

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah mengubah lanskap pendidikan secara mendasar di seluruh penjuru dunia. Transformasi digital yang berlangsung secara akseleratif sejak Revolusi Industri 4.0 mendorong sistem pendidikan untuk memperbarui paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pendekatan yang lebih adaptif, interaktif, dan berbasis teknologi. UNESCO (2023) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan bukan sekadar pelengkap proses belajar-mengajar, melainkan telah menjadi komponen esensial yang menentukan kualitas dan relevansi pendidikan era kontemporer. Pergeseran paradigma ini menuntut institusi pendidikan di seluruh dunia, termasuk Indonesia, untuk secara proaktif mengadaptasi berbagai inovasi teknologi pembelajaran guna menjawab tuntutan zaman yang terus berkembang.

Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi digital telah terbukti memberikan dampak signifikan terhadap kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. OECD (2023) menyatakan bahwa negara-negara yang berhasil mengintegrasikan teknologi secara sistematis dalam kurikulum cenderung menunjukkan capaian pendidikan yang lebih tinggi dibandingkan yang masih bertumpu pada metode konvensional. Salah satu inovasi yang kini semakin banyak diadopsi adalah *Interactive Flat Panel* (IFP) atau Layar Interaktif Panel, yaitu sebuah perangkat layar sentuh beresolusi tinggi yang mengintegrasikan kemampuan komputasi, konektivitas internet, dan berbagai aplikasi pembelajaran interaktif dalam satu unit terpadu. Kehadiran IFP menandai era baru media pembelajaran di mana batas antara dunia digital dan ruang kelas fisik semakin menyempit (Karaman, 2021).

Pemerintah Indonesia merespons transformasi global tersebut melalui serangkaian kebijakan yang mengarah pada modernisasi ekosistem pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menegaskan pentingnya pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan bermutu. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses secara eksplisit mendorong penggunaan pendekatan dan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan sesuai perkembangan teknologi guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Kemendikbudristek, 2022). Komitmen tersebut semakin dipertegas dengan diterbitkannya Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang Percepatan Pembangunan dan Revitalisasi Sekolah serta Digitalisasi Pembelajaran, yang secara tegas memerintahkan seluruh kementerian dan lembaga terkait untuk mengakselerasi penyediaan infrastruktur digital di sekolah, termasuk pengadaan perangkat pembelajaran interaktif seperti IFP, sekaligus mengamanatkan penguatan kapasitas guru melalui program pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan (Inpres No. 7 Tahun 2025).

Sebagai tindak lanjut kebijakan digitalisasi tersebut, program Dana Alokasi Khusus (DAK) bidang pendidikan telah mengalokasikan anggaran signifikan untuk pengadaan IFP kepada ribuan sekolah dasar di Indonesia (Kemendikbudristek, 2023). Program ini mencerminkan kesadaran bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pembaruan sarana dan prasarana yang memadai. Implementasi program tersebut diharapkan mempersempit kesenjangan kualitas pendidikan antardaerah sekaligus mendorong peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif. Namun, pengadaan perangkat saja tidak otomatis menjamin perubahan proses pembelajaran karena diperlukan kajian yang cermat tentang bagaimana IFP diintegrasikan ke dalam praktik mengajar yang nyata (Bush, 2019).

Permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah belum optimalnya penggunaan IFP sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di

sekolah dasar dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran telah mengalami evolusi konseptual yang signifikan seiring perkembangan teknologi. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sadiman dkk. (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar proses belajar terjadi secara optimal. Munir (2021) menambahkan bahwa media pembelajaran tidak lagi dipahami sebatas alat bantu mengajar yang bersifat pasif, melainkan telah berkembang menjadi ekosistem pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik secara simultan.

