukti mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Akan tetapi, agar pemanfaatannya lebih optimal, diperlukan penambahan jumlah perangkat, pelatihan berkelanjutan bagi guru, penyediaan bank konten digital, serta pengaturan jadwal penggunaan yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alinata, R., Sari, W. A., & Putri, Y. K. (2024). Makna pendidikan dalam perspektif Islam dan relevansinya dengan pendidikan di Indonesia. *TADHKIRAH: Jurnal Terapan Hukum Islam Dan Kajian Filsafat Syariah*, 1(3), 49–61.
- Aufa, M. R. D., Mumtaza, O., Araken, R., Araken, R., Iwandari, S. R., & Marlia, A. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Media Interaktif Flat Panel di Kelas V SD Negeri 03 Pekonina. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 281–286.
- Berliningrum, C., Ayu, G., Sukma, P., & Novi, D. A. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 9(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i3.86392>
- Cahyadi, A. (2024). Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Berajah Journal Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 4(2), 451–460. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.47353/bj.v4i2.335>
- Cetak, M., Online, M., Nomor, T. S., Oleh, D., & Bangkalan, S. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Pai Melalui Strategi Ekspositori Dan Interactive Flat Panel Display (IFPD). *Al-Fikrah :Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 8(1), 85–93. <https://jurnal.alhamidiyah.ac.id/index.php/al-fikrah/article/view/421/313>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/1967/2036?utm_source=chatgpt.com
- 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.
- Jumiati. (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://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumbang/article/view/572/374>
- Mayzura, M., Ababil, K. M., Ginting, F. R. B., & Tarigan, T. L. B. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(3), 271–283.
- Mushadi, M., Usman, N., & Bahrin, B. (2025). Empowering Teachers in the Digital Age : Leadership Strategies for Enhancing Pedagogic Competencies in High Schools. *Journal of EducationalManagement and Learning*, 3(1), 32–43. <https://doi.org/10.60084/jeml.v3i1.254>
- Nasrudin, C. D., & Taufik, M. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 176–192.
<https://jptpd.uinkhas.ac.id/%0Ahttps://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.61>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
- Nurhidayati. (2025). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Peluang dan Hambatan di Sekolah Indonesia. *Eduversity Journal of Future Interdisciplinary Education*, 1(1), 1–7.
https://gumpublisher.id/index.php/ijfie/article/view/2?utm_source=chatgpt.com
- Praditya, A. B., Tri, A., Dina, R., Muttaqin, D. N., & Kholifah, E. P. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 5(1), 25–32.
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>
- Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Indonesian Journal of Administration or Management in Education (IJAM-Edu)*, 2(2), 329–353. <https://ijam-edu.pj.unp.ac.id/index.php/ijam/article/view/177/53>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
[https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237)
- Rafdi, D. A. (2025). Pemanfaatan Media Digital sebagai Penguat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Digital Media Utilization as a Motivation Enhancer in Islamic Education Learning. *AlhikamJournalofMultidisciplinaryIslamicEducation*, 6(2), 238–254.
<https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/ajmie/article/view/4244/1274>
- Riyadi, R. (2024). Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Terhadap Proses Else (Elementary School Education. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3), 329–341. <https://doi.org/DOIhttp://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24401>
- Riyadi, R., & Ningsih, T. (2024). Pemanfaatan Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) DALAM Pembelajaran IPS Bagi Siswa Madrasah. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3).
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Digital: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 36–42.
- Sya'bani, M. F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di SDN 1 Tatura*

Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 8 Nomor 7 (2026) 380 – 395 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691

DOI: 10.47476/reslaj.v8i7.12172

[Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu].
[https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/5294/1/Skripsi Mo Fathu Sya%20bani_250826_132955.pdf](https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/5294/1/Skripsi%20Mo%20Fathu%20Sya%20bani_250826_132955.pdf)

Triwahyuni, I. (2025). Pengembangan Kompetensi Digital Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SDN Bandung 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 247–253.
<https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/97013/49690>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.