Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat
e-ISSN: 2987–8233, p-ISSN: 3025–2695
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Website: *https://dedikasi.net/index.php/dedikasi* Halaman: 186 - 190

Workshop Penggunaan Media Interactive Flat Panel (IFP) untuk Menciptakan Pembelajaran IPS Interaktif di SD Negeri Tirtayasa 2 Kabupaten Serang

Tedy Ardiansyah[1], Jossapat Hendra Prijanto[2], Tubagus Muhammad A Yani[3], Abudin[4], Siti Mariam[5], Soeprapto[6]
Pendidikan IPS, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

teddyappi@gmail.com[1], joss.hendra.p@gmail.com[2], tbyani33109@gmail.com[3], abudin452@gmail.com[4], sitim0573@gmail.com[5], soeprapto@gmail.com[6]

Kata Kunci:
Pelatihan, Media Interactive Flat Panel (IFP), Guru

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul "Whork Shop Penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) Untuk Menciptakan Pembelajaran IPS Interaktif Di SDN Tirtayasa 2 Kabupaten Serang". Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh tantangan yang dihadapi para guru dalam menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif di era transformasi digital. Saat ini, penyusunan instrumen evaluasi pembelajaran seperti kuis masih sering dilakukan secara konvensional, sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat, khususnya dengan kehadiran *interactive flat panel* (IFP). Perangkat ini menawarkan metode yang lebih interaktif dalam menyajikan materi, serta mendorong kolaborasi antara guru dan siswa. Melalui tampilan grafis dan visual yang menarik, layar ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran . Melalui kegiatan PKM ini, tim pengusul dari Universitas Indraprasta PGRI akan menyelenggarakan whorkshop pemanfaatan teknologi interactive flat panel (IFP) agar menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas belajar pada siswa. Sehingga interactive flat panel (IFP) dapat membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik, dan anak anak dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Diharapkan melalui kegiatan ini, terjadi peningkatan signifikan pada kompetensi digital guru dalam mengembangkan media evaluasi yang adaptif. Hasil akhirnya adalah terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis, kolaboratif, serta meningkatnya kualitas hasil belajar siswa di SDN Tirtayasa 2 Kabupaten Serang.

Key Word:
Training, Interactive Flat Panel (IFP) Teacher

Abstract

Community Service Activity entitled "Workshop on the Use of Interactive Flat Panel (IFP) Media to Create Interactive Social Studies Learning at SDN Tirtayasa 2, Serang Regency"This community service activity is entitled "Workshop on the Use of Interactive Flat Panel (IFP) Media to Create Interactive Social Studies Learning at SDN Tirtayasa 2, Serang Regency." The program was initiated in response to the challenges faced by teachers in creating interactive, creative, and innovative learning experiences in the era of digital transformation. Currently, the development of learning assessment instruments, such as quizzes, is still often carried out using conventional methods, which are less effective in enhancing students' engagement and learning motivation. The integration of technology in education has advanced significantly, particularly with the introduction of Interactive Flat Panels (IFPs). These devices provide a more interactive approach to delivering instructional content while promoting collaboration between teachers and students. Through engaging graphics and visual presentations, IFPs not only facilitate the delivery of information but also encourage students to actively participate throughout the learning process. Through this Community Service Program (PKM), the proposing team from Universitas Indraprasta PGRI will organize a workshop on the utilization of Interactive Flat Panel (IFP) technology as one of the solutions for improving the quality of student learning. The use of IFPs is expected to assist teachers in creating more interactive and engaging learning experiences, while enabling students to participate directly and actively in classroom activities. It is expected that this program will significantly improve teachers' digital competencies in developing adaptive learning and assessment media. Ultimately, the program aims to foster a more dynamic and collaborative learning ecosystem, while enhancing the quality of student learning outcomes at SDN Tirtayasa 2, Serang Regency.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

