Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: galungwaknook@gmail.co

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2025, Page: 24364-24368

Analisis Pemanfaatan Papan Interaktif (*Interactive Flat Panel*) dalam Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 169 Palembang

Azza Dhera Khoirunnisa[1], Distriani[2], Dwi Yunita Sari[3], Melana Herwinta[4], Nabila Ramadhani[5], Abdurrahmansyah[6]
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

azzadhera@gmail.com, distrianiii9@gmail.com, dwiyunitasari048@gmail.com, melanaherwinta77@gmail.com, nabilaramadhani0607@gmail.com, abdurrahmansyah73@radenfatah.ac.id

Published: Mei, 2026

ABSTRAK

Kemajuan cepat dalam *resolusi* digital telah memicu transformasi signifikan di ranah pendidikan, khususnya transisi dari pendekatan pengajaran konvensional menuju pemanfaatan teknologi *digital* yang lebih dinamis dan partisipatif. Di antara inovasi teknologi tersebut adalah *Interactive Flat Panel* (*IFP*), yang mampu menjadikan proses pembelajaran lebih *interaktif* , kolaboratif, serta berorientasi pada peserta didik. Kajian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi keunggulan *papan interaktif* dalam memperkuat pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SDN 169 Palembang. Penelitian ini mengadopsi paradigma kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta analisis dokumen, yang melibatkan tenaga pengajar dan sejumlah siswa di SDN 169 Palembang. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa integrasi media *IFP* memfasilitasi pendidik dalam menyajikan konten pembelajaran secara lebih atraktif dan dinamis, sehingga memperkuat motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan *IFP* memiliki prospek yang luas untuk memperkaya implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Papan Interktif (IFP), Media Pembelajaran, Kurikulum Merdeka*

ABSTRACT

Rapid advances in digital resolution have triggered significant transformations in the educational realm, particularly the transition from conventional teaching approaches to the use of more dynamic and participatory digital technologies. Among these technological innovations is the Interactive Flat Panel (IFP), which can make the learning process more interactive, collaborative, and student-oriented. This study aims to explore the advantages of interactive boards in strengthening the implementation of the Independent Curriculum at SDN 169 Palembang. This study adopted a qualitative paradigm with data collection techniques through observation, interviews, and document analysis, involving teachers and several students at SDN 169 Palembang. The research findings indicate that the integration of IFP media facilitates educators in presenting learning content in a more attractive and dynamic manner, thereby strengthening student learning motivation. Therefore, the researchers concluded that the use of IFP has broad prospects for enriching the implementation of the Independent Curriculum at the elementary school level.

Keywords: Interctive Flat Panel (IFP), Learning Media, Merdeka Curriculum

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas *sumber daya manusia* serta mendorong kemajuan suatu negara. Seiring dengan evolusi teknologi informasi dan komunikasi, ranah pendidikan mengalami transformasi mendasar, terutama pada mekanisme pengajaran di lingkungan kelas. Apabila dahulu bersifat tradisional dengan guru sebagai sumber utama pengetahuan, pada masa *digital* kini, proses belajar mengajar diharuskan menjadi lebih *interaktif* , *kolaboratif* , serta berorientasi pada peserta didik. Perkembangan teknologi telah memicu perubahan fungsi pendidik dari pemberi materi semata menjadi *fasilitator* , *mediator* , dan *inovator* dalam dinamika pembelajaran.

