



JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar Konsorsium Pengetahuan Innoscientia

Implementasi *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa di SDN Gadog 06

Nabila Kamaliah¹, Raden Risma Fauziah², Mery Yanti Cantika³, Sobrul Laeli⁴

^{1,2,3,4} Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email korespondensi: cantikameryyanti@gmail.com

ABSTRAK:

Inovasi pendidikan di tingkat sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan revolusi industri 5.0 dan visi Indonesia Emas 2045. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi inovasi Interactive Flat Panel (IFP) serta menganalisis proses pengambilan keputusan guru dalam mengadopsi teknologi tersebut di SDN Gadog 06. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam terhadap guru kelas III. Data dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai proses transformasi digital di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP dengan fitur resolusi 4K dan kemampuan multi-sentuh berhasil mengubah dinamika kelas dari metode ceramah konvensional menjadi pembelajaran visual yang interaktif dan antusias. Proses pengambilan keputusan inovasi dilakukan melalui perencanaan kolaboratif yang melibatkan sinergi antara kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa melalui sosialisasi yang terstruktur. Meskipun berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman siswa, implementasi ini masih menghadapi hambatan manajerial berupa keterbatasan unit perangkat dan tantangan pemeliharaan alat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan inovasi pendidikan di sekolah dasar sangat bergantung pada integrasi antara ketersediaan fasilitas mutakhir, dukungan pemangku kepentingan, dan kreativitas guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Info Artikel:

Diterima: 26-01-2026

Disetujui: 26-04-2026

Kata Kunci:

Inovasi Pendidikan, *Interactive Flat Panel*, Pengambilan Keputusan, Pembelajaran interaktif sekolah dasar

ABSTRACT:

Educational innovation at the elementary school level is an urgent need to address the challenges of the 5.0 industrial revolution and the vision of Golden Indonesia 2045. This study aims to describe the implementation of the Interactive Flat Panel (IFP) innovation and analyze the teacher decision-making process in adopting this technology at SDN Gadog 06. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of in-depth interviews with third-grade teachers. Data are analyzed qualitatively to obtain a comprehensive picture of the digital transformation process at the school. The results show that the use of IFP with 4K resolution features and multi-touch capabilities

Keywords:

Educational Innovation, *Interactive Flat Panel*, Decision Making, interactive learning in elementary school



successfully changes classroom dynamics from conventional lecture methods to interactive and enthusiastic visual learning. The innovation decision-making process is carried out through collaborative planning involving synergy between the principal, teachers, and parents of students through structured socialization. Although it has a significant impact on increasing student motivation and understanding, this implementation still faces managerial obstacles in the form of limited device units and equipment maintenance challenges. This study concludes that the success of educational innovation in elementary schools is highly dependent on the integration between the availability of state-of-the-art facilities, stakeholder support, and teacher creativity as learning facilitators.

PENDAHULUAN

Inovasi pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) semakin diperlukan seiring perkembangan zaman yang menuntut pembelajaran yang relevan, adaptif, dan bermutu. Pendidikan dasar tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga pada pembentukan nilai sosial, karakter, serta keterampilan abad ke-21. Namun, dalam praktiknya, guru dan siswa menghadapi berbagai tantangan, seperti tingginya beban administrasi, keterbatasan sarana, serta minimnya dukungan dari lingkungan dan keluarga. Selain itu, guru berperan sebagai penghubung antara siswa dan orang tua serta berperan penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pembentukan karakter siswa.

