Volume 2 Number 2 (2026) E-ISSN: 3109-092
Desember 2026 Page: 46-59

Optimalisasi pemanfaatan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Rangsang

Khoirun Nisak[1*] & Fitri Mutmainnah[2]

[1] Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Kahuripan Kediri; **k**hoirun.nisaa120289@gmail.com

[2] Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Kahuripan Kediri; fitri@kahuripan.ac.id

Received: 22/09/2026 Revised: 19/10/2026 Accepted: 21/10/2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran PPKn, peran guru, minat belajar peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaannya di SMP Negeri 6 Rangsang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan informan satu guru PPKn dan sembilan peserta didik yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi dan *member checking*, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa IFP dimanfaatkan untuk menyajikan materi, video pembelajaran, gambar, studi kasus, dan papan tulis digital sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru berperan sebagai perencana, fasilitator, pembimbing, motivator, pengelola, evaluator, dan inovator. Minat belajar peserta didik tercermin dalam perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif. Faktor pendukung meliputi fasilitas teknologi, fitur multimedia, kompetensi guru, dukungan sekolah, dan antusiasme peserta didik. Adapun faktor penghambat mencakup pemadaman listrik, ketidakstabilan internet, keterbatasan keterampilan teknologi sebagian guru, dan waktu persiapan materi digital. Disimpulkan bahwa pemanfaatan IFP berkontribusi positif terhadap minat belajar peserta didik, dengan dukungan infrastruktur dan peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan.

Kata kunci

Interactive Flat Panel (IFP); minat belajar; PPKn; media pembelajaran; teknologi pendidikan.

Corresponding Author
Khoirun Nisak
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Kahuripan Kediri; khoirun.nisaa120289@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik. Kondisi pembelajaran yang ideal ditandai dengan suasana yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY-SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sehingga peserta didik memiliki minat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pembelajaran juga berkaitan dengan pembentukan karakter, sikap demokratis, rasa cinta tanah air, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Oleh karena itu, pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai menjadi bagian penting dalam mendukung keterlibatan peserta didik.

Perkembangan teknologi digital mendorong sekolah untuk mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Interactive Flat Panel (IFP),* yaitu layar digital interaktif yang dapat digunakan untuk menampilkan video, gambar, animasi, presentasi, dan aktivitas pembelajaran secara langsung. Media visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Kajian terdahulu dalam skripsi menunjukkan bahwa penggunaan IFP secara umum berkaitan dengan peningkatan minat, perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik (Dewi et al., 2026; Jumiati et al., 2025).

SMP Negeri 6 Rangsang memperoleh media IFP sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi dan mulai memanfaatkannya dalam pembelajaran PPKn. Sebelum penggunaan IFP, pembelajaran lebih banyak menggunakan metode konvensional dan media sederhana. Setelah IFP digunakan, peserta didik terlihat lebih tertarik dan antusias ketika guru menyajikan materi melalui tampilan visual, video, dan presentasi interaktif. IFP juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Namun, pemanfaatan IFP belum sepenuhnya optimal. Kondisi listrik yang sering mengalami pemadaman dapat mengganggu jaringan internet dan membatasi penggunaan media. Ketika IFP tidak dapat digunakan, pembelajaran dapat kembali pada pola konvensional sehingga masih ditemukan peserta didik yang kurang fokus, kurang aktif, dan kurang antusias. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran berbasis teknologi dengan kondisi faktual di sekolah.

Minat belajar merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan indikator yang digunakan dalam penelitian, minat belajar dapat dilihat melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik (Syahputra, 2020 dalam Oktavia et al., 2024). Penelitian Kurniawan dan Hakim (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel Display dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan

membantu peserta didik memahami materi secara visual. Sari et al. (2026) juga menemukan bahwa IFP/*smartboard* dapat mendukung pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media IFP dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Rangsang. Penelitian bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan IFP sebagai sarana pendukung pembelajaran PPKn, peran guru dalam penggunaannya, minat belajar peserta didik ketika menggunakan IFP, serta faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 6 Rangsang, Kabupaten Kepulauan Meranti, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, mulai Januari sampai Juni 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah telah menggunakan media *Interactive Flat Panel (IFP)* dalam proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran PPKn.

Informan penelitian terdiri atas satu guru mata pelajaran PPKn dan sembilan peserta didik SMP Negeri 6 Rangsang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan IFP, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru dan peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Keabsahan data dilakukan melalui *triangulasi* dan *member checking*. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Data yang relevan dengan fokus penelitian dikelompokkan ke dalam tema pemanfaatan IFP, peran guru, minat belajar peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat. Kesimpulan diverifikasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi serta melalui *member checking*. (Pettalongi, et al: 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Interactive Flat Panel dalam Pembelajaran PPKn

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Interactive Flat Panel* (IFP) dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran PPKn untuk membantu guru menyampaikan materi

secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Guru memanfaatkan IFP untuk menampilkan slide materi, video pembelajaran, gambar, visualisasi konsep, studi kasus yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan kebinekaan, serta menggunakan papan tulis digital untuk mencatat poin-poin penting pembelajaran.