IFP merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan layar sentuh beresolusi tinggi dengan kemampuan komputasi, konektivitas internet, dan berbagai aplikasi pembelajaran interaktif. Berbeda dengan papan tulis konvensional maupun proyektor yang bersifat satu arah, IFP memungkinkan interaksi dua arah antara guru dengan materi dan antara peserta didik dengan konten yang ditampilkan (Karaman, 2021). Teknologi ini mampu menampilkan berbagai format konten multimedia secara bersamaan, memungkinkan anotasi dan manipulasi konten melalui layar sentuh, serta mendukung kolaborasi aktif seluruh peserta didik. Tursunova dkk. (2022) menemukan bahwa penggunaan IFP secara signifikan meningkatkan *engagement* dan partisipasi aktif siswa dibandingkan media konvensional, terutama pada kelompok usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik.

Data dan fakta menunjukkan bahwa penerapan IFP di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan hasil yang menjanjikan terkait penggunaan IFP. Prasetyo dan Wibowo (2022) menemukan bahwa implementasi IFP di sekolah dasar Jawa Tengah secara konsisten meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan visualisasi konsep abstrak. Suyanto, Nugroho, dan

Kusuma (2021) juga menemukan korelasi positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dengan peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada peserta didik sekolah dasar. Meski demikian, temuan Anggraeni dan Wahyudi (2023) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% guru sekolah dasar di Indonesia belum memanfaatkan IFP secara optimal dalam proses pembelajaran karena keterbatasan kompetensi digital dan minimnya konten pembelajaran yang siap pakai. Kondisi ini mencerminkan kesenjangan antara ketersediaan perangkat dan kualitas pemanfaatannya di ruang kelas.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal paling determinan dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Uno (2023) menegaskan bahwa motivasi belajar bukan hanya menentukan intensitas dan ketekunan siswa, tetapi juga menentukan arah dan tujuan perilaku belajar secara keseluruhan. Deci dan Ryan (dalam Schunk dan DiBenedetto, 2020) melalui *Self-Determination Theory* (SDT) menjelaskan bahwa motivasi belajar yang berkualitas tinggi lahir ketika tiga kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan, terpenuhi dalam proses pembelajaran, dan ketiganya berpotensi terakomodasi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti IFP.

PAI sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan memiliki kedudukan strategis dalam pembentukan karakter, akhlak, dan keimanan peserta didik. Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan menegaskan bahwa pendidikan agama bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kondisi ideal yang diharapkan adalah pembelajaran PAI yang mampu menghadirkan pengalaman belajar bermakna, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Namun, evaluasi pembelajaran PAI di sekolah dasar

menunjukkan bahwa pendekatan yang monoton, materi yang dianggap abstrak, serta minimnya media pembelajaran yang menarik berkontribusi signifikan terhadap rendahnya motivasi belajar siswa (Ramayulis, 2020; Nata, 2021).

Husein dan Rahayu (2022) menemukan bahwa siswa sekolah dasar era digital cenderung memiliki preferensi belajar yang lebih tinggi terhadap konten yang bersifat visual, interaktif, dan multimedial. Pembelajaran PAI yang masih didominasi pendekatan ceramah dan hafalan dinilai kurang mampu mengakomodasi karakteristik belajar generasi ini. Supriyadi (2022) juga mengidentifikasi bahwa rendahnya motivasi belajar PAI berkorelasi erat dengan ketiadaan variasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi pengintegrasian IFP dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar sebagai upaya konkret menjawab tantangan pedagogis yang dihadapi guru PAI masa kini.

Penelitian ini memiliki pembeda yang jelas dibandingkan kajian-kajian sebelumnya. Sebagian besar penelitian tentang IFP di Indonesia berfokus pada mata pelajaran eksakta atau tematik dan menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga belum banyak yang secara khusus mengkaji implementasi IFP pada pembelajaran PAI di sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif yang mendalam (Prasetyo dan Wibowo, 2022; Suyanto dkk., 2021). Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan desain *case study* yang memungkinkan pemahaman holistik dan kontekstual mengenai bagaimana IFP digunakan dalam pembelajaran PAI, bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta apa saja kendala dan solusi yang relevan (Yin, 2018; Creswell dan Poth, 2018). Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan perspektif administrasi pendidikan yang mencakup aspek manajerial, kebijakan, dan pengelolaan sumber daya, karena efektivitas implementasi inovasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh faktor teknis-pedagogis, melainkan juga oleh kepemimpinan kepala sekolah, dukungan institusional, dan pengelolaan sumber daya yang optimal (Bush, 2019; Mulyasa, 2020).

