

Penggunaan Media *Interactive Flat Panel* (IFP) Untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini di KB Al Kholili

Putri Anggi Mailani¹, Desi Ismawati²

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Mujtama Pamekasan

Email: Anggimailani40@gmail.com, desi22@stai-almujtama.ac.id

ABSTRACT

Keywords:

*interactive flatpanel,
interactive learning, early
childhood education.*

Kata Kunci:

interactive flat panel
(IFP), pembelajaran
interaktif, Anak Usia dini.

This research discusses the use of interactive flat panel (IFP) media in early childhood learning at KB al kholili. The purpose of this research is to find out how the use of IFP can create effective and interactive learning to increase learning interest and ability of early childhood. This research method uses descriptive qualitative research with research subjects of teachers and early childhood at KB al kholili. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of

IFP can increase children's learning interest, improve cognitive abilities, and improve social skills at KB al kholili. IFP also helps teachers create more interactive and enjoyable learning. This research concludes that IFP can be an effective alternative learning media to improve the quality of early childhood learning. Thus, the use of IFP can be one of the strategies to increase the interest in learning and the ability of early childhood at KB al kholili. This research is expected to contribute to the development of early childhood learning and improve the quality of education in Indonesia.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media interactive flat panel (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini di KB al kholili. tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan IFP dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru dan anak usia dini di KB al kholili. teknik

pengumpulan Data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP dapat meningkatkan minat belajar anak, meningkatkan kemampuan kognitif, dan meningkatkan kemampuan sosial di KB al kholili. IFP juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti menyimpulkan bahwa IFP dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian penggunaan IFP dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini diKB al kholili. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan belajar anak usia dini dan meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.

Pendahuluan

Teknologi digital telah menjadi alat penting dalam pendidikan untuk membantu guru dan siswa belajar bersama-sama. Inovasi e-learning semakin berkembang yang membuat pembelajaran semakin mudah. Pendidikan memiliki kemampuan untuk memasukkan berbagai ide dan konsep kedalam proses pembelajaran (M.Arrido dkk, 2022). Teknologi dapat membantu pembelajaran dan perkembangan anak usia dini namun, penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan seimbang dan mempertimbangkan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak, ini harus dilakukan secara keseluruhan, melihat potensinya bersama alat pembelajaran serta tantangan dan keterbatasannya (Salim, N, A.2022).teknologi sangat berpengaruh didunia pendidikan dalam menerapkan pembelajaran interaktif pada anak usia dini (Sya'bani, A, N.2024).

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, M. 2024).

Pembelajaran adalah suatu proses dimana seorang anak dibimbing dan dikembangkan secara terencana untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah ditentukan, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menghasilkan generasi yang

berkualitas (Apriyani dkk 2020). Pada dasarnya, anak-anak belajar sambil bermain oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu berbasis bermain, selaras dengan sifat aktif anak-anak saat mereka menjelajahi lingkungan mereka. Aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran anak usia dini harus dirancang agar anak-anak tidak merasa terbebani saat mengerjakan tugas-tugas perkembangan. Proses belajar harus dimulai dari apa yang sudah dimiliki anak, setiap anak membawa semua pengetahuan sebelumnya ke pengetahuan baru (Akbar 2020;12)

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, S, S. 2020). Dengan begitu anak usia dini memeluk pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka. Pembelajaran interaktif pada siswa dapat membuat mereka memahami konsep-konsep dengan baik sehingga mampu memunculkan ide-ide kreatif. Adapun Pembelajaran tradisional biasanya mengandalkan metode penyampaian materi dan penggunaan sumber belajar yang tersedia, bahkan keberhasilannya sering ditentukan oleh kemampuan guru dalam berkomunikasi dan mempresentasikan materi, namun sebagian siswa dapat mengalami kesulitan memahami pelajaran apabila cara penyampaiannya tidak selaras dengan gaya belajar mereka (mazaimi & sary. 2023)

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, S, dkk., 2025) teknologi *interactive flat panel* (IFP) mampu mengatasi permasalahan

utama ditingkat PAUD yaitu rendahnya interaktivitas dan ketidakseragaman 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.

Penelitian yang juga dilakukan oleh Kurniawan & Hakim (2024) menunjukkan bahwa pengenalan teknologi *interactive flat panel display* (IFPD) memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan pengalaman pendidikan mereka secara tidak langsung. Dilengkapi dengan tampilan inovatif dan fitur terintegrasi yang mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas, sistem ini memfasilitasi pembentukan lingkungan belajar dinamis yang mendukung pengembangan kreativitas, pemikiran kritis dan peningkatan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu belajar melalui bermain, stimulasi, multi-sensori dan interaksi sosial.