Penggunaan IFP tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menampilkan materi, tetapi juga menjadi media interaksi selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengamati materi secara visual, mengikuti aktivitas pada layar, mengerjakan kuis, dan berdiskusi ketika guru memberikan aktivitas kelompok. Dalam kondisi tersebut, media IFP mendukung pembelajaran yang lebih variatif dan memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sari et al. (2026) yang menunjukkan bahwa IFP/*smartboard* dapat digunakan untuk menyajikan materi, video edukatif, permainan interaktif, dan evaluasi secara langsung. Jumiati et al. (2025) juga menjelaskan bahwa IFP memungkinkan interaksi antara guru, peserta didik, dan materi melalui aktivitas berbasis layar sentuh. Dengan demikian, pemanfaatan IFP di SMP Negeri 6 Rangsang menunjukkan fungsi media sebagai pendukung pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif.

Penggunaan IFP dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Menggabungkan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif ke dalam materi dapat membantu peserta didik memahaminya dengan lebih baik. Dengan fitur layar sentuh, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan. Ini membuat proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan siswa dalam mempelajarinya. Menggunakan IFP di SMP Negeri 6 Rangsang memungkinkan guru menggunakan strategi pembelajaran yang lebih dinamis dengan demonstrasi, tanya jawab, diskusi kelompok, dan evaluasi digital.

Lebih lanjut, efektivitas penggunaan IFP tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan fitur-fitur yang tersedia dengan tujuan pembelajaran. Guru harus merencanakan aktivitas yang memungkinkan siswa menggunakan IFP untuk mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, dan menyampaikan pemahaman mereka tentang pelajaran. Jika teknologi hanya berfokus pada penyampaian informasi, IFP berisiko hanya berfungsi sebagai pengganti papan tulis tradisional. IFP dapat membantu meningkatkan komunikasi dua arah, kolaborasi, dan pemahaman siswa melalui

pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu, kesiapan guru untuk membuat materi digital dan mengelola interaksi pembelajaran sangat penting untuk mengoptimalkan pemanfaatan IFP dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Di samping itu, penggunaan IFP perlu dipahami sebagai bagian dari upaya pengembangan kualitas pembelajaran yang memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran. Kehadiran perangkat digital tidak secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar apabila tidak disertai dengan perencanaan pembelajaran dan pengelolaan kelas yang tepat. Guru tetap memiliki peran utama dalam mengarahkan kegiatan, memberikan penjelasan, memfasilitasi diskusi, serta memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan melalui IFP relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pada saat yang sama, partisipasi peserta didik perlu diperhatikan agar penggunaan media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pemahaman konseptual dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pemanfaatan IFP di SMP Negeri 6 Rangsang dapat dipandang sebagai bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran yang perlu didukung oleh kompetensi digital guru, ketersediaan sumber belajar yang relevan, dan desain aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Peran Guru dalam Pemanfaatan Media IFP

Keberhasilan penggunaan IFP dalam pembelajaran PPKn tidak terlepas dari peran guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menjalankan beberapa peran, yaitu sebagai perencana, fasilitator, pembimbing, motivator, pengelola pembelajaran, evaluator, dan inovator. Sebagai perencana, guru menyiapkan materi dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru menyediakan pengalaman belajar dengan memanfaatkan fitur IFP.

Sebagai pembimbing dan motivator, guru mengarahkan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, menggunakan teknologi, berdiskusi, serta memberikan penguatan dan apresiasi. Sebagai pengelola pembelajaran, guru mengatur interaksi dan aktivitas kelas agar penggunaan teknologi tetap terarah. Sebagai evaluator, guru menilai proses dan keterlibatan peserta didik, sedangkan sebagai inovator guru mengembangkan strategi dan materi yang memanfaatkan teknologi.

Temuan ini sejalan dengan Kurniasih et al. (2025) yang menempatkan guru sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran di tengah perkembangan teknologi.

Hasil penelitian Sari et al. (2026) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan IFP sangat dipengaruhi kreativitas guru dalam menggunakan fitur yang tersedia. Artinya, keberadaan perangkat IFP perlu diikuti kemampuan guru dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran agar teknologi benar-benar mendukung tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, efektivitas penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan perangkat, tetapi juga oleh kompetensi pedagogis dan kemampuan adaptasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap fitur yang digunakan memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Misalnya, fitur penulisan digital, penayangan gambar, pemutaran video, dan anotasi interaktif dapat dimanfaatkan untuk memperjelas konsep, menyajikan contoh konkret, serta mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan fitur tersebut secara tepat memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih variatif dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi IFP memerlukan perencanaan pembelajaran yang sistematis agar teknologi tidak sekadar menjadi media presentasi, tetapi menjadi sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Selain itu, peran guru sebagai fasilitator menjadi penting dalam menciptakan interaksi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui penggunaan IFP, guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas secara langsung, memecahkan masalah, dan mempresentasikan hasil diskusi. Keterlibatan tersebut dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Namun, manfaat tersebut tidak muncul secara otomatis hanya karena tersedianya perangkat teknologi. Guru perlu merancang aktivitas yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi, mengemukakan gagasan, dan membangun pemahaman melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran berbasis IFP tidak hanya diukur dari frekuensi penggunaan perangkat, tetapi juga dari kualitas interaksi, tingkat partisipasi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga mengindikasikan pentingnya pengembangan kompetensi profesional guru secara berkelanjutan. Penguasaan aspek teknis dalam mengoperasikan IFP