Pemerintah Kota Bandung melalui Dinas Pendidikan Kota Bandung telah mengimplementasikan program modernisasi sarana pendidikan yang mencakup pengadaan IFP di berbagai sekolah dasar negeri sebagai bagian dari upaya mewujudkan visi kota cerdas dan berbudaya (Disdik Kota Bandung, 2023). SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya merupakan dua sekolah yang telah menerima dan memanfaatkan fasilitas IFP dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kedua sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik dan konteks yang berbeda, baik dari segi demografi siswa, latar belakang sosial-ekonomi, maupun kapasitas guru, sehingga dapat memberikan perspektif yang lebih kaya dan komparatif mengenai implementasi IFP pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi awal dan wawancara informal dengan beberapa guru di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya, ditemukan sejumlah fenomena yang layak dikaji lebih mendalam. Pertama, kedua sekolah telah dilengkapi IFP yang relatif baru, namun tingkat pemanfaatannya oleh guru dalam pembelajaran PAI masih belum optimal dan bervariasi antarkelas. Kedua, terdapat indikasi peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang gurunya aktif memanfaatkan IFP secara kreatif dibandingkan kelas yang masih menggunakan pendekatan konvensional. Ketiga, masih terdapat kendala teknis, pedagogis, dan manajerial yang dihadapi guru, mulai dari keterbatasan kompetensi digital hingga kelangkaan konten pembelajaran PAI berbasis digital yang sesuai kurikulum. Fenomena ini mencerminkan kesenjangan antara potensi teknologi IFP dengan realitas implementasinya.

Kesenjangan tersebut perlu dikaji secara mendalam menggunakan pendekatan kualitatif yang mampu mengungkap dinamika dan nuansa implementasi IFP dalam pembelajaran PAI secara holistik dan kontekstual. Desain *case study* dipilih sebagai pendekatan penelitian yang tepat untuk mengkaji fenomena kompleks (Yin, 2018; Creswell dan Poth, 2018), guna memungkinkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana IFP digunakan dalam pembelajaran PAI, bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar

siswa, serta apa saja kendala dan solusi yang relevan di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bermakna bagi pengembangan ilmu administrasi pendidikan sekaligus bagi praktik pengelolaan sekolah dan pelaksanaan pembelajaran PAI yang lebih efektif, inovatif, dan berkelanjutan.

B. Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Perumusan Masalah

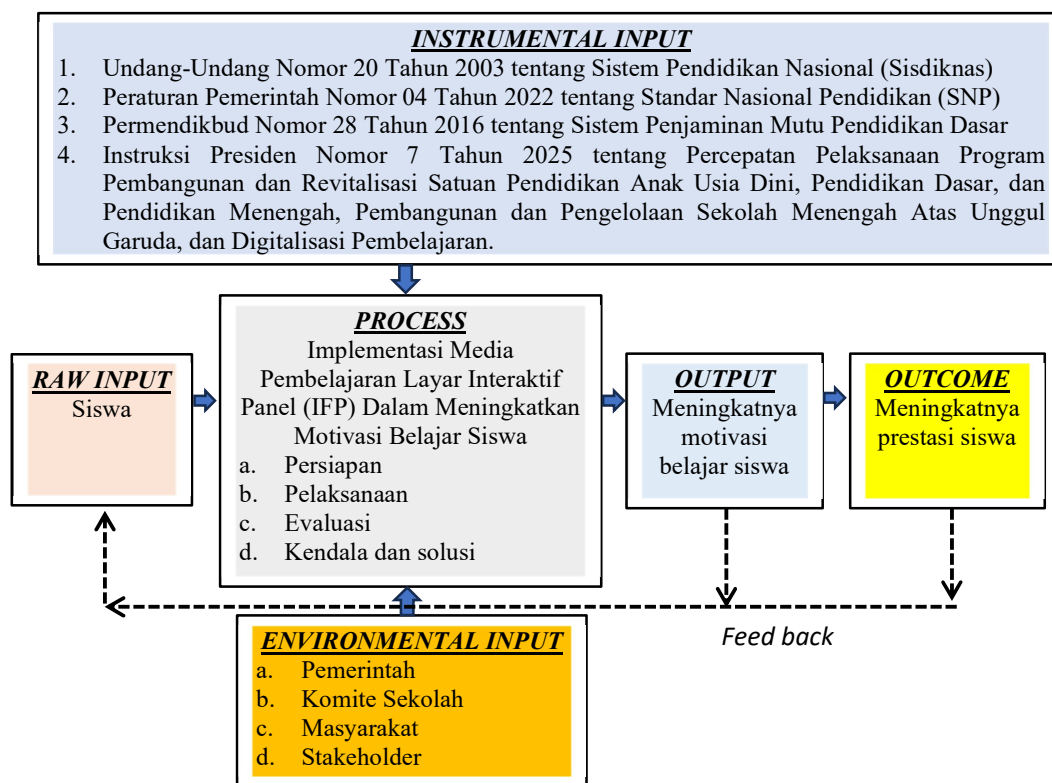
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar. Di tengah tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang semakin dinamis, keberadaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu media yang kini mulai diimplementasikan di berbagai sekolah adalah *Interactive Flat Panel* (IFP) atau Layar Interaktif Panel, sebuah perangkat teknologi canggih yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan engaging bagi peserta didik.

Namun demikian, penerapan IFP dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar bukanlah perkara yang sederhana. Di lapangan, ditemukan berbagai realitas yang menarik untuk ditelaah lebih jauh. SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung merupakan dua sekolah yang telah mengadopsi teknologi IFP dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk pada mata pelajaran PAI. Meskipun teknologi ini telah tersedia, pertanyaan mendasar yang muncul adalah apakah kehadirannya benar-benar mampu menyentuh aspek motivasi belajar siswa secara nyata.

Di sisi lain, tidak semua guru memiliki kesiapan dan kemampuan yang merata dalam mengoperasikan IFP secara optimal. Keterbatasan pelatihan, minimnya pendampingan teknis, serta belum sepenuhnya terintegrasinya perangkat tersebut dalam rancangan pembelajaran PAI yang terstruktur

menjadi fenomena yang kerap dijumpai. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara potensi besar yang dimiliki IFP sebagai media pembelajaran dengan realitas pemanfaatannya di dalam kelas.

Fenomena inilah yang mendorong perlunya dilakukan kajian yang mendalam dan komprehensif mengenai bagaimana implementasi media pembelajaran IFP berlangsung dalam pembelajaran PAI, seberapa besar dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, serta kendala dan upaya apa saja yang menyertainya di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti merumuskan masalah tersebut kedalam bagan di bawah ini:



Gambar 1. 1. Bagan Rumusan Masalah

Penjelasan bagan perumusan masalah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. *Raw Input*

Raw input dalam penelitian ini adalah peserta didik sebagai subjek utama yang menjadi fokus dari seluruh proses pembelajaran PAI. Karakteristik, kebutuhan, minat, serta potensi yang dimiliki setiap siswa menjadi bahan dasar yang harus dipahami secara cermat agar implementasi media pembelajaran IFP dapat berlangsung efektif dan tepat sasaran. Pemahaman yang baik terhadap kondisi peserta didik memungkinkan guru merancang pembelajaran PAI yang sesuai dengan memanfaatkan IFP secara optimal, sehingga tujuan peningkatan motivasi belajar dapat tercapai secara menyeluruh.

