



DAMPAK MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP)* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Nadira Nur Anisa¹, Joko Suprapmanto²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Putra

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 2 Juli 2026

Revisi: 3 Agustus 2026

Diterima: 5 Agustus 2026

Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:

Interactive Flat Panel, learning interest, interactive learning media

Kata Kunci:

IFP, minat belajar, media interaktif

DOI :

10.31932/jdpdp.v12i2.7059

Surel Korespondensi:

nadira.nur.anisa_sd23

@nusaputra.ac.id

Abstract

This study aimed to analyze the effect of using Interactive Flat Panel (IFP)-assisted learning media on students' learning interest in Science and Social Studies (IPAS) learning at the elementary school level. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) by reviewing 19 national and international scientific articles published between 2020 and 2026. The data sources consisted of articles discussing the use of Interactive Flat Panels, interactive learning media, and students' learning interest. Literature was collected through the stages of identification, screening, evaluation, and review of studies relevant to the research focus. The data were analyzed using content analysis to identify patterns, trends, and relationships among research findings. The results showed that the use of Interactive Flat Panels contributed positively to students' learning interest, as indicated by increased attention, motivation, engagement, and active participation during the learning process. In addition, multimedia features such as videos, animations, audio, images, and interactive touchscreens provided more engaging and meaningful learning experiences. The findings also indicated that Interactive Flat Panels support student-centered learning and help present abstract IPAS concepts in a more concrete and understandable manner. Therefore, Interactive Flat Panels can serve as an effective alternative learning medium for enhancing students' learning interest and the quality of IPAS learning in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan Interactive Flat Panel terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan menelaah 19 artikel ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan pada periode tahun 2020–2026. Sumber data penelitian berupa artikel yang membahas penggunaan Interactive Flat Panel, media pembelajaran interaktif, serta minat belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tahap identifikasi, penyaringan, evaluasi, dan pengkajian literatur yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk menemukan pola, kecenderungan, dan hubungan antar temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan Interactive Flat Panel memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan fitur multimedia seperti video, animasi, audio, gambar, dan layar sentuh interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Temuan penelitian juga mengindikasikan bahwa Interactive Flat Panel mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta membantu menyajikan konsep-konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, Interactive Flat Panel dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa serta kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan

dampak yang luas terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Perubahan tersebut

mendorong lahirnya berbagai inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat mereka untuk belajar (Maulana et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media pembelajaran yang inovatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan alam maupun

kehidupan sosial melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Namun demikian, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang masih berorientasi pada guru sering kali menyebabkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi sehingga kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar menjadi terbatas. Situasi tersebut berpotensi menurunkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari dan berdampak pada rendahnya minat belajar.

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar tercermin melalui perhatian, rasa tertarik, kesenangan, dan keinginan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, motivasi yang lebih kuat, dan kemampuan yang lebih baik dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Dyana,

Suprapmanto, dan Pradesa (2024), minat belajar tercermin dari meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi, munculnya rasa ingin tahu, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama ketika pembelajaran didukung oleh media yang interaktif dan menarik (Intan et al., 2024). Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering ditandai dengan kurangnya perhatian, minimnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Menurut Sari dan Adela (2025), penerapan strategi pembelajaran digital melalui media interaktif, pembelajaran berbasis proyek, serta gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Kondisi tersebut dapat mendorong tumbuhnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran

berlangsung (Marsya Putria Sari, n.d.). Menurut Anisa, Utomo, dan Iyesmaya (2025), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan antusiasme, partisipasi, serta motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik (Anisa Anisa, Utomo Utomo, 2025). Salah satu teknologi yang saat ini mulai banyak digunakan di lingkungan pendidikan adalah *Interactive Flat Panel (IFP)*. *Interactive Flat Panel* merupakan perangkat layar digital interaktif yang mengintegrasikan berbagai fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan teknologi layar sentuh dalam satu sistem pembelajaran. Kehadiran teknologi ini memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan.

