ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR WILAYAH 3T KECAMATAN ENOK

Najwa Qurrata A'yun[1], Putri Octa Hadiyanti[2]
[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
[1]najwaqurrataayun@student.uir.ac.id, [2]putrioctahadiyanti@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Interactive Flat Panel (IFP) as a learning medium in enhancing students' learning motivation in Science and Social Studies (IPAS) at an elementary school located in a 3T (Frontier, Outermost, and Disadvantaged) area, namely SD Negeri 024 Rantau Panjang, Enok District. This study employed a qualitative approach using a descriptive research design. The research participants consisted of one third-grade teacher and four third-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. Data validity was ensured through source, technique, and time triangulation. The findings revealed that the implementation of the Interactive Flat Panel (IFP) had a positive impact on improving students' learning motivation. Interviews with the teacher and students indicated that the use of media integrating images, videos, animations, and interactive learning activities created a more engaging, enjoyable, and student-centered learning environment. However, the implementation of the Interactive Flat Panel at SD Negeri 024 Rantau Panjang has not been fully optimized, as some teachers still use the device primarily as a presentation tool. Therefore, improving teachers' competence in utilizing all interactive features of the Interactive Flat Panel is essential to maximize its effectiveness in supporting IPAS learning, particularly in elementary schools located in 3T areas.

Keywords: *Interactive Flat Panel, Learning Motivation, Science and Social Studies (IPAS), 3T Areas*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami analisis Pengimplementasian Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Menambah motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kecamatan Enok pada SD Negeri 024 Rantau Panjang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas III dan empat orang siswa kelas III yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media Interactive Flat Panel (IFP) memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media yang memadukan gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Meskipun demikian, implementasi *Interactive Flat Panel* di SD Negeri 024 Rantau Panjang masih belum sepenuhnya optimal karena sebagian guru masih memanfaatkan perangkat tersebut sebatas media presentasi. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan seluruh fitur interaktif *Interactive Flat Panel* menjadi faktor penting agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung pembelajaran IPAS, khususnya di sekolah dasar yang berada di wilayah 3T

Kata Kunci: *Interactive Flat Panel*, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)IPAS, Wilayah 3T

A. Pendahuluan

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dalam era kemajuan informasi dan teknologi yang sangat cepat, diperlukan sistem pendidikan yang bisa melibatkan siswa secara aktif serta relevan dengan konteks kehidupan mereka. Model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada penjelasan guru sering membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga memberi dampak pada menurunnya minat, motivasi, dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar (Abdurahman dan Wiliyanti, 2024). Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran yang sifatnya interaktif menjadi penting, supaya siswa tidak sekadar menerima informasi, namun juga bisa mengolah, mengeksplorasi, serta berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital untuk untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Menurut Munir yang dikutip dalam Hendraningrat et al. (2022:59), di era yang didominasi oleh kemajuan teknologi, pengimplementasian media pembelajaran digital bisa menjadi suatu pilihan bagi pendidik dalam menyajikan materi supaya lebih menarik bagi peserta didik. Melalui media digital, siswa mempunyai kesempatan untuk mendapat pengalaman belajar yang lebih luas, beragam, dan mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar

Implementasi Kurikulum Merdeka semakin memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran digital. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran interaktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Sebagian materi IPAS, seperti sistem tata surya, struktur bumi, ekosistem, maupun interaksi sosial, bersifat abstrak sehingga memerlukan visualisasi yang konkret agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal itu, sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) menerangkan jika media visual yang interaktif bisa membantu peserta didik dalam memahami berbagai konsep abstrak menjadi mudah dipahami serta lebih nyata

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran sering kali didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang bersifat konvensional sehingga interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar termasuk faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran dasar; rendahnya motivasi sering menjadi penyebab rendahnya keterlibatan siswa, ketidakhadiran tugas, dan hasil belajar yang kurang optimal (Ginanjar et al., 2023). Perspektif *Self-Determination Theory* (SDT) menjelaskan bahwa motivasi belajar berkembang secara optimal apabila lingkungan pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik berupa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Joko & Nugraha, 2023 dalam Kurniati, 2025). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mulai banyak diterapkan di institusi pendidikan modern ialah pengimplementasian