SDN Tirtayasa 2 Kabupaten Serang sebagai salah satu institusi pendidikan formal memiliki peran strategis dalam mengembangkan kualitas pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

e-ISSN: 2987–8233
p-ISSN: 3025–2695

Dilatarbelakangi oleh tuntutan transformasi digital di lingkungan sekolah dasar, di mana kehadiran teknologi mutakhir seperti *Interactive Flat Panel* (IFP) diharapkan tidak hanya menjadi perangkat pajangan, tetapi menjadi pusat pembelajaran yang dinamis. Di era pendidikan 4.0, guru diharapkan mampu beralih dari metode konvensional menuju pembelajaran visual yang kolaboratif. Namun, adanya gap teknis dalam mengoperasikan fitur interaktif pada IFP seringkali menjadi hambatan dalam memaksimalkan potensi perangkat tersebut di ruang kelas. Kondisi tersebut berdampak pada efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Kehadiran IFP di kelas mentransformasi media evaluasi yang monoton menjadi pengalaman belajar yang interaktif. Dengan fitur-fiturnya, guru dapat menyesuaikan soal dengan karakteristik siswa, sekaligus memastikan capaian pembelajaran terukur secara lebih efektif dan mendalam pada kualitas proses dan hasil pembelajaran (Alexandri., et al., 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat ,khususnya dengan kehadiran *interactive flat panel* (IFP). Perangkat ini menawarkan metode yang lebih interaktif dalam menyajikan materi, serta mendorong kolaborasi antara guru dan siswa. Melalui tampilan grafis dan visual yang menarik, layar ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Halpito, 2024). Pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengalami kegiatan secara nyata sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran yang sedang dipelajari (Gulo & Harefa, 2022). Proses belajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran dilakukan agar bermanfaat bagi siswa. Manfaat dari pembelajaran bisa terwujud dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu memberikan rangsangan kepada siswa dari berbagai sisi, sekaligus membantu mengoptimalkan potensi yang mereka miliki (Susanti, 2020).

Teknologi interactive flat panel (IFP) telah menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas belajar pada anak usia dini. Sehingga interactive flat panel (IFP) dapat membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik, dan anak anak dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Setyo et al,. 2025 dalam (Hamidah, et al 2025) teknologi interactive flat panel (IFP) mampu mengatasi permasalahan utama ditingkat SD yaitu rendahnya interaktivitas dan ketidak seragaman materi. Perangkat ini menggantikan peran papan tulis menjadi media multi-sensori, yang memungkinkan anak terlibat langsung melalui aktivitas seperti menyentuh, mewarnai, dan memindahkan objek digital.

Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan selaras dengan kemajuan teknologi. Praktik semacam itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperluas cakupan serta memperkaya pengalaman belajar mereka (Mutmainnah., et al 2025). Salah satu genre game permainan yang mengandung unsur pendidikan dikenal sebagai game edukasi yang biasa kita temukan di IFP. Jenis permainan ini dilengkapi dengan animasi yang mampu meningkatkan kemampuan mengingat (kognitif), sehingga anak-anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam ingatan untuk jangka waktu lebih lama (Fortuna., et al 2023). Adapula aplikasi quizizz yang merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar pada jenjang pendidikan anak usia dini. Platform ini berperan sebagai permainan edukatif yang mengintegrasikan berbagai komponen interaktif, seperti kuis, permainan, dan survey, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik , memotivasi dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak (Hidayati & Budiarti 2022).

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) meluncurkan program Penguatan Digitalisasi Pembelajaran dengan membagikan perangkat canggih seperti *Interactive Flat Panel* (IFP) atau disebut juga papan interaktif yang bertujuan untuk membangun pembelajaran digital yang berkelanjutan (Kemendikdasmen, 2025). Oleh karna itu workshop ini bertujuan penerapan interactive flat panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif pada anak SD dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa, stimulasi perkembangan kognitif, bahasa dan sosial-emosional, serta optimalnya proses belajar mengajar melalui integrasi teknologi. Selain itu penelitian ini dimaksudkan untuk memahami sejauh mana penggunaan IFP dapat menciptakan suasana belajar yang responsive, kolaboratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