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 dkk, 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 S, dkk 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 karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan *interactive flat panel* (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif pada anak usia dini, 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.

Secara praktiknya di KB Al kholili masih menggunakan pembelajaran tradisional. Dimana sebagian guru merasa kesulitan dalam menyampaikan beberapa materi yang cukup abstrak untuk dijelaskan pada anak usia dini. Dengan adanya bantuan teknologi *interactive flat panel* (IFP) di KB al kholili, beberapa guru merasa sangat terbantu baik saat kegiatan dikelas maupun diluar kelas. Namun ada juga guru yang masih kurang faham dengan cara penggunaan *interactive flat panel* (IFP) yang baik, mereka hanya menunggu bantuan guru yang lain untuk menggunakan teknologi tersebut. media visual dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik karna sajian informasi yang ditampilkan berbentuk visual dibanding dengan bentuk teks saja. contohnya saat kegiatan senam pagi yang biasanya hanya menggunakan son dan membuat beberapa siswa malas-malasan mengikuti, dengan adanya teknologi *interactive flat panel* (IFP) dengan ditampilkan secara langsung gambar pemandunya mereka sangat antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut. IFP memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan pembelajaran yang interaktif pada anak usia dini seperti dalam menyajikan tema binatang, dengan menggunakan teknologi tersebut bisa langsung mengenalkan gambar binatang yang hidup di darat maupun binatang yg hidup di air.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dipendidikan anak usia dini, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, dan juga membantu lembaga pendidikan dalam menyusun kurikulum yang mengintegrasikan teknologi secara efektif demi mendukung pembelajaran holistik.

Pemanfaatan IFP diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Interactive flat panel (IFP) menawarkan peluang untuk memberikan sarana pembelajaran multi-indra (visual, audio, kinestetik) yang sesuai dengan variasi gaya belajar anak usia dini. Karna itu penelitian ini dianggap penting sebagai dasar ilmiah untuk pengembangan kebijakan dan praktik pembelajaran berbasis teknologi di PAUD.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif lebih berfokus pada observasi fenomena dan mengeksplor makna substansi dari fenomena tersebut. Analisis dan kedalaman penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh kekuatan linguistic, yaitu menggunakan kata dan kalimat yang tepat dan efektif (safarudin dkk, 2023). Pendekatan ini peneliti fokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data seperti gambar, kata=kata atau deskripsi

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru di KB al kholili. Guru dan siswa sebagai subjek karna guru=guru yang mengimplementasikan media IFP untuk meningkatkan pembelajaran interaktif pada anak usia dini, adapun siswa di KB al kholili untuk mengetahui bagaimana mereka menanggapi dan berinteraksi langsung dengan media IFP dalam pembelajarannya.

Penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu observasi. Wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan penggunaan IFP dalam pembelajaran di KB al kholili. Wawancara dilakukan dengan beberapa guru dan siswa untuk memahami persepsi mereka tentang penggunaan media IFP dalam pembelajaran interaktif anak usia dini. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data, berupa foto kegiatan untuk memberikan bukti visual yang mendukung penelitian ini. Semua data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif agar memberikan pemahaman mengenai penggunaan media IFP dalam meningkatkan pembelajaran interaktif anak usia dini. Penelitian ini telah mendapat izin dari pihak sekolah KB al kholili dan partisipan. Identitas juga dijaga kerahasiaannya dan data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk

keperluan penelitian ini. Dengan demikian, penelitian dapat di lakukan dengan baik dan profesional.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media *interactive flat panel* (IFP) dalam pembelajaran di KB al kholili

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum adanya media IFP cenderung berpusat pada guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah sederhana. Hasil awal menunjukkan beberapa siswa kurang fokus dan mudah bosan, terlihat dari perilaku mereka yang mulai bermain sendiri dan mengganggu teman yang lain saat pengenalan materi dijelaskan. Setelah media IFP digunakan terjadi perubahan yang sangat signifikan, Dimana interaksi dalam pembelajaran dikelas mulai meningkat dan anak-anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, mereka aktif menyentuh layar, memindahkan objek digital, dan menjawab pertanyaan yang muncul dilayar.

Guru tidak lagi menjadi salah satunya sumber informasi, guru berperan menjadi fasilitator yang memandu anak-anak berinteraksi langsung dengan media IFP. Guru bahkan lebih fokus pada mengamati dan mengarahkan interaksi mereka bukan lagi menyampaikan materi secara verbal yang dominan. Pelajaran menggunakan media IFP juga mendorong mereka bekerja sama, saling berdiskusi dan berbagi peran seperti saat menghitung angka Bersama. Beberapa guru menyatakan dengan adanya media IFP sangat membantu dalam menarik perhatian anak-anak. Guru merasa proses pembelajaran lebih mudah dan variatif dalam menggunakan media IFP.