Interactive Flat Panel Display (IFPD) (Kurniawan & Hakim, 2024). IFPD termasuk perangkat tampilan interaktif yang menggabungkan fungsi komputer, proyektor, serta materi teks digital dalam satu media pembelajaran terpadu (Nano, 2025). Pemanfaatan media interaktif seperti IFPD menjadi semakin krusial, terutama dalam pendidikan dasar. Hal itu disebabkan oleh karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar yang cenderung belajar secara visual, aktif, serta memerlukan rangsangan bahasa untuk memahami konsep yang sifatnya abstrak (Julianto, 2021; Kubro, 2025; Rohim, 2024). Dengan demikian, kehadiran media interaktif bisa mempermudah siswa dalam memahami materi yang kompleks melalui pendekatan yang lebih nyata dan menarik. Penelitian yang dijalankan oleh Ningsih dkk. (2025) membuktikan jika pengimplementasian media digital interaktif bisa mengoptimalkan keterlibatan dan minat belajar siswa sebab mereka lebih mudah menerima materi pembelajaran. Di sisi lain, Azizah (2023) menerangkan jika pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi juga berperan dalam mempererat hubungan sosial antar siswa melalui aktivitas belajar secara kolaboratif.

Namun demikian, penerapan teknologi pembelajaran seperti *Interactive Flat Panel* mempunyai tantangan tersendiri, terutama pada sekolah yang berada di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Wilayah 3T umumnya mempunyai keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana pendidikan, akses teknologi, serta sumber daya manusia. Kondisi tersebut bisa memengaruhi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun IFP sudah mulai didistribusikan ke sekolah-sekolah untuk mendukung digitalisasi, pemanfaatannya dalam pembelajaran sering kali belum optimal dan masih terbatas pada fungsi presentasi searah. Oleh karenanya, diperlukan analisis mendalam terkait bagaimana pengimplementasian IFP dalam mata pelajaran IPAS bisa mewujudkan kondisi belajar yang bermakna dan lebih interaktif.

Kecamatan Enok termasuk suatu wilayah yang mempunyai sekolah yang termasuk dalam kategori wilayah 3T. Beberapa sekolah dasar di wilayah ini mulai

memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar, diantaranya melalui pengimplementasian media *Interactive Flat Panel* (IFP). sekolah dasar yang berada di wilayah tersebut yakni SD Negeri 024 Rantau Panjang sudah mempergunakan media *Interactive Flat Panel* dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran IPAS.

Hasil observasi awal yang dijalankan di SD Negeri 024 Rantau Panjang Kecamatan Enok, Kepala Sekolah yakni Rosnani, S.Pd.SD menerangkan jika pemanfaatan media Interactive Flat Panel dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Hal itu terlihat dari masih adanya guru yang belum memaksimalkan fitur-fitur interaktif yang tersedia pada perangkat tersebut. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, IFP masih dipergunakan sebatas sebagai alat untuk menampilkan materi atau slide presentasi saja, sehingga potensi media tersebut untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa belum dimanfaatkan secara maksimal. Di sisi lain, keterbatasan pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran juga menjadi suatu faktor yang memengaruhi efektivitas pengimplementasian media tersebut.

Dari dari uraian tersebut, peneliti mempunyai ketertarikan untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Analisis Pengimplementasian Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kecamatan Enok (Studi pada SD Negeri 024 Rantau Panjang)". Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memahami analisis Pengimplementasian Media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Menambah motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kecamatan Enok pada SD Negeri 024 Rantau Panjang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pada kajian ini, pendekatan kualitatif deskriptif dipergunakan untuk menganalisis bagaimana pengimplementasian IFP bisa menambah motivasi belajar siswa IPAS. Peneliti tidak hanya fokus pada