Penggunaan *Interactive Flat Panel* didukung oleh teori konstruktivisme yang menempatkan

peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar. Selain itu, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer menjelaskan bahwa informasi yang disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena melibatkan lebih dari satu saluran pemrosesan informasi. Dengan demikian, pemanfaatan *Interactive Flat Panel* berpotensi meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. (Anas & Wahyuningsih, 2026) melaporkan bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel Display* dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Penelitian (Hartanto, 2026) menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan serupa juga disampaikan oleh

(Hidayah & Sundari, 2025) yang menemukan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbantuan *Interactive Flat Panel* pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, Suryandari mengungkapkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih mendalam melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif (Suryandari & Wakidah, 2026).

Meskipun demikian, hasil penelitian yang membahas penggunaan *Interactive Flat Panel* masih didominasi oleh kajian mengenai motivasi belajar, hasil belajar, maupun keterlibatan siswa secara umum. Kajian yang secara khusus menelaah pengaruh penggunaan *Interactive Flat Panel* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan tersebar dalam berbagai sumber sehingga belum memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* dalam meningkatkan minat belajar

siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut melalui pendekatan *Systematic Literature Review*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait pengaruh media pembelajaran berbantuan *Interactive Flat Panel* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian teknologi pendidikan serta menjadi referensi praktis bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Systematic Literature Review (SLR)* dengan pendekatan kualitatif untuk mengkaji berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam pembelajaran serta

pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar.

Fokus kajian penelitian ini mencakup artikel-artikel ilmiah yang membahas pemanfaatan *Interactive Flat Panel*, *Interactive Flat Panel Display (IFPD)*, *SmartBoard*, maupun media pembelajaran digital interaktif yang berhubungan dengan minat belajar, motivasi belajar, partisipasi siswa, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data penelitian bersumber dari artikel nasional dan internasional yang diperoleh melalui penelusuran pada beberapa pangkalan data ilmiah, yaitu Google Scholar, ERIC, Garuda, Directory of Open Access Journals (DOAJ), dan ScienceDirect. Penelusuran literatur dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci yang relevan, seperti "*Interactive Flat Panel*", "*interactive learning media*", "*learning interest*", "*student engagement*", "*IPAS*", dan "*elementary school*".

Proses pengumpulan data mengikuti tahapan dalam *Systematic Literature Review* yang terdiri atas identifikasi, penyaringan, evaluasi kelayakan, dan penentuan artikel yang

digunakan dalam kajian. Pada tahap awal, seluruh artikel yang sesuai dengan kata kunci penelitian dihimpun dan didokumentasikan. Selanjutnya, dilakukan penyaringan untuk mengeliminasi artikel yang memiliki kesamaan data, tidak relevan dengan fokus penelitian, atau tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap. Kemudian artikel dievaluasi berdasarkan kualitas penelitian dan kesesuaian substansinya dengan tujuan penelitian.

Artikel yang dipilih harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu diterbitkan pada rentang tahun 2020–2026, berasal dari jurnal ilmiah yang telah melalui proses *peer review*, membahas penggunaan *Interactive Flat Panel* atau media pembelajaran digital interaktif, serta memuat informasi mengenai minat belajar, motivasi belajar, partisipasi, atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Variabel yang menjadi fokus kajian meliputi penggunaan *Interactive Flat Panel* sebagai media pembelajaran dan minat belajar siswa sebagai aspek yang dianalisis. Dalam penelitian ini, *Interactive Flat Panel* dipahami sebagai perangkat

pembelajaran berbasis layar sentuh yang mengintegrasikan berbagai fitur multimedia untuk mendukung interaksi dalam proses belajar. Sementara itu, minat belajar diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk menunjukkan perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil proses seleksi menghasilkan 19 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dengan cara menelaah isi artikel secara mendalam, mengelompokkan temuan berdasarkan tema yang serupa, membandingkan hasil antarpengelitian, serta menginterpretasikan informasi yang diperoleh untuk menemukan pola dan kecenderungan yang muncul. Untuk menjaga keakuratan hasil kajian, setiap artikel dievaluasi berdasarkan relevansi topik, kualitas metodologi, dan konsistensi temuan yang dilaporkan. Seluruh hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk sintesis deskriptif guna memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kontribusi *Interactive Flat Panel* terhadap peningkatan minat

belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran literatur pada berbagai basis data akademik, diperoleh 19 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan relevan dengan fokus penelitian. Artikel-artikel tersebut membahas implementasi *Interactive Flat Panel (IFP)*, media pembelajaran interaktif

berbasis digital, serta pengaruhnya terhadap berbagai aspek pembelajaran, khususnya minat belajar siswa di sekolah dasar. Hasil sintesis dari penelitian yang dianalisis menunjukkan adanya kecenderungan yang konsisten bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik.