Perkembangan zaman menuntut bidang pendidikan untuk terus beradaptasi agar tidak tertinggal. Perubahan seperti penerapan pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa sistem pendidikan harus responsif terhadap kondisi yang terjadi. Oleh karena itu, pendidikan perlu melakukan penyesuaian, termasuk pada kurikulum, budaya, dan lingkungan, agar sistem yang dikembangkan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Dalam pendidikan tidak akan terlepas dari adanya suatu inovasi. Inovasi dilakukan dengan tujuan untuk mengimbangi dan mengikuti perkembangan zaman (Nurharirah, 2024). Perkembangan tersebut tidak hanya berdampak pada dunia pendidikan, tetapi juga memengaruhi berbagai aspek kehidupan lain seperti ekonomi, teknologi, dan kebudayaan. Oleh karena itu, tanpa adanya inovasi, pendidikan berpotensi mengalami stagnasi yang pada akhirnya berdampak pada bidang kehidupan lainnya, seperti sosial, ekonomi, dan politik (Najib & Maunah, 2022)

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa sehingga dituntut mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, berdaya saing, serta memiliki kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan karakter di tengah perkembangan teknologi dan era revolusi industri 5.0. Namun, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti kualitas pendidik yang belum optimal, perubahan kurikulum yang sering dan membingungkan, serta pemerataan dan penempatan guru yang belum sesuai keahlian. Dibandingkan dengan beberapa negara lain, sistem pendidikan Indonesia juga dinilai masih kurang efektif, baik dalam pendekatan pembelajaran maupun pengelolaan peserta didik, sehingga diperlukan pembenahan sistem pendidikan yang lebih terstruktur dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Untuk menghadapi berbagai permasalahan pendidikan di Indonesia, diperlukan pembaruan dan inovasi yang signifikan melalui dunia pendidikan guna menyongsong Indonesia Emas 2045. Pembaruan tersebut harus dirancang dan dirumuskan secara matang oleh para pemangku kepentingan (Ritonga et al., 2022). Inovasi merupakan proses yang berlangsung secara berkelanjutan karena dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal manusia. Faktor internal berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk mengembangkan potensi serta memenuhi kebutuhan hidup, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan perubahan lingkungan. Interaksi kedua faktor tersebut mendorong terjadinya inovasi secara terus-menerus (Ridwan et al., 2024). Adapun menurut (Kusman, 2020). Inovasi pendidikan merupakan gagasan atau metode yang dipandang sebagai hal baru oleh individu, kelompok, atau masyarakat, baik hasil penemuan maupun temuan baru, yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan serta menyelesaikan permasalahan dalam bidang Pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam mengembangkan keterampilan di bidang ekonomi, sosial, dan bidang lainnya (Ambarwati et al., 2022). Inovasi dalam bidang pendidikan harus dirancang secara matang dan memberikan manfaat bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi merupakan suatu keharusan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini difokuskan untuk membedah dampak nyata dari implementasi Interactive Flat Panel (IFP) terhadap penguatan motivasi dan aktivitas belajar siswa di SDN Gadog 06. Melalui analisis ini, diharapkan dapat tergambar bagaimana integrasi teknologi mutakhir serta efektivitas proses pengambilan keputusan guru mampu mentransformasi dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik. Kajian ini sekaligus menjadi langkah konkret dalam merumuskan solusi inovatif yang adaptif guna mendukung pencapaian mutu pendidikan dasar yang relevan dengan tantangan global menuju Indonesia Emas 2045.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena peneliti ingin menggambarkan dan memahami kondisi yang diamati secara menyeluruh dan terbuka. Sumber data penelitian diperoleh melalui

wawancara langsung dengan responden. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2026. Responden dalam penelitian ini adalah Ibu AI selaku wali kelas III sekaligus pengajar di SDN Gadog 06. Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Gadog 06.