METODE

Sesuai dengan judul kegiatan pengabdian kepada masyarakat, maka metode pendekatan dan penerapan IPTEK yang digunakan berfokus pada Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui workshop Penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) Untuk Menciptakan Pembelajaran IPS Interaktif. Target peserta dalam kegiatan ini adalah kurang lebih 15 orang guru SDN Tirtayasa 2 Kabupaten Serang yang memiliki kebutuhan mendesak untuk mentransformasi infrastruktur digital sekolah menjadi media pembelajaran yang aplikatif. Peserta dipilih

e-ISSN: 2987–8233
p-ISSN: 3025–2695

karena peran strategis mereka sebagai pendidik di jenjang sekolah dasar yang memerlukan visualisasi materi yang kuat dan interaktivitas tinggi untuk menarik minat belajar siswa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) dengan menjadikan unit IFP sebagai pusat kendali kelas. Materi pelatihan mencakup integrasi aplikasi Canva ke dalam layar IFP, penggunaan fitur *multitouch* untuk aktivitas kolaboratif siswa, serta pemanfaatan rumah pendidikan untuk menyusun konten pembelajaran yang ditampilkan secara *real-time* di papan tulis digital. Peserta akan dibimbing untuk merancang skenario pembelajaran di mana siswa tidak hanya menonton, tetapi maju ke depan untuk berinteraksi langsung dengan materi di layar IFP.

Pendekatan ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan pedagogik guru SDN Tirtayasa 2, sekaligus mendorong terbentuknya budaya pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan perangkat keras cerdas seperti IFP yang didukung oleh perangkat lunak kreatif terbukti mampu meningkatkan retensi visual siswa sekolah dasar serta efisiensi pengajaran guru secara menyeluruh (Suryani & Prasetya, 2021). Untuk memecahkan permasalahan mitra di SDN Tirtayasa 2, dipilih metode kegiatan yang bersifat edukatif dan berbasis teknologi sebagai berikut: (1) Metode Ceramah & Orientasi Perangkat, Digunakan untuk menyampaikan konsep dasar mengenai ekosistem *Smart Classroom*. Guru diberikan pemahaman mengenai perbedaan fungsional antara proyektor konvensional dengan IFP, serta bagaimana aplikasi Canva dapat menjadi sumber konten utama yang responsif terhadap fitur sentuh. (2) Metode Demonstrasi Interaktif, Fasilitator memeragakan secara langsung proses sinkronisasi akun Canva ke dalam IFP, melakukan *wireless casting* dari perangkat *mobile* ke layar utama, hingga mendemonstrasikan penggunaan alat bantu *Digital Whiteboard* (penggaris, busur, dan pengenalan tulisan tangan) yang terintegrasi dengan desain pembelajaran. (3) Metode Supervisi & Pendampingan Teknis, Fasilitator mendampingi guru saat mereka mencoba mengoperasikan layar IFP. Pendampingan ini fokus pada aspek teknis seperti kalibrasi sentuhan, penggunaan fitur *multitouch* oleh beberapa siswa sekaligus, serta pengelolaan *file* hasil belajar agar dapat dibagikan kepada siswa melalui QR Code. (4) Latihan Mandiri & Simulasi Kelas, Guru diminta menyusun satu modul ajar interaktif pada Canva (misal: *game* mencocokkan gambar atau kuis tarik-lepas) dan mensimulasikannya di depan peserta lain menggunakan layar IFP. Hal ini memastikan guru memiliki kepercayaan diri dalam mengelola interaksi fisik siswa di depan kelas (Yusuf & Hidayat, 2020). Mitra utama dalam program ini adalah para guru SDN Tirtayasa 2 Kabupaten Serang dengan jumlah kurang lebih 15 orang. Partisipasi aktif mitra menjadi kunci keberhasilan, mengingat IFP memerlukan keterampilan motorik dan kreativitas desain agar tidak sekadar menjadi layar pasif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan atau workshop penggunaan media *interaktive flat panel* (IFP) yang dilaksanakan di SDN Tirtayasa 2 ini diikuti 15 orang guru SDN Tirtayasa 2 Kecamatan Tirtayasa kabupaten Serang. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya, sambutan dari dosen pembimbing yang diwakili oleh ketua tim PKM kelompok 6 dan dilanjut dengan materi pertama yaitu sosialisasi kebijakan digitalisasi pembelajaran jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai urgensi digitalisasi pembelajaran dan dasar hukum mengapa pemerintah mendorong percepatan digitalisasi pembelajaran.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan workshop penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) di SDN Tirtayasa 2