Media IFP menyediakan pembelajaran edukatif, stimulasi, interaktif dan modul pembelajaran berbasis tema yang sesuai dengan kurikulum PAUD nasional. Implementasi media IFP dilakukan secara bertahap melalui kegiatan belajar yang dipandu oleh guru, dengan melibatkan anak dalam pembelajaran aktif menggunakan IFP. Media ini digunakan dalam pembelajaran di sekolah KB al kholili untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perhatian dan partisipasi anak mulai meningkat saat penggunaan media tersebut. Ini menunjukkan

bahwa penggunaan media IFP dapat meningkatkan hasil belajar anak baik itu dari segi kognitif, motorik dan kreativitas anak.

Kelebihan media *interactive flat panel* (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa kelebihan media IFP dalam meningkatkan pembelajaran interaktif di KB al kholili.

a. Menciptakan pembelajaran yang interaktif

Media IFP dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif di KB al kholili dengan menggunakan beberapa fitur=fitur interaktif seperti saat menyentuh, menggerakkan dan mendengarkan suara pada media IFP yang meningkatkan antusiasme, keaktifan serta memupuk kerja sama tim sejak dini.

b. Meningkatkan kemampuan kognitif

Siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan media IFP dan mereka mulai belajar konsep=konsep baru saat proses pembelajaran, sehingga membantu anak memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.

c. Meningkatkan kemampuan motorik

Media *interactive flat panel* (IFP) membantu meningkatkan motorik anak baik itu motorik kasar maupun motorik halus karna media ini memang menggunakan Gerakan tangan dan jari. Seluruh catatan, anotasi, atau hasil kerja anak dilayar dapat disimpan dan dibagikan secara digital, mengurangi ketergantungan pada penggunaan kertas (ramah lingkungan).

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa

mereka dengan menggunakan media IFP yang memungkinkan mereka mendengar, berbicara, dan membaca dengan lebih baik.

Dengan demikian media IFP dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran interaktif di KB al kholili. Ini menjadi penguat teori terdahulu bahwa IFP terbukti menjadi media yang dapat meningkatkan interaksi pembelajaran menjadi semakin menarik karna adanya aspek audio, visual dan kinestetik. Pemanfaatan IFP memungkinkan terwujudnya prinsip belajar melalui bermain yang lebih

bermakna dan relevan dengan karakteristik perkembangan anak di era digital.

Efektifitas dan tantangan implementasi media IFP di KB al kholili

Efektivitas pembelajaran merupakan parameter keberhasilan integrasi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam ekosistem edukatif guna merealisasikan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang efektif dapat dievaluasi melalui observasi perilaku belajar siswa, respon mereka terhadap proses Pendidikan, serta akurasi pemahaman konsep yang diperoleh. Mewujudkan efektivitas tersebut memerlukan kolaborasi antara guru dan siswa serta sinkronisasi antara daya dukung lingkungan sekolah dengan media pembelajaran. Keberadaan sarana dan prasarana yang memadai menjadi pembelajaran yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan peserta didik secara optimal (Rohmawati, A.2015).

Efektivitas pembelajaran di kelas meningkat secara linear dengan kemampuan guru dalam pembelajaran interaktif yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan anak. Penggunaan IFP telah mendorong terciptanya ekosistem belajar yang berpusat pada anak, Dimana anak-anak tidak lagi menjadi penonton pasif melainkan partisipasi aktif yang berinteraksi langsung dengan media. Namun efektivitas IFP juga menuntut manajemen penggunaan durasi media (*screen time*) yang ketat guna memastikan bahwa media IFP tetap berfungsi sebagaimana mestinya. Mengingat masa anak usia dini adalah fase kritis dengan daya serap informasi yang optimal, teknologi hadir sebagai sarana yang efektif untuk mengenalkan konsep dasar dan keterampilan sosial secara interaktif, namun implementasinya dijenjang PAUD masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, kesiapan tenaga pendidik, serta pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan dan aktifitas fisik (windiastuti E, dkk 2024).

Evaluasi mendalam terhadap penggunaan IFP di KB al kholili menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun penerapannya tetap menghadapi beberapa tantangan. Adopsi penggunaan media IFP tidak lepas dari tantangan multidimensi yang mencakup aspek sumber daya manusia (SDM), teknis finansial, hingga dampak pada perkembangan peserta didik. Tantangan

fundamental pertama terletak pada aspek SDM Dimana efektivitas penggunaan media IFP sangat bergantung pada kompetensi teknis guru dalam mengoperasikan dan mengonversi materi pembelajaran kedalam format multimedia yang aplikatif.