Tabel 1. Sintesis Hasil Penelitian Terkait Penggunaan *Interactive Flat Panel* dan Minat Belajar Siswa

No.	Penulis, Tahun	Hasil Kajian
1	Anas & Wahyuningsih, 2026	Pemanfaatan IFPD dalam pembelajaran berbasis Discovery Learning mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar melalui interaksi yang lebih intensif dengan materi pembelajaran.
2	Dwi et al., 2025	Penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> pada pembelajaran Seni Rupa mendorong peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas hasil pembelajaran yang dicapai.
3	Rustiyana, 2024	<i>Interactive Flat Panel</i> membantu meningkatkan pemahaman konsep IPA melalui penyajian materi yang lebih visual sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa.
4	Jayadi, 2025	Penggunaan IFP mendukung pembelajaran digital yang lebih kolaboratif, memperkuat interaksi di kelas, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
5	Hartanto, 2026	IFPD berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan multimedia dan interaksi langsung.
6	Riyadi et al., 2024	Implementasi IFPD pada pembelajaran IPS membantu mempermudah visualisasi materi sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.
7	Bahar, 2025	Integrasi <i>Interactive Flat Panel</i> dengan media pembelajaran digital berbasis cloud mendorong peningkatan kolaborasi, partisipasi diskusi, dan motivasi belajar peserta didik.
8	Rohmat Umara, Irma Nurmilah, Elis Haryati, Waska Warta Pembelajaran et al., 2025	Pemanfaatan <i>Interactive Flat Panel</i> di sekolah dasar mendukung terciptanya pembelajaran aktif melalui peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
9	Septiyaningtiyas, 2025	Penggabungan teknologi <i>Interactive Flat Panel</i> dan Smart TV memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi siswa, serta pemahaman konsep pembelajaran.

10	Anggraini, 2025	Model Pair Check terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun penelitian ini tidak secara khusus mengkaji penggunaan Interactive Flat Panel.
11	Kurniati, Hidayah, & Sundari 2025	Penerapan Project Based Learning berbantuan <i>Interactive Flat Panel</i> pada pembelajaran IPAS meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kualitas hasil proyek siswa.
12	Suryandari & Wakidah, 2026	Penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif melalui peningkatan keaktifan bertanya, berdiskusi, dan pemahaman konsep IPAS.
13	Nabilah Syarifah, Melda Oktaviani, Fitri Rahma Dini, 2025	SmartBoard TV yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis inkuiri mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.
14	Lestari et al., 2026	Papan interaktif digital berkontribusi terhadap peningkatan perhatian, minat, keaktifan, serta motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.
15	Astuti & Imtihana, 2026	Media digital interaktif memperoleh respons positif dari siswa karena membantu memahami konsep IPAS yang kompleks dan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran.
16	Naitboho et al., 2025	Pemanfaatan <i>Interactive Flat Panel</i> dalam pembelajaran IPAS meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui penggunaan media visual dan multimedia yang lebih menarik. Namun, efektivitasnya dipengaruhi oleh kesiapan guru dan dukungan sarana sekolah.
17	Setiawan et al., 2025	Kajian terhadap 21 penelitian menunjukkan bahwa <i>Interactive Flat Panel</i> berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan bahasa, dan partisipasi belajar apabila didukung oleh kompetensi pedagogik guru yang memadai.
18	Alfaritzi et al., 2026	Gamifikasi berbasis <i>Interactive Flat Panel</i> terbukti meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui aktivitas kolaboratif yang interaktif dan menyenangkan.
19	Uki Adi Prasetya1, 2026	Program digitalisasi pembelajaran melalui distribusi <i>Interactive Flat Panel</i> meningkatkan variasi metode pembelajaran, memperkuat interaksi guru dan siswa, serta mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil Sintesis Literatur