hasil akhir namun juga pada proses pengimplementasian IFP serta respons dan umpan balik siswa selama pembelajaran berkelanjutan. Menurut (Sugiyono, 2020), penelitian kualitatif deskriptif dipergunakan untuk mengumpulkan informasi tentang suatu peristiwa tertentu, interaksi sosial, atau perilaku manusia menurut data yang didapat melalui observasi, pengamatan, serta dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 024 Rantau Panjang, Kecamatan Enok, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau, yang merupakan salah satu sekolah dasar di wilayah 3T. Penentuan lokasi penelitian dilakukan secara purposive karena sekolah telah memanfaatkan media *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran IPAS, meskipun penggunaannya belum optimal. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas III dan empat siswa kelas III. Objek penelitian adalah penggunaan media Interactive Flat Panel dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Tahap persiapan dilakukan melalui identifikasi masalah, studi literatur, penyusunan instrumen penelitian, serta perizinan kepada sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi waktu.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta wawancara terhadap empat orang

siswa, dapat diketahui bahwa implementasi media *Interactive Flat Panel* (IFP) pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 024 Rantau Panjang secara umum memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa penggunaan IFP mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui penyajian gambar, video, animasi, kuis interaktif, serta kegiatan eksperimen sederhana yang membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang, lebih mudah memahami materi, lebih berani bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta lebih bersemangat mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan *Interactive Flat Panel*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa implementasi *Interactive Flat Panel* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru, siswa terlihat lebih sering mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat ketika pembelajaran menggunakan IFP. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa tampilan materi yang menarik membuat mereka lebih mudah memahami konsep sehingga terdorong untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Selain itu, siswa juga mengaku lebih percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan guru karena materi yang disajikan lebih jelas dan mudah dipahami. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu menciptakan komunikasi dua arah yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang lebih banyak berpusat pada guru.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan *Interactive Flat Panel* juga berdampak pada meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa siswa tampak lebih bersemangat ketika mengikuti eksperimen sederhana, proyek kelompok, maupun permainan

edukatif yang ditampilkan melalui *Interactive Flat Panel*. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Melalui aktivitas tersebut siswa dapat bekerja sama dengan teman, berdiskusi, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pemberian tantangan, penghargaan, dan umpan balik positif dari guru berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Guru mengungkapkan bahwa pemberian pujian, tepuk tangan, maupun penghargaan sederhana mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara siswa yang mengaku merasa bangga dan semakin semangat belajar setelah memperoleh apresiasi dari guru. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang menantang dengan cara berdiskusi bersama teman maupun bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi juga oleh strategi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan memberikan penguatan positif kepada peserta didik.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menemukan bahwa implementasi *Interactive Flat Panel* di SD Negeri 024 Rantau Panjang belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Kepala Sekolah, diketahui bahwa masih terdapat guru yang memanfaatkan *Interactive Flat Panel* hanya sebagai media presentasi untuk menampilkan materi atau slide pembelajaran. Berbagai fitur interaktif yang tersedia, seperti kuis digital, papan tulis interaktif, simulasi, maupun aktivitas kolaboratif, belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan model pembelajaran yang berpusat

pada peserta didik masih memerlukan penguatan melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Interactive Flat Panel* tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Aulia et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Interactive Flat Panel* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 58,2 pada tahap pretest menjadi 76,5 pada akhir siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 28% menjadi 84%. Aulia et al. juga merekomendasikan agar penggunaan *Interactive Flat Panel* dipadukan dengan pendekatan konstruktivisme sehingga siswa memperoleh kesempatan lebih luas untuk berinteraksi selama pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, melakukan eksperimen, dan bekerja sama ketika pembelajaran memanfaatkan *Interactive Flat Panel* secara interaktif.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Kurniati et al. (2025) yang menemukan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Interactive Flat Panel mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, serta kualitas hasil proyek pembelajaran IPAS. Dalam penelitian ini, guru juga mengintegrasikan aktivitas kelompok, eksperimen sederhana, dan penyelesaian proyek sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan guru dalam memanfaatkan seluruh fitur interaktif yang tersedia. Oleh karena itu, penggunaan *Project Based Learning* yang dipadukan dengan pemanfaatan fitur-fitur *Interactive Flat Panel* secara optimal berpotensi menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Temuan penelitian ini selanjutnya sejalan dengan hasil penelitian Dermiza et al. (2025) yang