Untuk mencapai tujuan penelitian yang di inginkan peneliti melakukan wawancara dengan pertanyaan sebagai berikut:

No.	Pertanyaan Wawancara
1.	Menurut ibu apa yang di ketahui tentang inovasi dalam konteks pengajaran di SD? Apakah ibu pernah merasa perlu mengadopsi inovasi baru untuk meningkatkan pembelajaran siswa?
2.	Bisa kah ibu dapat menceritakan sedikit tentang pengalaman sebagai guru kelas tentang apa saja inovasi pendidikan yang pernah ibu kenal atau terapkan di kelas?
3.	Menurut ibu bagaimana proses keputusan inovasi ini memengaruhi pekerjaan sebagai guru SD, terutama dalam menghadapi tantangan di era sekarang?
4.	Apa saja pertimbangan utama Ibu dalam mengambil keputusan untuk mencoba sebuah inovasi? Apakah melalui efektivitas hasil belajar, kemudahan penggunaan, atau ketersediaan fasilitas?
5.	Setelah inovasi diterapkan di kelas, bagaimana cara proses Ibu memutuskan apakah inovasi tersebut akan dilanjutkan atau dihentikan?
6.	Siapa saja pihak yang terlibat dalam pengambilan keputusan tersebut (kepala sekolah, guru, orang tua, atau pihak lain)?
7.	Dalam proses penerapan inovasi tersebut, kendala apa yang paling sering muncul (misalnya: manajemen waktu, respon siswa yang kurang antusias, atau kendala teknis)?
8.	Selain peningkatan nilai akademis, apakah inovasi yang Ibu terapkan juga berdampak pada perubahan perilaku, kemandirian, atau motivasi belajar siswa di kelas?
9.	Di tengah gempuran tren teknologi yang berubah sangat cepat, bagaimana cara Ibu memilah mana inovasi yang benar-benar substansial (bermanfaat jangka panjang) dan mana yang hanya sekadar 'ikut-ikutan' tren?
10.	Apa dukungan yang paling Ibu butuhkan dari pemerintah atau sekolah agar proses pengambilan keputusan inovasi ini bisa lebih lancar dan tidak membebani tugas administrasi Ibu sebagai guru?

Setelah melakukan wawancara peneliti melakukan analisis data berupa analisis deskriptif dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih mendalam dan menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah wawancara dilakukan, peneliti menemukan beberapa temuan terkait Implementasi inovasi dalam pengajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) saat ini Inovasi pendidikan di SDN Gadog 06 dimaknai sebagai langkah adaptif guru dalam mengikuti perkembangan zaman yang menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Implementasi nyata dari inovasi ini adalah penggunaan media Interaktif (IFP) diusulkan sebagai solusi teknologi yang lebih unggul. IFP didefinisikan sebagai media interaktif berupa layar sentuh yang dilengkapi dengan resolusi tinggi (seperti 4K Ultra HD), fitur anti-silau, dan kemampuan kolaborasi multi-sentuh hingga 20 titik. Berbeda dengan papan pintar generasi lama yang memiliki kemampuan sentuh terbatas, IFP memungkinkan beberapa pengguna untuk secara bersamaan membuat anotasi dan berinteraksi di layar secara real-time (Hidayat & Musnandar, 2026). *Interactive Flat Panel* (TV IFP) sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dalam proses pengambilan keputusan, ketersediaan fasilitas menjadi pertimbangan paling utama, yang kemudian harus dibarengi dengan kemauan serta komitmen guru untuk terus belajar, mengulik, dan mengembangkan potensi diri agar proses transformasi digital di kelas dapat berjalan efektif.

Inovasi pendidikan dapat diterapkan pada berbagai tingkatan, mulai dari sekolah atau lembaga pendidikan individu hingga tingkat nasional atau bahkan internasional. Inovasi pendidikan juga dapat melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, orang tua, administrator sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan (Rahmawati, 2023). Secara operasional, penerapan inovasi ini melibatkan sinergi antara kepala sekolah, guru, hingga orang tua melalui proses sosialisasi yang terstruktur. Dampak yang dihasilkan sangat signifikan terhadap dinamika belajar di kelas, siswa menunjukkan antusiasme yang berbeda, pemahaman yang lebih mendalam, serta pola pikir yang lebih maju karena dukungan visual yang nyata. Selain itu, inovasi ini mendorong siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menggali ilmu dengan menempatkan guru sebagai fasilitator. Evaluasi terhadap keberhasilan inovasi dilakukan secara reflektif dengan memantau nilai akademis sebagai bukti autentik dan menyesuaikan metode pengajaran berdasarkan gaya belajar siswa, baik auditori, visual, maupun kinestetik.