.

e-ISSN: 2987–8233
p-ISSN: 3025–2695

Selanjutnya adalah penyampaian materi inti workshop penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) untuk menciptakan pembelajaran IPS interaktif oleh narasumber. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara partisipatif dan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) dengan menjadikan unit IFP sebagai pusat kendali kelas. Materi pelatihan mencakup pengertian dan fungsi IFP, mengenal fitur-fitur yang terdapat pada IFP, penerapan IFP dalam pembelajaran IPS, praktik peggunaan aflikasi pendukung pada IFP, termasuk integrasi aplikasi Canva ke dalam layar IFP, penggunaan fitur *multitouch* untuk aktivitas kolaboratif siswa, serta pemanfaatan rumah pendidikan untuk menyusun konten pembelajaran yang ditampilkan secara *real-time* di papan tulis digital. Peserta akan dibimbing untuk merancang skenario pembelajaran di mana siswa tidak hanya menonton, tetapi maju ke depan untuk berinteraksi langsung dengan materi di layar IFP.

Selama proses pelatihan, peserta didampingi secara intensif oleh tim pelaksana. Pendampingan diberikan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis dalam penggunaan IFP, mengembangkan ide pembelajaran IPS interaktif, sehingga mampu menggunakan IFP dalam pembelajaran IPS dan menciptakan proses belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Interaksi dua arah antara pemateri dan peserta berlangsung aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan refleksi pengalaman mengajar.

Pada tahap akhir kegiatan, dilakukan sesi evaluasi dan refleksi bersama. Peserta menyampaikan kesan, kendala, serta manfaat yang diperoleh selama mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan IFP, serta memiliki motivasi dan kepercayaan diri yang lebih tinggi untuk menggunakan IFP khususnya dalam pembelajaran IPS agar lebih interaktif dan menyenangkan**.** Ada beberapa hambatan juga yang masih ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan workshop penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) untuk menciptakan pembelajaran IPS interaktif di SDN Tirtayasa2, antara lain:

Terbatasnya waktu

Waktu yang diberikan masih terasa kurang, dimana banyaknya pertanyaan yang muncul dan belum dapat dipahami secara penuh oleh para guru, kebanyakan masing bingung atau ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan. Dan keterbatasan waktu dalam mengeksplorasi IFP karena masih banyak guru yang belum pernah menggunakan IFP, jadi perlu waktu yang lebih dalam kegiatan ini.

Hambatan Pemahaman Penggunaan IFP

Beberapa guru masih bingung menghubungkan pemanfaatan IFP dengan capaian pembelajaran IPS. Contoh: "Pakai IFP buat apa di materi Keragaman Suku Bangsa?", beberapa guru belum berani coba sendiri dalam pemanfaatan IFP, .Skill digital guru beragam, ada yang cepat paham, dan tidak sedikit juga yang masih bingung fitur-fitur yang ada pada IFP dan memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Workshop Penggunaan Media Interaktif Flat Panel (IFP) untuk Menciptakan Pembelajaran IPS Interaktif di SD Negeri Tirtayasa 2 Kabupaten Serang" telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru. Pelatihan atau workshop ini berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan motivasi guru dalam memanfaatkan penggunaan Media Interaktif Flat Panel (IFP) khususnya dalam pembelajaran IPS agar pembelajaran berjalan interaktif, inovatif, kontekstual dan menyenangkan.