Perkembangan tersebut turut didorong oleh kebutuhan era *Revolusi Industri 4.0* , yang menitikberatkan penguasaan teknologi serta kompetensi abad ke-21, meliputi *pemikiran kritis* , inovasi, interaksi, dan kerja sama (Husaini, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pengajaran menjadi elemen krusial yang wajib direnungkan oleh pendidik dan institusi pendidikan. Aplikasi teknologi pendidikan, seperti sarana digital, sistem pembelajaran *online* , serta gamifikasi interaktif, mampu membentuk proses pengajaran yang lebih atraktif dan efisien, sehingga memacu keterlibatan siswa serta penguasaan konsep pelajaran. Di Indonesia, metamorfosis pendidikan diwujudkan melalui regulasi pemerintah dalam adopsi Kurikulum Merdeka (kurikulum otonom), yang mengedepankan pengajaran fleksibel yang berorientasi pada peserta didik serta mendorong integrasi teknologi dalam dinamika pembelajaran. Kurikulum tersebut membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan pendekatan dan alat bantu pengajaran yang lebih inovatif serta adaptif terhadap karakteristik siswa. Meskipun demikian, pada tingkat pelaksanaan, penerapan kurikulum ini masih dihadapkan pada berbagai kendala, terutama belum optimalnya pemanfaatan teknologi pengajaran di sejumlah institusi sekolah.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menunjang proses belajar yang lebih interaktif adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). Perangkat ini memungkinkan pendidik menyajikan beragam materi ajar secara visual, seperti gambar, video, animasi, serta presentasi digital, yang ditampilkan secara langsung di ruang kelas. Selain itu, media tersebut juga memfasilitasi adanya interaksi langsung antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Pemanfaatan papan interaktif turut membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Meskipun demikian, implementasi penggunaan papan interaktif di berbagai satuan pendidikan masih belum berjalan secara optimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh sejumlah kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, minimnya pelatihan bagi tenaga pendidik, serta kurangnya integrasi teknologi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji secara lebih mendalam terkait pemanfaatan papan interaktif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai peran teknologi pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, sekaligus menjadi referensi bagi guru maupun institusi pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif mengingat tujuannya adalah untuk menguraikan secara rinci fenomena penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) guna memperkuat pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SDN 169 Palembang. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada penekanan terhadap pemahaman mendalam mengenai konteks, interpretasi, dan pengalaman partisipan dalam situasi pembelajaran autentik (Creswell, 2021). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses kegiatan belajar mengajar di kelas berbasis IFP, wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk mengeksplorasi persepsi serta pengalaman mereka, serta analisis dokumen berupa materi pengajaran dan catatan aktivitas pembelajaran sebagai bentuk triangulasi data. Prinsip etika penelitian dipertahankan dengan memperoleh persetujuan resmi dari pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Interactive Flat Panels* (IFP) dalam merancang proses pengajaran yang inovatif, efisien, dan canggih mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif selama kegiatan belajar mengajar. Dengan antarmuka visual yang memikat, fungsi sentuhan interaktif, serta kapasitas untuk menyajikan beragam format media seperti ilustrasi, rekaman video, animasi, dan *slide presentation*, pelajar dapat lebih gampang menggrasikan ide-ide rumit. Pendekatan ini sangat bermanfaat khususnya pada topik abstrak, sebab representasi visual yang ditampilkan mampu mengkonkretkan gagasan tersebut, sehingga pemahaman menjadi lebih optimal. Di samping itu, IFP juga memfasilitasi pendidik dalam menyediakan respons langsung secara *real-time*, sehingga mekanisme penilaian pembelajaran berlangsung lebih cepat dan produktif.

Dalam kerangka ini, pelajar tidak lagi berperan sebagai penerima pengetahuan secara pasif, melainkan aktor utama yang terlibat secara langsung dalam dinamika pengajaran. Mereka berkesempatan berinteraksi dengan konten, merespons pertanyaan secara langsung pada layar, mengikuti diskusi kelompok, serta berkolaborasi dengan rekan sejawat melalui platform media yang sama. Fenomena ini selaras dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang mengutamakan *critical thinking*, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi (Trilling dan Fadel, 2021). Selain berfungsi sebagai alat penyampaian substansi pelajaran, IFP juga diintegrasikan dengan fitur pendukung seperti *edutainment games* interaktif. Peran *edutainment games* ini krusial dalam memperkuat penguasaan siswa terhadap materi ajar. Melalui strategi yang menyenangkan dan bebas dari kebosanan, pelajar dapat menginternalisasi pengetahuan sambil bermain, sehingga terhindar dari kelelahan akibat beban materi. *Edutainment games* turut melatih kemampuan memorisasi, fokus perhatian, dan keterampilan *problem-solving* siswa.

