

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *INTERACTIVE FLAT PANEL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP ROUDLOTUS SHOLIHIN KEDALI

Khilyatun Nuroniyah¹, Muchamad Suradji², Abdul Halim³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

¹khilyatun.2022@mhs.unisda.ac.id, ²msuradji@unisda.ac.id,

³abdulhalim@unisda.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using Interactive Flat Panel (IFP) on the learning outcomes of seventh grade junior high school students in Islamic Religious Education and Character Education subjects, as well as to determine the improvement of student learning outcomes after the use of Interactive Flat Panel (IFP) in the learning process. The analytical method used in this study was a quantitative method with an experimental design. The research sample consisted of seventh grade junior high school students determined using the total sampling technique. The tests used were Validity Test, Reliability Test, Normality Test, and Wilcoxon Signed Rank Test to determine the effectiveness of using Interactive Flat Panel (IFP) on student learning outcomes. The results of this study indicate that the use of Interactive Flat Panel (IFP) is effective on student learning outcomes. This is evidenced by the increase in post-test scores compared to pre-test scores after the implementation of learning using Interactive Flat Panel (IFP). In addition, the results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed a significance value smaller than 0.05, so H_a was accepted and H_0 was rejected. Thus, the use of Interactive Flat Panel (IFP) is effective in improving the learning outcomes of seventh grade junior high school students in Islamic Religious Education and Character Education subjects

Keywords: *effectiveness, Interactive Flat Panel (IFP), learning outcomes, Islamic Religious Education and Character Education, seventh grade junior high school students.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam proses pembelajaran. Metode analisis yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen *on grup pre-test post-test*. Sampel penelitian ini merupakan siswa kelas VII SMP yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Uji yang digunakan yaitu Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, serta

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *post-test* dibandingkan nilai *pre-test* siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP). Selain itu, hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: efektivitas, *Interactive Flat Panel* (IFP), hasil belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, siswa kelas VII SMP.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Setiyorini & Setiawan, 2023). Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh guru dan materi yang diajarkan, tetapi juga oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suastika & Sanjaya, 2025).

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan

kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Niko Entriza & Febry Puspitasari, 2025). Media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi secara visual, audio, dan audiovisual. Media pembelajaran membantu penyampaian materi agar lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik (Ali et al., 2024 ; Lekitoo, 2025). Penggunaannya juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Suastika & Sanjaya, 2025). Selain itu, kombinasi unsur visual dan verbal dalam media digital membantu proses pemahaman sehingga berpotensi meningkatkan

hasil belajar siswa (Saleh et al., 2025 ; Abnisa, 2023).

Hasil belajar menjadi salah satu indikator utama untuk melihat tercapainya tujuan pembelajaran. Capaian ini tidak muncul begitu saja, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu faktor penting yang cukup berpengaruh adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media yang dirancang secara interaktif serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah membangun pemahaman konsep secara utuh, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Rahayu et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di zaman digital mengharuskan pendidik untuk mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, supaya materi menjadi lebih menarik dan selaras dengan karakteristik generasi digital (Zahrah et al., 2025).

Materi PAI & BP tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman nilai-nilai keagamaan dan pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai banyak digunakan di sekolah adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). *Interactive Flat Panel* merupakan layar sentuh digital interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, serta berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Melalui fitur tersebut, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan kolaboratif (Suryandari & Wakidah, 2026).

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMP Roudlotus Sholihin Kedali, sekolah telah memanfaatkan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penggunaan IFP membantu

penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Namun, efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI & BP di sekolah tersebut belum pernah dianalisis secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali.

Beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran *Interactive Flat Panel* (IFP) (Indriansyah, 2025 ; Sari et al., 2026 ; Iskandar et al., 2023 ; Hidayat & Musnandar, 2026 ; Suryandari et al., 2026). Menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek keterlibatan belajar atau dilakukan pada jenjang sekolah dasar (Suryandari & Wakidah, 2026 ;

Hidayat & Musnandar, 2026). Sedangkan penelitian yang menguji efektivitas *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI & BP di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa *One Group Pretest-Posttest Design* (Susanto & Prawitasari, 2024). Penelitian dilaksanakan di SMP Roudlotus Sholihin Kedali dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa kelas VII. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling sehingga seluruh anggota populasi

dijadikan sampel penelitian (Suriani & Jailani, 2023). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar yang terdiri atas *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan pengujian instrumen penelitian. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan penelitian di lapangan, sedangkan pengujian dilakukan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Adapun hasil dari kedua teknik tersebut sebagai berikut:

1. Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran di SMP Roudlotus Sholihin Kedali, diperoleh informasi bahwa *Interactive Flat Panel* (IFP) telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

sebagai media pembelajaran interaktif. Guru menyampaikan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) membantu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan visual sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Guru juga mengatakan bahwa selama penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP), siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Namun, guru juga menyampaikan efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) masih perlu didukung dengan kesiapan perangkat, penguasaan teknologi oleh pendidik, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang baik agar penggunaannya dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel*

(IFP) memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

2. Hasil Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrumen, uji deskriptif untuk melihat hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, uji normalitas untuk mengetahui sebaran data, sedangkan *uji Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP).