Secara pedagogis, tantangan terbesar adalah menjaga agar penggunaan teknologi IFP tetap selaras. Guru dituntut mampu mentransformasikan fitur interaktif IFP menjadi sarana kolaborasi aktif, guna mencegah perangkat tersebut terjebak pada fungsi presentasi satu arah yang pasif. Dari segi infrastruktur, media IFP memerlukan dukungan ekosistem digital yang mapan, mencakup stabilitas konektivitas internet dan pasokan energi Listrik yang konsisten. Kendala ini semakin nyata di wilayah yang masih mengalami keterbatasan akses infrastruktur. Adapun penggunaan teknologi IFP ini pada anak usia dini membawa implikasi serius terhadap aspek fisiologis dan psikososial. Dibutuhkan regulasi durasi paparan layar yang ketat untuk memitigasi resiko Kesehatan visual serta memastikan stimulasi digital tidak mendegradasi aktivitas motorik kasar anak.

Selaras dengan Nasution dkk (2024) bahwa pemanfaatan teknologi yang melampaui batas di khawatirkan dapat menggeser prioritas interaksi sosial dan aktivitas motorik kasar yang menjadi karakteristik utama pembelajaran pendidikan anak usia dini. Integrasi teknologi harus dipastikan tidak mengintervensi ruang eksplorasi fisik dan sosial anak, sehingga esensi pembelajaran anak usia dini yang berbasis pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional tetap terakomodasi secara optimal.

Peran strategis pendidik di KB al kholili

Integrasi *interactive flat panel* (IFP) di KB al kholili telah memicu transformasi fundamental pada peran pendidik. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan melainkan berevolusi menjadi arsitek pembelajaran digital yang menjembatani konten teknologi dengan kebutuhan perkembangan anak. Sebagai fasilitator guru berperan mengarahkan rasa ingin tahu anak saat berhadapan dengan layer IFP. Dalam hal ini guru memastikan bahwa interaksi anak dengan IFP tetap memiliki kedalaman makna dan tidak sekedar aktifitas motorik menyentuh layer tanpa tujuan kognitif. Pendidik PAUD memerlukan

peran yang strategis dalam mendidik anak seperti;

1. Mengembangkan potensi anak

Guru berperan dalam mengembangkan potensi anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pada kebutuhan anak. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu anak mengembangkan potensi mereka. Dengan demikian, anak dapat menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan mereka. Berbagai strategi dapat digunakan guru seperti memberikan umpan balik yang positif, memberikan kesempatan untuk mengambil resiko, dan mengembangkan lingkungan belajar yang mendukung.

2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung, sehingga anak merasa nyaman dan aman untuk belajar. Lingkungan belajar yang kondusif dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif seperti mengatur ruang kelas yang nyaman, dekorasi yang menarik, dan mengembangkan aturan yang jelas serta menembangkan hubungan yang positif dengan anak.

3. Mengembangkan keterampilan sosial dan emosional

Keterampilan sosial dan emosional dapat membantu anak berinteraksi dengan orang lain dan mengelola emosi mereka. Pendidik dapat menggunakan metode bermain peran, diskusi kelompok serta aktivitas kooperatif untuk mengajarkan kepada mereka dalam mengembangkanketerampilan sosial dan emosionalnya. Guru juga dapat menjejarkan anak tentang mengenali dan mengelola emosi saat berinteraksi dengan orang lain secara efektif.

4. Mengobservasi dan mengevaluasi kemajuan anak

Pendidik melakukan observasi dan evaluasi kemajuan anak secara terus menerus guna mengetahui kebutuhan dan kemampuan anak dengan lebih baik. Sehingga pendidik dapat mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih efektif. Guru bisa menggunakan metode seperti checklist, skala penilaian dan catatan anekdot untuk

mengevaluasi kemajuan anak. Pada akhirnya guru dapat menggunakan hasil observasi dan evaluasi untuk mengembangkan rencana pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Guru memanfaatkan fitur bawaan IFP seperti whiteboard interaktif untuk membuat materi ajar mandiri. Sejalan dengan pendapat rohman & Susilo (2019) integritas pembelajaran menuntut guru untuk meningkatkan inovasi dan produktivitas dalam mendesain penyampaian materi instruksional dikelas. Dalam kapasitasnya agen pembelajaran, guru memiliki peran strategis untuk memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif, guna memastikan peserta didik dapat menginternalisasi kompetensi yang telah ditetapkan secara efektif. Pemanfaatan media edukatif memicu transformasi peran guru menjadi lebih kreatif dan produktif dalam mengemas substansi belajar bagi siswa. Sebagai fasilitator, pendidik bertanggung jawab menciptakan suasana kelas yang suportif, sehingga kompleksitas kompetensi dapat dikuasai oleh siswa dengan lebih mudah melalui proses pembelajaran yang bermakna. Keberhasilan penggunaan IFP mencerminkan peningkatan kompetensi pedagogi digital para guru. guru tidak hanya tau cara menyalakan media namun juga tahu kapan teknologi IFP harus masuk dalam proses belajar.