Menurut ibu AR meskipun memberikan dampak positif, terdapat beberapa kendala manajerial seperti keterbatasan fasilitas yang mengharuskan adanya pengaturan jadwal penggunaan secara bergantian. Selain itu, aspek perawatan alat dari aktivitas siswa serta tantangan mobilitas perangkat yang membutuhkan ruangan khusus menjadi catatan dalam implementasinya. Terkait perkembangan tren teknologi yang cepat, guru berperan aktif dalam memilah dan mengarahkan penggunaan teknologi

agar tetap substantif (bermanfaat jangka panjang) bagi siswa. Pada akhirnya, dukungan fasilitas yang lebih masif dari pemerintah sangat diharapkan, namun ditekankan bahwa kreativitas guru merupakan instrumen paling krusial dalam menciptakan pembelajaran inovatif meskipun di tengah keterbatasan sarana.

Pembahasan

Inovasi Dalam Konteks Pengajaran Di SD

Di SDN Gadog 06, terkait kebijakan inovasi, Dinas Pendidikan sebenarnya telah melakukan sosialisasi sejak tahun-tahun sebelumnya. Di era digital saat ini, tenaga pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman, salah satunya melalui integrasi teknologi dalam proses transformasi ilmu kepada siswa.

Pada dasarnya terdapat banyak sarana Pendidikan yang dapat dikategorikan sebagai inovasi, terutama dalam aspek media, sebab teknologi tidak akan dapat terutilisasi secara maksimal tanpa adanya media pendukung yang relevan. Peran teknologi dalam pembelajaran modern memungkinkan guru untuk menjadi fasilitator dan pendukung pembelajaran siswa, sementara teknologi juga membuat proses evaluasi menjadi lebih efisien sambil tetap memperhatikan tantangan seperti kecurangan akademik. Infrastruktur teknologi pendidikan mendukung pembelajaran dengan meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas sistem pendidikan (Ika Layyinnati, et al., 2024). Dalam hal ini, SDN Gadog 06 telah menerima fasilitas berupa *Interactive Flat Panel* (TV IFP) dari Dinas Pendidikan, yang kini menjadi salah satu sarana utama sekolah dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran bagi peserta didik.

Tentang Pengalaman Sebagai Guru Kelas Apa Saja Inovasi Pendidikan Yang Pernah Diterapkan Di Kelas

Menurut (Hidayat, 2023) guru diharapkan dapat mengadopsi pendekatan berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan personal, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjelajahi materi dengan cara yang lebih kreatif dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Inovasi ini diharapkan dapat membantu mencapai tujuan Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih relevan dan modern. Implementasi inovasi ini salah satunya dibuktikan oleh Ibu Ai, yang pada bulan lalu berpartisipasi dalam kompetisi pembuatan video pembelajaran inovatif berbasis *Interactive Flat Panel* (TV IFP). Berdasarkan observasi setelah diterapkan di dalam kelas, penggunaan teknologi tersebut membawa transformasi signifikan pada

dinamika belajar siswa. Terjadi peningkatan antusiasme yang kontras dibandingkan metode ceramah, serta adanya perkembangan pada aspek kognitif dan pola pikir siswa. Hal ini dikarenakan keberadaan media TV interaktif memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan materi secara langsung dan nyata, sehingga tingkat pemahaman mereka menjadi lebih mendalam.