Hasil studi empiris menunjukkan bahwa kehadiran *Interactive Flat Panels* (*IFP*) dapat menciptakan proses pengajaran yang lebih hidup dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih proaktif dalam mengemukakan pertanyaan, berdialog, serta terlibat dalam kegiatan kelas (Dwi Arti S, 2026). Penggunaan *IFP* membuat aktivitas belajar terasa lebih menghibur dan tidak membosankan. Situasi ini sejalan dengan prinsip *joyful learning*, yaitu strategi pengajaran yang diformulasikan untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung, partisipatif, dan rendah stres. Di atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, siswa cenderung menunjukkan motivasi akademik yang lebih kuat, rasa percaya diri yang lebih tinggi saat mengungkapkan ide, serta partisipasi yang lebih intensif dalam dinamika pengajaran. Kondisi demikian pada ujungnya mendukung pencapaian sasaran pengajaran secara efisien.

Selain itu, adopsi *IFP* juga menghasilkan dampak menguntungkan terhadap fungsi pendidik. Pendidik sebagai profesional bertanggung jawab atas pendidikan, pengajaran, bimbingan, arahan, pelatihan, penilaian, serta evaluasi siswa dalam ranah pendidikan formal (Abdurrahmansyah dkk., 2023). Pada konteks ini, pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang mendukung dan memandu proses pengajaran siswa. Dengan demikian, pendidik diharuskan mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menyusun rancangan pengajaran untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi. Bersamaan dengan itu, kemampuan digital pendidik ikut berkembang sebagai konsekuensi dari pengintegrasian teknologi ke dalam pengajaran.

Penerapan alat teknologi dalam proses pengajaran kelas merupakan salah satu opsi strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar (Dwi Arti S, 2026). Secara menyeluruh, *Interactive Flat Panels* (*IFP*) tidak hanya berperan sebagai sarana pengajaran berbasis teknologi, tetapi juga sebagai alat kunci dalam mewujudkan pendidikan berkualitas tinggi. Implementasi *IFP* mampu menghasilkan pengajaran yang interaktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa, sehingga diantisipasi dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus membentuk generasi yang tangguh menghadapi tuntutan era digital. Oleh karena itu, pengembangan dan optimalisasi *IFP* dalam bidang pendidikan harus terus digalakkan agar seluruh siswa memperoleh manfaat secara optimal.

Penggunaan media interaktif dalam kerangka *Kurikulum Merdeka* menampilkan pengaruh positif terhadap dinamika pengajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Baik pendidik maupun siswa merasakan manfaat dari pendekatan ini. Bagi pendidik, media interaktif menjadi alat ampuh untuk mengumpulkan informasi mengenai kemajuan pembelajaran siswa. Sementara itu, siswa memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga memungkinkan respons yang lebih tepat dan individual. Hal ini membuka kesempatan bagi pendidik untuk lebih fleksibel terhadap keperluan pribadi siswa serta menyusun pengajaran yang selaras dengan tingkat penguasaan masing-masing (Cahyani & Suniasih, 2022).

Salah satu sasaran pokok dari penerapan *IFP* adalah untuk mempertajam mutu pengajaran sekaligus memupuk kemampuan literasi digital siswa. Penilaian terhadap realisasi sasaran tersebut dilakukan melalui pengawasan prestasi belajar siswa yang dihubungkan dengan indikator literasi digital serta peningkatan performa akademik yang ditargetkan. Beberapa studi sebelumnya tentang penggunaan *IFP* di sekolah dasar mencatat adanya kemajuan mencolok pada skor akademik siswa pasca-implementasi teknologi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kami, kami dapat mengkonfirmasi bahwa penggunaan panel datar interaktif (IFP) memainkan peran penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Mandiri di SDN 169 Palembang. Teknologi ini mengubah aktivitas pembelajaran tradisional menjadi lebih inovatif, dinamis, dan berpusat pada siswa. IFP menawarkan banyak keuntungan, seperti presentasi visual yang menarik, interaksi langsung, dan integrasi dengan berbagai media digital, yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa, antusiasme belajar, dan partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan IFP berdampak positif pada pemahaman siswa, khususnya pada materi abstrak, karena dapat disajikan secara visual dan lebih konkret. Proses pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan (pembelajaran yang menyenangkan), memungkinkan siswa merasa lebih nyaman dan tidak terlalu stres. Hal ini mendorong peningkatan antusiasme siswa untuk belajar. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Mandiri, yang menekankan fleksibilitas, kreativitas, dan pengembangan potensi serta karakter siswa secara holistik.