b. *Process*

Proses dalam penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran IFP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, yang mencakup empat tahap sebagai berikut:

1. Persiapan, yaitu tahap di mana guru mempersiapkan segala kebutuhan sebelum pembelajaran berlangsung, meliputi penyiapan konten digital yang relevan dengan materi PAI, pengaturan perangkat IFP, serta penyesuaian antara fitur-fitur IFP dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
2. Pelaksanaan, yaitu kegiatan inti implementasi media pembelajaran IFP dalam proses pembelajaran PAI di kelas, meliputi penyajian materi berbasis multimedia, pemanfaatan fitur interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa, serta penciptaan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan melalui tampilan visual dan audio yang menarik.
3. Evaluasi, yaitu tahap pengamatan terhadap respons, antusiasme, serta tingkat keterlibatan siswa sebagai indikator nyata dari motivasi belajar yang muncul akibat implementasi media pembelajaran IFP

dalam pembelajaran PAI, meliputi pemantauan penggunaan IFP dan laporan proses pembelajaran di kelas.

4. Kendala dan solusi, yaitu berbagai permasalahan yang ditemui selama penggunaan IFP berlangsung, baik yang bersifat teknis seperti gangguan perangkat, maupun yang bersifat pedagogis seperti keterbatasan kemampuan guru dalam memaksimalkan fitur IFP secara kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PAI, serta solusi apa yang akan diterapkan dalam mengatasi segala hambatan dalam penggunaan IFP.

c. Instrumental Input

Komponen ini mencakup dasar hukum dan kebijakan yang menjadi acuan dalam implementasi media pembelajaran IFP pada pembelajaran PAI, di antaranya:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).
2. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP).
3. Permendikbud Nomor 28 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar.
4. Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 tentang Percepatan Pelaksanaan Program Pembangunan dan Revitalisasi Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Pembangunan dan Pengelolaan Sekolah Menengah Atas Unggul Garuda, dan Digitalisasi Pembelajaran.

d. Environmental Input

Environmental input merupakan faktor lingkungan eksternal yang memengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran IFP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini, environmental input terdiri atas empat komponen, yaitu:

1. Pemerintah, berperan sebagai penentu arah kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang menjadi landasan bagi sekolah dalam mengadopsi dan memanfaatkan IFP secara efektif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.
2. Komite Sekolah, berfungsi sebagai mitra strategis yang mendukung pengadaan dan pemanfaatan IFP serta berperan mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang kondusif di lingkungan sekolah.
3. Masyarakat, merupakan lingkungan sosial tempat siswa tumbuh dan berkembang yang secara tidak langsung turut memengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa, termasuk dalam mengikuti pembelajaran PAI berbasis teknologi.
4. Stakeholder, mencakup dinas pendidikan, pengawas sekolah, dan lembaga mitra yang memberikan dukungan teknis, pembinaan profesional, serta supervisi terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis IFP di sekolah dasar.

e. Output

Output dalam penelitian ini merujuk pada hasil langsung yang diharapkan dari implementasi media pembelajaran IFP dalam pembelajaran PAI, yaitu meningkatnya motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini tercermin dari munculnya semangat, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran PAI di kelas dengan memanfaatkan media IFP.

f. Outcome

Outcome dalam penelitian ini merujuk pada hasil jangka panjang yang diharapkan dari meningkatnya motivasi belajar siswa, yaitu meningkatnya prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa diharapkan mampu menyerap, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai PAI dengan lebih baik, yang pada akhirnya

tercermin dalam peningkatan prestasi akademik maupun pembentukan karakter dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