Proses Keputusan Inovasi Memengaruhi Pekerjaan Sebagai Guru SD, Terutama Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Sekarang

Oriza Sativa (2024) sistem pendukung keputusan adalah sistem informasi yang digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dengan menyediakan informasi yang terstruktur dan relevan yang sesuai dengan kebutuhan pengambilan keputusan. Dalam mengadopsi sebuah inovasi, proses implementasi di kelas tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan memerlukan tahapan yang sistematis. Salah satu langkah krusial adalah menganalisis relevansi inovasi tersebut terhadap karakteristik dan kebutuhan spesifik sekolah, mengingat setiap institusi memiliki kondisi yang berbeda. Tahapan ini kemudian dilanjutkan dengan evaluasi dan refleksi mendalam untuk memilah metode yang efektif dan mengeliminasi yang tidak sesuai. Keberhasilan inovasi ini diukur melalui bukti autentik berupa capaian nilai siswa, jika siswa mampu menyelesaikan instrumen penilaian dengan baik, hal tersebut menjadi indikator efektivitas pembelajaran. Sebaliknya, apabila hasil belajar belum optimal, maka diperlukan peninjauan kembali terhadap metode atau model pembelajaran yang diterapkan.

Pertimbangan Utama Dalam Mengambil Keputusan Untuk Mencoba Sebuah Inovasi

Pengambilan keputusan yang tepat harus mempertimbangkan berbagai faktor eksternal dan internal, karena untuk memahami kondisi aktual dan waktu pengambilan keputusan yang akan diterapkan, pengambilan keputusan melibatkan pemilihan dari berbagai alternatif. Hal ini melibatkan pemilihan berbagai tindakan alternatif yang akan diambil dan diusulkan untuk menyelesaikan masalah (Alfiatun, et.al., 2020). Seperti Fasilitas sekolah menjadi pertimbangan fundamental dalam proses adopsi sebuah inovasi. Sebagai contoh, penyediaan perangkat teknologi dari pemerintah, seperti TV interaktif, harus diimbangi dengan inisiatif guru untuk mengeksplorasi dan mendalami potensi alat tersebut secara mandiri. Implementasi ini juga didukung melalui program pelatihan teknis bagi tenaga pendidik guna

memastikan penggunaan perangkat yang optimal. Oleh karena itu, strategi yang diterapkan adalah dengan menetapkan ketersediaan media terlebih dahulu, yang kemudian diikuti dengan kemauan guru untuk mengembangkan kompetensi diri, sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Bagaimana Proses Memutuskan Apakah Inovasi Tersebut Akan Dilanjutkan Atau Dihentikan

Keberlanjutan suatu inovasi ditentukan melalui proses evaluasi dan refleksi mendalam pasca-implementasi. Apabila hasil yang dicapai dinilai kurang maksimal, maka dilakukan peninjauan kembali untuk memastikan bahwa inovasi tersebut relevan dengan karakteristik unik siswa. Hal ini mencakup penyesuaian terhadap berbagai modalitas belajar, baik kinestetik, auditori, maupun visual, sebagai parameter utama dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu metode pembelajaran.

Pihak Yang Terlibat Dalam Pengambilan Keputusan Inovasi

Proses pengambilan keputusan dalam mengadopsi sebuah inovasi diawali dengan tahapan perencanaan yang bersifat kolaboratif. Tahap perencanaan ini melibatkan kepala sekolah sebagai pengambil kebijakan utama. Selain itu, keterlibatan aktif guru sangat krusial untuk memastikan adanya sinkronisasi antara rencana inovasi dengan praktik di lapangan. Tidak berhenti di lingkup internal, inovasi ini juga perlu disosialisasikan secara intensif kepada orang tua agar mereka memahami dan dapat mendukung penuh program pengembangan yang dijalankan sekolah, karena kerja sama yang solid antara pihak sekolah dan orang tua menjadi salah satu pilar utama dalam mencapai target capaian belajar siswa secara optimal (Amelia & Yuliani, 2024).