Berdasarkan hasil telaah terhadap 19 artikel yang memenuhi kriteria kajian, diketahui bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel (IFP)*, *Interactive Flat Panel Display (IFPD)*, *SmartBoard*, dan berbagai media pembelajaran digital interaktif memberikan dampak yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

teknologi interaktif tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar, motivasi belajar, perhatian siswa, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan berorientasi pada kebutuhan siswa sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil kajian memperlihatkan bahwa kontribusi *Interactive Flat Panel* terhadap minat belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam empat dimensi utama, yaitu peningkatan perhatian siswa, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, motivasi belajar, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pada aspek perhatian belajar, sebagian besar penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media yang memadukan unsur visual, audio, animasi, video, serta fitur interaktif mampu menarik fokus siswa secara lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Variasi penyajian materi tersebut membantu siswa mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran sekaligus mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam kegiatan belajar yang monoton.

Dimensi berikutnya berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* membuka peluang yang lebih luas bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan diskusi,

presentasi, pemecahan masalah, kerja kelompok, maupun aktivitas interaktif lainnya. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berorientasi pada partisipasi aktif siswa. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, semakin besar pula peluang terbentuknya pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Temuan lain yang cukup dominan adalah meningkatnya motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran. Kehadiran berbagai fitur multimedia dan aktivitas interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu, antusiasme, serta semangat belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan tidak monoton membuat siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung tumbuhnya motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa.

Selain berdampak pada perhatian, keterlibatan, dan motivasi,

Interactive Flat Panel juga berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Dalam pembelajaran IPAS, banyak materi yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui pemanfaatan gambar, video, simulasi, maupun animasi, berbagai konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret. Hal ini membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan pemahaman yang lebih mendalam.

Meskipun memberikan berbagai manfaat, efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* tidak sepenuhnya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan. Hasil kajian menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, kemampuan memanfaatkan fitur teknologi secara optimal, ketersediaan sarana pendukung, serta budaya sekolah yang mendukung transformasi digital merupakan faktor penting yang

memengaruhi keberhasilan implementasi teknologi tersebut. Beberapa penelitian juga menyoroti bahwa keterbatasan literasi digital guru, minimnya pelatihan, dan kurangnya dukungan teknis masih menjadi tantangan dalam pemanfaatan *Interactive Flat Panel* secara maksimal.

Secara umum, sintesis literatur menunjukkan adanya pola temuan yang relatif konsisten bahwa *Interactive Flat Panel* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan perhatian, motivasi, keterlibatan, partisipasi aktif, serta kemudahan dalam memahami materi yang dilaporkan dalam berbagai penelitian memperlihatkan bahwa teknologi interaktif memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan pada era digital.

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 19 artikel ilmiah

yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Interactive Flat Panel (IFP)* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Dampak tersebut tercermin dari meningkatnya perhatian, motivasi, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, integrasi fitur multimedia seperti gambar, video, animasi, audio, dan layar sentuh interaktif memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran IPAS, keberadaan *Interactive Flat Panel* membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih nyata dan kontekstual. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih

bermakna sehingga mendorong tumbuhnya minat belajar yang lebih tinggi.

Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Interactive Flat Panel* tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat teknologi, tetapi juga ditentukan oleh kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kemampuan memanfaatkan teknologi secara optimal, serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital guru dan penyediaan dukungan teknis yang berkelanjutan perlu menjadi perhatian dalam upaya mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian secara empiris melalui pendekatan eksperimen, kuasi eksperimen, atau metode campuran (*mixed methods*) guna memperoleh bukti yang lebih komprehensif mengenai pengaruh *Interactive Flat Panel* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu, kajian lanjutan dapat difokuskan pada integrasi *Interactive Flat Panel*

dengan berbagai model pembelajaran inovatif untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Daftar Pustaka