menyimpulkan bahwa implementasi *Interactive Flat Panel* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Suryandari dan Wakidah (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Menariknya, penelitian Suryandari dan Wakidah juga menemukan bahwa masih terdapat kendala berupa keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur lanjutan *Interactive Flat Panel* serta keterbatasan waktu pembelajaran. Kondisi tersebut identik dengan temuan penelitian ini, di mana guru masih lebih sering memanfaatkan *Interactive Flat Panel* sebagai media presentasi dibandingkan sebagai media pembelajaran yang benar-benar interaktif.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Pradana (2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan Papan Interaktif Digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pemenuhan kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterkaitan antarsiswa. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa merasa lebih percaya diri ketika berhasil menggunakan media pembelajaran digital, memperoleh kebebasan untuk berinteraksi melalui berbagai aktivitas pembelajaran, serta lebih aktif bekerja sama dengan teman selama diskusi maupun eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Interactive Flat Panel* tidak hanya memberikan dampak terhadap motivasi belajar secara ekstrinsik melalui pemberian penghargaan dari guru, tetapi juga mampu membangun motivasi intrinsik siswa melalui rasa ingin tahu, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tugas pembelajaran secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa implementasi *Interactive Flat Panel* (IFP) pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 024 Rantau Panjang telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, terutama pada aspek keaktifan, antusiasme, kerja sama, fokus belajar,

serta keberanian mengemukakan pendapat. Akan tetapi, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel* masih perlu dioptimalkan melalui peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, keberadaan *Interactive Flat Panel* hendaknya tidak hanya dipandang sebagai perangkat teknologi, melainkan sebagai media pembelajaran yang mampu mengubah proses belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, khususnya bagi sekolah dasar yang berada di wilayah 3T seperti SD Negeri 024 Rantau Panjang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Interactive Flat Panel* (IFP) memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media yang memadukan gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Meskipun demikian, implementasi *Interactive Flat Panel* di SD Negeri 024 Rantau Panjang masih belum sepenuhnya optimal karena sebagian guru masih memanfaatkan perangkat tersebut sebatas media presentasi. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan seluruh fitur interaktif *Interactive Flat Panel* menjadi faktor penting agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung pembelajaran IPAS, khususnya di sekolah dasar yang berada di wilayah 3T

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Ayi dan Wiliyanti, Vandan S. T. (2024). Model Pembelajaran Abad 21. PT Sonpedhia Publishing Indonesia.

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Aulia, M., Yunus, Y.S. and 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)*, Vol. 1 No. 2, pp. 217–221.

Azizah, N. (2023). Implementasi Pembelajaran Interaktif berbasis Teknologi. Penelitian,

Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi, 165–170.

Dermiza, Aufa, R.M.D., Mumtaza, O. and Araken, R. (2025), "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Melalui Media Interaktif Flat Panel Di Kelas V Sd Negeri 03 Pekonina", Indonesian *Journal of Elementary Education (IJETE*), Vol. 1 No. 2, pp. 281–286.

Ginanjar, H., Nugraha, D., Noviar, N., & Rahmawati, R. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Stkip Pgri Sukabumi. 4(1), 22–27.

Joko, & Nugraha, D. (2023). Pengaruh motivasi belajar dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 27–34

Kurniati, Hidayah, Z. and Sundari, N.E. (2025), "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Matapelajaran Ipas Menggunakan Model Pjbl Berbantuan Media Interaktif Flat Panel (Ifp) Pasa Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 03 Pekonina", *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE),* Vol. 1 No. 2, pp. 307–312.

Kurniati, Hidayah, Z. and Sundari, N.E. (2025), "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Pada Matapelajaran Ipas Menggunakan Model Pjbl Berbantuan Media Interaktif Flat Panel (Ifp) Pasa Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 03 Pekonina", *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE),* Vol. 1 No. 2, pp. 307–312.

Pradana, K.A. (2026), "Dampak Papan Interaktif Digital terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 1, pp. 1–5.

Sugiyono. (2020), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, CV Alphabeta, Bandung.

Suryandari, D.A. and Wakidah, S.A. (2026), "Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Sarana Pembelajaran Aktif Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan", *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol. 7 No. 1, pp. 313–319.