Proses pengambilan keputusan dalam mengadopsi inovasi pendidikan memerlukan perencanaan kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak terkait. Kepala sekolah memainkan peran kunci dalam pembentukan kebijakan, sementara guru memiliki peran strategis dalam memastikan bahwa inovasi tersebut sesuai dengan praktik pengajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan guru AI, yang menyatakan bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam proses tersebut meliputi kepala sekolah dan semua guru di sekolah. Selain itu, dukungan orang tua juga merupakan faktor penting melalui sosialisasi intensif, sehingga terjalin kerja sama yang kuat antara sekolah dan orang tua dalam upaya mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

Kendala Dalam Proses Penerapan Inovasi

Implementasi inovasi ini menghadapi hambatan teknis dan manajerial, terutama terkait keterbatasan unit TV interaktif yang mengharuskan pengaturan jadwal penggunaan secara bergantian antar kelas. Selain kendala logistik dalam mobilitas perangkat yang memerlukan ruang khusus, aspek pemeliharaan juga menjadi tantangan besar mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang sangat aktif sehingga perangkat rentan mengalami kerusakan. Meski penggunaan teknologi ini lebih praktis dan efisien secara waktu, penyediaan ruang operasional yang representatif sangat dibutuhkan untuk menjamin keamanan dan efektivitas penggunaan alat. Guru menghadapi hambatan dalam mengembangkan inovasi dan kreativitas mereka, terutama karena kurangnya keterbatasan fasilitas pendukung. Hal ini menciptakan kesenjangan antara idealisme kurikulum, yang menekankan pembelajaran berbasis siswa, dan kenyataan yang dihadapi guru di lapangan (Rakha et al., 2025).

Dampak Penerapan Inovasi Pendidikan

Inovasi sangat berpengaruh. Ketika kita berinovasi menggunakan teknologi, siswa itu akan belajar lebih semangat, lebih interaktif, dan tidak ada yang mengantuk. Karena dengan adanya inovasi ini siswa mengalami langsung, lebih kreatif karena guru itu fasilitator sedangkan siswa yang menggali ilmunya. Inovasi dalam bentuk metode interaktif dapat berdampak pada peningkatan, kualitas pendidikan, dan berfungsi sebagai alat atau cara baru untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, metode baru atau cara baru dalam mengimplementasikan metode yang sudah ada, seperti dalam proses pembelajaran, dapat menjadi upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, inovasi dalam teknologi juga perlu dipertimbangkan, mengingat banyaknya perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya dalam teknologi pembelajaran, prosedur pemantauan, dan manajemen informasi pendidikan, yang dapat meningkatkan efisiensi implementasi pendidikan (Basani, 2010).

Transformasi digital melalui implementasi Interactive Flat Panel (IFP) di SDN Gadog 06 sejalan dengan tren global penggunaan teknologi mutakhir untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar. Sebagaimana dikemukakan oleh Dhiya dkk. (2024), integrasi teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI) telah

terbukti mampu memberikan dampak signifikan dalam mendongkrak kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan dasar. Temuan ini memperkuat fakta lapangan di SDN Gadog 06, di mana penggunaan IFP secara kontras meningkatkan gairah belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh perspektif Shakilla & Prasetyo (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital merupakan strategi krusial untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih interaktif dan kreatif dalam menggali ilmu. Lebih lanjut, efektivitas inovasi interaktif ini pada jenjang kelas III selaras dengan penelitian Noviandra & Prasetyo (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis platform digital sangat relevan dengan karakteristik kebutuhan dan aktivitas belajar siswa kelas rendah hingga menengah guna mengatasi kebosanan dalam proses transformasi ilmu.

Cara Memilah Inovasi Yang Benar-Benar Substansial

Di tengah pesatnya perkembangan tren teknologi, tenaga pendidik dituntut untuk bersikap selektif dalam mengadopsi inovasi agar tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan smartphone dalam pelaksanaan ujian memerlukan pengawasan ketat serta bimbingan yang tepat. Hal ini krusial dilakukan untuk memastikan bahwa teknologi tersebut dimanfaatkan secara bijak dan substantif oleh siswa, bukan sekadar mengikuti tren semata.