Dari perspektif pendidik, kehadiran IFP telah mengubah peran guru melampaui sekadar penyaji materi menjadi fasilitator dan inovator dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk merancang aktivitas pembelajaran kreatif dengan memaksimalkan penggunaan teknologi. Lebih lanjut, penggunaan IFP juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan literasi digital guru, sebuah kompetensi penting untuk menghadapi perkembangan pendidikan di era digital.

Meskipun demikian, pada tingkat implementasi, penggunaan *Interactive Flat Panels* (*IFP*) masih dihadapkan pada berbagai kendala signifikan. Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, ketergantungan pada suplai listrik serta konektivitas internet, serta disparitas akses terhadap teknologi merupakan rintangan pokok yang mesti diatasi secara serius. Selain itu, pendidik memerlukan program pelatihan dan bimbingan berkesinambungan supaya pemanfaatan *IFP* tidak hanya sebatas sebagai perangkat penyajian materi, melainkan berevolusi menjadi sarana pembelajaran interaktif yang mampu memacu kerjasama dan keterlibatan aktif siswa.

Pada dasarnya, *Interactive Flat Panels* (*IFP*) menyimpan potensi luar biasa sebagai terobosan media pengajaran yang berperan dalam mengoptimalkan kualitas pendidikan pada tingkat sekolah dasar. Apabila diperkuat oleh infrastruktur yang adekuat beserta peningkatan kapabilitas guru, integrasi *IFP* dalam *Independent Learning Projects* berpotensi menjadi pendekatan efektif guna mewujudkan pengalaman belajar yang inovatif, kontekstual, dan relevan, sekaligus memperkokoh keberhasilan penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahmansyah.(2021).Kajianteoritikdanimplementatifpengembangankurikulum.RajawaliPers.

Abdurrahmansyah, A., et al. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka di perguruan tinggi Islam: Tantangan dan strategi. UIN Raden Fatah Press

Apriani, W., Syarifah, Abdurrahmansyah, S., A. & (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran tipe two stay two stray (TSTS) terhadap motivasi belajar siswa kelas vii pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1-4.

Aulia et al (2025). Studi literatur: Analisis implementasi aplikasi Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. Prosiding SEMAI 3 Seminar Nasional PGMI 2025.

Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11.

Hamidah, S,. Wijayanti, A, E,. Yayuk, E,.(2025). Peningkatan mutu PAUD melalui digitalisasi ; peran teknologi IFP dalam mendukung kompetensi guru menuju pembelajaran mendalam yang berkesinambungan. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*. 10(4), 215-226.

Husaini, M. (2022). Digital transformation in education: Opportunities and challenges. *Journal of Education and Technology*, 6(2), 45–57

Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Jurnal of Information Systems and Management* (JISMA), Volume. 2 No. 5.

Mahbubah, A. S., Rachmadyanti, P., & Alfiya, U. (2025). Analisis pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif pada kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. ALPEN: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), Januari–Juni 2025.

Mailani, P. A., & Ismawati, D. (2025). Penggunaan media interactive flat panel (IFP) untuk menciptakan pembelajaran interaktif anak usia dini di KB Al Kholili. *Abatatsa: Jurnal Pendidikan*, 2(2).

Ornstein,A.C.,&Hunkins,F.P.(2018).Curriculum:Foundations,principles,andissues(8thed.).PearsonEducation.

Suryandari, D. A., Wakidah, S., & Sudi. (2024). 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.

Tegar, B., & Kurnia, A. M. B. P. S. (2024). Analisis efektivitas penggunaan modul ajar digital interaktif dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Edu Aksara: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 64–79.

Trilling, B., & Fadel, C. (2021). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. Wiley.