Hasil pelatihan atau workshop menunjukkan bahwa guru mampu memahami dasar kebijakan digitalisasi pembelajaran dan konsep dasar Media Interaktif Flat Panel (IFP), mengenali fitur-fitur pada IFP dan dapat menggunakannya, mempraktikan penerapan IFP dalam pembelajaran IPS seperti penggunaan peta digital interaktif, video, gambar dan animasi IPS. Guru juga mampu menggunakan aplikasi pendukung yang ditampilkan melaui IFP seperti power point dan aplikasi canva dan mensimulasikannya di depan kelas.

Selain itu pelatihan atau workshop ini juga menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri dari guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Dampak awal terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik ketika guru mulai menggunakan media interaktif flat panel dalam pembelajaran IPS. Peserta didik antusias sehingga pembelajaran berjalan secara interaktif,kolaboratif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran IPS. Guru dapat menampilkan contoh-contoh abstrak dari sebuah materi pembelajaran baik berupa gambar, video, animasi yang ditampilkan oleh IFP melaui fitur multimedia yang mendukung proses pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dan mereka dapat lebih memahami materi pembelajaran dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar**.**

e-ISSN: 2987–8233
p-ISSN: 3025–2695

Ucapan Terima Kasih

Selaku Tim Pelaksana, kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan yang diberikan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN Tirtayasa 2 beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada seluruh guru peserta pelatihan yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi peningkatan kompetensi digital guru

DAFTAR REFERENSI

Alexandri, M. B., et al. (2020). Inovasi media evaluasi pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Digital*.

Faturahman, M. (2018). *Konsep dan pengembangan kuis interaktif dalam evaluasi pembelajaran*. Penerbit Edukasi.

Faturahman, M., & Irawan, A. (2022). Literasi digital dan budaya inovasi guru di sekolah menengah pertama. *Jurnal Kompetensi Guru, 5*(2).

Halim, A., et al. (2022). Pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) untuk peningkatan keterampilan teknis pendidik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*.

Hasanah, U., et al. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kolaboratif bagi guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*.

Hidayati, N., et al. (2022). Membangun komunitas belajar melalui fitur kolaborasi digital pada aplikasi desain. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan*.

Rachmawati, D., et al. (2022). Efektivitas platform Canva dalam mendukung kreativitas guru mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal Inovasi Kurikulum*.

Ramadhani, S., et al. (2022). Guru sebagai *lifelong learner* di era kecerdasan buatan (AI). *Jurnal Pedagogik Modern*.

Sari, P. K., & Nugroho, A. (2021). Integrasi teknologi AI dalam pendidikan: Transformasi menuju pendekatan berbasis kompetensi. *Jurnal Pendidikan Abad 21*.

Siregar, R., et al. (2023). Kesenjangan kurikulum digital dan praktik pembelajaran di kelas: Sebuah analisis kritis. *Jurnal Manajemen Pendidikan*.

Suharto. (2020). *Nilai ekonomi dan efisiensi teknologi digital dalam administrasi sekolah*.

Suryani, L., & Prasetya, B. (2021). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) untuk meningkatkan efisiensi kerja guru. *Jurnal Informatika Pendidikan*.

Sutarto, et al. (2021). Efisiensi kerja guru melalui pemanfaatan Magic Writer dan AI dalam penyusunan materi. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Pendidikan*.

Wibowo, A., & Suyatno. (2021). Membangun hubungan sosial antara guru dan siswa melalui media interaktif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.

Wijaya, H., & Prasetyo, T. (2020). Motivasi belajar siswa pada penggunaan media evaluasi berbasis gamifikasi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Yuliana, R., & Nugroho, S. (2021). Optimalisasi anggaran sekolah melalui digitalisasi bahan ajar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*.

Yusuf, M., & Hidayat, R. (2020). Kontribusi literasi digital guru terhadap kualitas pendidikan menyeluruh. *Jurnal Literasi Bangsa*.