Dukungan Yang Dibutuhkan Dari Pemerintah Untuk Sekolah

Dalam perencanaan berarti harus ada dukungan, namun ibu Ai berharapnya dari dinas Pendidikan banyak lebih fasilitas yang diberikan ke sekolah, karena itu yang menjadi pendukung kita, tapi meskipun kurang fasilitas guru kreatif apapun bisa dijadikan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN Gadog 06 memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Inovasi ini berhasil mentransformasi dinamika kelas dari metode ceramah konvensional menjadi pembelajaran visual yang interaktif, yang memungkinkan siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui dukungan teknologi mutakhir.

Keberhasilan adopsi teknologi ini tidak terlepas dari proses pengambilan keputusan yang kolaboratif, yang melibatkan sinergi antara kepala sekolah, komitmen

guru dalam pengembangan kompetensi mandiri, serta dukungan orang tua melalui sosialisasi yang terstruktur. Meskipun demikian, implementasi inovasi ini masih menghadapi hambatan manajerial berupa keterbatasan unit perangkat yang mengharuskan pengaturan jadwal, serta tantangan dalam aspek pemeliharaan alat agar tetap optimal dalam jangka panjang. Oleh karena itu, keberlanjutan transformasi digital di sekolah dasar sangat bergantung pada integrasi antara dukungan fasilitas yang memadai dari pemerintah dan kreativitas profesional guru sebagai instrumen krusial dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun Fitriani Ulfah, A. B. S. (2020). Keputusan, Pengambilan Madrasah, Kepala. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 6(4).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4297337>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). *Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. 8(2), 173–184.
- Amelia, D., & Yuliani, S. (2024). *Kolaborasi Guru dan Orang Tua untuk Inovasi Pendidikan Berkualitas di Sekolah Dasar*. 1(1), 28–39.
- Azzahra, N. ., Prasetyo, T. ., & Ichsan, M. . (2025). Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Canva Pada Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas III. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 41-53.
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/207>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40-55.
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/118>
- Basani, L. (2010). *Dampak Inovasi Pendidikan Sebagai Suatu Bidang Studi Pengantar Pendidikan Di Perguruan Tinggi Indonesia*. 3(April), 140–154.
- Fathin, D. U., Prasetyo, T., & Yuliani, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi AI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 1-9.
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/127>
- Hidayat, R. (2023). *Inovasi Pembelajaran dengan Teknologi dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Hidayat, M. K., & Musnandar, A. (2026). *Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP) Untuk Meningkatkan Baca Tulis Al-Quran Siswa Kelas 4 Di SDN 2 Plandi*. 2(1), 135–149.
- Chastanti, I., Layyinnati, I., Srimulat, F. E., Fiqri, C. I. A., Syafriyeti, R., Afriani, D. T., ... & Sitaresmi, P. D. W. (2024). *Inovasi pembelajaran dan pendidikan: teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan*.

- Kusman, M. (2020). Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahulhuda Subang. *Journal of Islamic Education Management (JIEM)*, 4, 156–168.
- Najib, M. A., & Maunah, B. (2022). Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi pelaksanaan pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung). *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 1–17.
- Nurharirah, S. (2024). *Analisis Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran : Bentuk Inovasi Pendidikan di Sekolah Dasar*. 3, 648–654.
- Oriza Sativa, Opitasari, M. B. I. (2024). *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Guru Terbaik*. 276–281.
- Rahmawati, S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan*. 1(5).
- Rakha, M., Eisy, E., Putri, N., & Faznur, R. (2025). *Hambatan Inovasi dan Kreativitas Guru dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SDN Telawang 4*. 20, 600–607.
- Ridwan, A., Kurniawan, T., Rauf, W. A., & Arifin, A. (2024). *Fungsi Inovasi Pendidikan dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di SD N 069 VII Sungai Gedang*. 17(2), 417–425.
- Ritonga, A. A., Lubis, Y. W., Masitha, S., & Paramita, C. (2022). *Program Sekolah Penggerak Sebagai Inovasi Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri 104267 Pegajahan*. 31(2), 195–206.