Sinergi antara inovasi teknologi dan kreativitas pendidik ini memastikan bahwa digitalisasi tidak mengeliminasi esensi pembelajaran anak usia dini, melainkan memperkayanya melalui pengalaman belajar yang multisensori dan kolaboratif. Dengan demikian, profesionalisme guru dalam mengintegrasikan teknologi secara bijaksana menjadi kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran PAUD yang interaktif, bermakna, dan relevan dengan tuntutan zaman di era digital.

Kesimpulan

Penggunaan media *interactive flat panel* (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini di KB al kholili telah membawa perubahan signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran. IFP telah membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik serta meningkatkan kemampuan kognitif, motoric, dan kreatifitas anak. Namun implementasi IFP juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan tenaga pendidik,

dan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas fisik. Penelitian ini ditemukan bahwa IFP dapat meningkatkan interaksi pembelajaran menjadi semakin menarik karena adanya aspek audio, visual, dan kinestetik. IFP juga dapat membantu guru dalam mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan IFP juga memerlukan manajemen yang baik untuk menghindari dampak negative pada perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan IFP secara efektif.

References

- Akbar, E., (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Jakarta; kencana.
- Arrido, M., Sari, N., Ilham, R. W., Amina, W., (2022). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan. *Jurnal penelitian dan pengabdian masyarakat* 2(5), 468-475.
- Fortuna, S., Purnamasari, A, I., Dikananda, A, R., (2023). Game edukasi menyusun kata berbasis android dengan metode MDLC sebagai media pembelajaran anak usia dini pada paud wijaya kusuma 1 kota Cirebon. *Jurnal teknologi ilmu computer*. 1(2), 61-65.
- Gulo, S., Harefa, A, O., (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point. *Jurnal pendidikan* 1(1), 291-299 .
- Halpito, M., (2024). Bagaimana interactive flat panel display dapat meningkatkan pembelajaran disekolah.
- 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.
- Hidayati, T., Budiarti, E., (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK anak bangsa. 5(1), 42-50.
- Kementrian pendidikan dasar dan menengah, 2025,09. Digitalisasi pembelajaran percepatan pemerataan mutu pendidikan di Indonesia, *kemendikdasmen.go.id*.
- Kurniawan, Y, S., Hakim, M, A, R., (2024). Pemanfaatan media

pembelajaran *interactive flat panel display* (IFPD) dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mahasiswa program studi perbankan syariah. *Jurnal pendidikan tambusai*.

- Mazaimi, Z., Sary, I., (2023). Perbandingan efektivitas pembelajaran tradisional dan pembelajaran berbasis video di sekolah menengah atas. *Jurnal teknologi pendidikan* 2(1) 72-79.
- Mutmainnah A., Anhar, A, S., Mulyadi, W., (2025). Strategi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media digital di TK yaa bunayya. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*. 10(2). 1437-1453.
- Nasution, C, A., Ramadani, E., Zahra, K, I., Ardila, S., Anggraini, E, S., (2024). Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD; Dampaknya terhadap perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak. *Jurnal inovasi penelitian ilmu Pendidikan Indonesia*. 192) 44-47.
- Rohman, M, G., Susilo, P, H., (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK muslimat NU maslakul huda. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*. 8(1) 173-177.
- Rohmawati, A., 2015. efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, 9 (1). 15-32. Windiastuti, E., Isnaini, F, N., Untariana, A, F., (2024). Efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dijenjang PAUD. *Jurnal pembelajaran inovatif*. 7(2). 8=13.
- Safarudin M., zulfamannan., Kustati M., sepriyanti N., (2023). Penelitian kualitatif. 3 (2).
- Salim, N, A., (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini ; menilai dampaknya pada perkembangan kognitif. *jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini* 7(2), 96-107.
- Susanti, S, S., (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini* 2(1), 65-76.
- Sya'bani, A, N., (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan kognitif untuk anak usia dini. *Manajemen sumber daya manusia* 1(2), 47-65. Apriyani, N., Hibana., Suhrahman, S., (2020). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. 5(2). 126-140.