- Alfaritzi, M. S., Yanuardianto, E., & Crismono, P. C. (2026). *Gamification of Tug of War Based on Interactive Flat Panel (IFP) on Motivation and Mathematics Learning Outcomes of Third Grade Elementary School Students*. 13(1), 1–16.
- Anas, K., & Wahyuningsih, D. (2026). *The Effectiveness of the Discovery Learning Model Assisted by an Interactive Flat Panel Display on Students ' Learning Interest*. 6, 302–308.
- Anggraini, E. A. (2025). *Online Journal System* : 5(4), 410–419.
- Anisa Anisa, Utomo Utomo, D. L. (2025). *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar Efektivitas Pengelolaan Kelas Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam aktivitas manusia . Pendidikan yaitu indikator utama kemajuan masa depan suatu bangsa . Pendidik*. 5(2), 338–347.
- Astuti, D. I., & Imtihana, E. R. (2026). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 16, 641–648.
- Bahar, A. S. (2025). *Information Technology Education Enhancing the Digital Classroom Experience through the Integration of Interactive Flat Panel and Tug of Knowledge as Cloud-Based Learning Media*. 4(4), 784–794.
- Dwi, E., Nasti, R., Putri, V. D., & Faradhiva, B. P. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel (Ifp) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas Iv Sd Negeri 02 Pekan Selasa Kabupaten Solok Selatan*. 1(2), 202–208.
- Hartanto, P. (2026). *The Impact of Interactive Flat Panel Displays (IFPD) on Student Engagement and Learning Motivation*. 6, 79–88.
- Hidayah, Z., & Sundari, N. E. (2025). *Mata pelajaran Ipas Menggunakan Model Pjbl Berbantuan Media Interaktif Flat Panel (Ifp) Pasa Siswa Kelas V Upt Sd Negeri 03 Pekonina*. 1(2), 307–312.
- Intan, K., Suprapmanto, J., & Pradesa, K. (2024). *Dampak Sumber Belajar Digital pada Minat dan Motivasi Belajar Siswa di Era 5 . 0*. 6(2), 129–136.
- Jayadi, U. (2025). *The Role of Interactive Flat Panel (IFP) in Shaping Indonesia ' s Digital Learning Policy: A Vision for Educational Reform in the Prabowo – Gibran Era*. 3(6), 301–310.
- Lestari, K. K., Farida, L., & Khoiri, A. A. (2026). *Peran Papan Interaktif*

- Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 18–25.
- Maulana, M. R., Pahmi, S., adela, F., & Sauce, J. (2023). *Union : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika The effect of using the Quizizz application in mathematics learning on student learning outcomes*. 11(3), 394–403.
- Nabilah Syarifah, Melda Oktaviani, Fitri Rahma Dini, W. S. A. M. (2025). *Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning (Ibl) Berbantuan Smartboard Tv Pada Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas Iv-A Upt Sd Negeri 05 Solok Selatan*. 1(2), 209–216.
- Naitboho, O., Naldo, R., Deku, E. R., Bulan, R. E., & Bumbung, M. E. (2025). *The Effectiveness of Interactive Flat Panel (IFP) Utilization In Supporting Innovative IPAS Learning in Elementary Schools*. 31, 854–861.
- Riyadi, R., Ningsih, T., Islam, U., Profesor, N., Haji, K., Zuhri, S., Flat, I., & Display, P. (2024). *Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Terhadap Proses Else Elementary School Education*. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 8(3), 91–101.
- Rohmat Umara, Irma Nurmilah, Elis Haryati, Waska WartaPembelajaran, K., Sekolah, D., Studi, D., Kiarapedes, S. D. N., Purwakarta, K., Umara, R., Nurmilah, I., Haryati, E., Warta, W., Cikeris, S. D. N., & Nusantara, U. I. (2025). *Manajemen Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Dalam Meningkatkan*. 11(2), 104–112.
- Rustiyana, R. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interactive Flat Panel terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. 2(2), 1–9.
- Setiawan, A., Java, C., & Author, C. (2025). *Interactive Flat Panels In Primary English As A Foreign Language Classrooms :A Thematic Review For Indonesian Educators And*. 9(2), 1–39.
- Suryandari, D. A., & 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*, 7(1), 313–319.