g. Feed Back

Umpan balik diperoleh dari keseluruhan proses dan hasil implementasi media pembelajaran IFP dalam pembelajaran PAI, yang berfungsi sebagai bahan refleksi dan evaluasi untuk penyempurnaan proses pembelajaran selanjutnya. Umpan balik ini mencakup identifikasi atas kekuatan, kelemahan, serta kendala yang muncul selama implementasi media pembelajaran IFP berlangsung, sehingga dapat menjadi dasar perbaikan yang terus-menerus. Dengan demikian, umpan balik berperan penting dalam menjaga kesinambungan peningkatan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar PAI secara berkelanjutan.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diteliti, maka peneliti membatasi masalah dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Persiapan implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung, meliputi:
 - a. Penyiapan konten digital yang relevan dengan materi PAI
 - b. Pengaturan perangkat IFP
 - c. Penyesuaian antara fitur-fitur IFP dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- 2) Pelaksanaan implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung, meliputi:

- a. Penyajian materi berbasis multimedia
 - b. Pemanfaatan fitur interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa
 - c. Serta penciptaan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan.
- 3) Evaluasi implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung, meliputi:
- a. Memantau penggunaan IFP
 - b. Laporan proses pembelajaran di kelas.
- 4) Kendala dan solusi implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung, meliputi:
- a. Kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran layar interaktif panel (IFP)
 - b. serta upaya atau solusi yang dilakukan guru dan pihak sekolah dalam mengatasi kendala penggunaan layar interaktif panel (IFP).

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan menganalisis secara mendalam implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung, sehingga menghasilkan gambaran yang utuh dan berbasis bukti empiris

mengenai implementasi, dampak, kendala, dan solusi terkait implementasi media pembelajaran IFP dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran dan menganalisis tentang:

- 1) Persiapan implementasi media pembelajaran layar interaktif panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung.
- 2) Pelaksanaan implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung.
- 3) Evaluasi implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung.
- 4) Kendala dan solusi implementasi media pembelajaran Layar Interaktif Panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bermakna dalam pengembangan ilmu Administrasi Pendidikan, khususnya pada kajian manajemen inovasi teknologi pembelajaran dan kepemimpinan pendidikan berbasis teknologi. Secara lebih spesifik, penelitian ini diharapkan: (1) memperkaya khazanah pengetahuan ilmiah mengenai

implementasi media pembelajaran IFP di sekolah dasar Indonesia; (2) memberikan kontribusi teoritis dalam memahami hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI; (3) menyumbangkan perspektif administrasi pendidikan dalam mengkaji faktor-faktor manajerial yang memengaruhi efektivitas implementasi inovasi teknologi pembelajaran; serta (4) menjadi referensi ilmiah bagi peneliti-peneliti berikutnya yang mengkaji topik serupa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi yang berharga bagi SDN 227 Margahayu Utara, SDN 202 Suryalaya, serta sekolah-sekolah dasar lainnya dalam merumuskan kebijakan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi khususnya IFP secara lebih efektif, efisien, dan berkelanjutan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi dan model pembelajaran berbasis IFP yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini secara tidak langsung berkontribusi pada peningkatan kualitas pengalaman belajar siswa melalui optimalisasi penggunaan IFP dalam pembelajaran PAI, sehingga motivasi dan capaian belajar mereka dapat meningkat secara menyeluruh.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan ilmiah yang valid dan komprehensif bagi peneliti yang berminat mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar, pembelajaran

PAI, atau administrasi pendidikan berbasis teknologi di jenjang pendidikan dasar.

D. Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga pertanyaan penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan terbuka yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Dari tujuan khusus penelitian, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana persiapan implementasi media pembelajaran layar interaktif panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung?
- 2) Bagaimana pelaksanaan implementasi media pembelajaran layar interaktif panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung?
- 3) Bagaimana evaluasi implementasi media pembelajaran layar interaktif panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung?
- 4) Bagaimana kendala dan solusi implementasi media pembelajaran layar interaktif panel (IFP) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 227 Margahayu Utara dan SDN 202 Suryalaya Kota Bandung?