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,381), sehingga seluruh item soal dinyatakan valid dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,789 yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.509	0.381	Valid
2	0.520	0.381	Valid
3	0.543	0.381	Valid
4	0.697	0.381	Valid
5	0.527	0.381	Valid
6	0.697	0.381	Valid
7	0.586	0.381	Valid
8	0.751	0.381	Valid
9	0.815	0.381	Valid
10	0.558	0.381	Valid

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.789	10

b. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP).

Tabel 3 Hasil Uji Analisis Deskriptif

Mini N	Maxi mum	Std. Deviation
	Mean	

Pre-test IFP	29	20	100	81.03	22.256
Post-test IFP	29	60	100	95.52	8.696
Valid N	29				

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 81,03 meningkat menjadi 95,52 pada *post-test*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 14,49 poin setelah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP).

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Pre-test IFP	.803	29	.000
Nilai Post-test IFP	.569	29	.000

Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* kurang dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

d. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Nilai <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i> IFP	
Z	-3.876 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 81,03 pada *pre-test* menjadi 95,52 pada *post-test*. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa *Interactive Flat Panel* (IFP) mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Melalui berbagai fitur multimedia seperti gambar, video, presentasi, dan layar sentuh interaktif, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif

dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Heinich yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran (Lekitoo, 2025). Dalam penelitian ini, *Interactive Flat Panel* (IFP) berperan sebagai media pembelajaran yang membantu guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, pesan pembelajaran dapat diterima siswa dengan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dijelaskan melalui Taksonomi Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Putra, 2024). Penggunaan *Interactive*

Flat Panel (IFP) memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga membantu siswa memahami materi pada ranah kognitif, meningkatkan minat dan perhatian belajar pada ranah afektif, serta mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada ranah psikomotorik. Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fitriyah dan Mutammiroh yang menunjukkan bahwa media papan tulis interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang visual dan interaktif (Fitriyah & Mutammiroh, 2025). Selain itu, penelitian Hidayat dan Musnandar menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Hidayat & Musnandar, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian, teori yang digunakan, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Roudlotus Sholihin Kedali. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 81,03 pada *pre-test* menjadi 95,52 pada *post-test*. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test juga menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP). Dengan demikian, penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk

mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru dan sekolah disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran karena terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih besar dan desain penelitian yang lebih kompleks untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.

Pertama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan dan menyelesaikan studi.

Kedua, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan karya ini.

Ketiga, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.

Keempat, kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam proses penyusunan karya ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa ' adah Cipondoh Tangerang*. 4, 2183–2198.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fitriyah, K., & Mutammiroh, U. (2025). *Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa*. 5(1), 70–84.
- Hidayat, M. K., & Musnandar, A. (2026). *Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP) Untuk Meningkatkan Baca Tulis Al-Quran Siswa Kelas 4 Di SDN 2*

- Plandi*. 2(1), 135–149.
- Indriansyah, R. T. (2025). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PERAN MEDIA INTERACTIVE FLAT PANEL DISPLAY (IFPD) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KOLABORASI BELAJAR SISWA. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Social Peran Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Belajar*, 4(4), 493–501.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Dwi, F., Ani, N., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Pendidikan Indonesia PENDAHULUAN Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup bagi masyarakat sebag*. 7(3), 557–566.
- Lekitoo, J. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. Media Pembelajaran*, 37.
- Niko Entriza, A., & Febry Puspitasari, F. (2025). *Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi dalam Pelatihan Guru sebagai upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Studi Literatur: Integrasi Teknologi Informasi Dalam Pelatihan Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, 15(01), 62–73. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>
- Putra, R. P. (2024). *Objek evaluasi hasil belajar pendidikan agama islam analisis taksonomi bloom (kognitif, afektif, psikomotorik)*. 5(1), 18–26.
- Rahayu, D., Pramadi, R. A., Maspupah, M., & Agustina, T. W. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Memingkatkan Hasil Belajar Siswa. Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(2), 105–114.
- Saleh, M., Amaliah, M., & Yaumi, M. (2025). *Multimedia Dalam Pembelajaran PAI: Konsep Dan Teori , Ragam Multimedia , Langkah-Langkah Pengembangan*. 3(2), 237–243.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., & Amelia, R. (2026). *Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/ Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin*. 6, 170–183.
- Setiyorini, S. R., & Setiawan, D. (2023). *Perkembangan Kurikulum Terhadap Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 1, 1–12.
- Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn*. 5, 1557–1565.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Suryandari, D. A., & Wakidah, S. A. (2026). *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Utilization Of Interactive Flat Panel (IFP) Technology As An Active Learning Tool In Science Learning For Grade IV At SDN Menteng Atas 01 South Jakarta*

- Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Sar.* 7(1), 313–319.
- Suryandari, D. A., Wakidah, S. A., & Sudi, S. (2026). Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Sarana Pembelajaran Aktif Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1), 313–319.
- Susanto, H., & Prawitasari, M. (2024). *Effectiveness of Quantitative Research Methods Course Module in Fostering Students ' Academic Literacy*. 8(2), 273–286.
- Zahrah, A., Hanifah, A. S., Adiyas, A., & Azis. (2025). *Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi: Transformasi Digital dalam Pendidikan Islam Universitas Singaperbangsa Karawang , Indonesia*.