perlu diimbangi dengan kemampuan memilih strategi pembelajaran yang sesuai, mengembangkan materi digital, serta melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan teknologi. Pelatihan dan pendampingan guru dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kepercayaan diri sekaligus memperluas kreativitas dalam memanfaatkan berbagai fitur IFP. Di samping itu, dukungan institusi pendidikan melalui penyediaan infrastruktur, akses internet, sumber belajar digital, dan kesempatan berbagi praktik baik antarguru diperlukan agar integrasi teknologi dapat berjalan secara konsisten. Evaluasi berkala juga penting untuk mengidentifikasi kendala teknis maupun pedagogis yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa guru memiliki posisi sentral dalam menentukan keberhasilan pemanfaatan IFP sebagai media pembelajaran interaktif. Teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung, sedangkan guru tetap bertanggung jawab mengarahkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan peserta didik. Integrasi IFP yang efektif terjadi ketika kemampuan teknologi, kompetensi pedagogis, kreativitas, dan pengelolaan kelas berjalan secara terpadu. Oleh sebab itu, upaya optimalisasi penggunaan IFP sebaiknya tidak hanya berorientasi pada pengadaan perangkat, tetapi juga pada penguatan kapasitas guru dan pengembangan desain pembelajaran yang inovatif. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar, memperluas partisipasi peserta didik, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Menggunakan IFP

Hasil penelitian menunjukkan adanya minat belajar peserta didik ketika pembelajaran PPKn menggunakan IFP. Minat tersebut terlihat melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan IFP terasa lebih seru dan tidak membosankan. Tampilan materi yang jelas, gambar, dan video menjadi bagian yang menarik perhatian peserta didik.

Perhatian peserta didik terlihat ketika mereka lebih fokus pada materi yang ditampilkan guru melalui IFP. Ketertarikan ditunjukkan melalui keinginan untuk mengikuti pembelajaran dengan media yang memiliki tampilan visual dan aktivitas interaktif. Keterlibatan aktif terlihat melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengikuti kuis, dan berinteraksi langsung dengan media.

Temuan tersebut sesuai dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Hakim (2024) mengenai penggunaan IFPD serta penelitian Sari et al. (2026) mengenai IFP/*smartboard.* Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik.

Penggunaan IFP juga memungkinkan materi PPKn yang bersifat konseptual dan berkaitan dengan nilai-nilai kewarganegaraan disajikan secara lebih konkret melalui visualisasi dan video. Hal ini mendukung pendapat Tawari (2022) mengenai pemanfaatan media visual dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, IFP dapat menjadi salah satu sarana yang mendukung terciptanya pengalaman belajar PPKn yang lebih variatif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Flat Panel Display* (IFP) berpotensi mendukung peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Minat belajar tidak hanya ditunjukkan melalui perasaan senang selama mengikuti pembelajaran, tetapi juga melalui ketertarikan terhadap materi, perhatian terhadap penjelasan guru, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. IFP dapat memfasilitasi keempat indikator tersebut melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan beragam. Tampilan visual yang menarik, penggunaan video pembelajaran, serta kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses memahami materi dan membangun pengetahuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Hakim (2024) mengenai penggunaan IFPD serta penelitian Sari et al. (2026) mengenai pemanfaatan IFP/smartboard dalam pembelajaran. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik. Keselarasan temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan IFP tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut dengan tujuan pembelajaran,

karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik (Riyadi & Ningsih: 2024). Oleh karena itu, penggunaan IFP perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, diskusi, tanya jawab, serta kegiatan refleksi agar manfaat media dapat dirasakan secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, penggunaan IFP memiliki relevansi khusus karena materi yang dipelajari tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan konseptual, tetapi juga mencakup nilai-nilai Pancasila, norma, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, serta kehidupan bermasyarakat. Materi tersebut terkadang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau teks. Melalui IFP, guru dapat menyajikan ilustrasi, video peristiwa sosial, simulasi situasi kewarganegaraan, dan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi secara visual dan kontekstual dapat membantu peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Hal ini mendukung pendapat Tawari (2022) mengenai pemanfaatan media visual dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, IFP dapat menjadi sarana untuk menjembatani materi yang bersifat abstrak dengan situasi konkret sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami materi secara lebih bermakna.

Selain mendukung pemahaman materi, penggunaan IFP juga dapat memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran PPKn yang lebih partisipatif. Guru dapat mengajak peserta didik mengamati tayangan, mengidentifikasi persoalan kewarganegaraan, menyampaikan pendapat, dan mendiskusikan alternatif penyelesaian masalah. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan semacam ini penting karena minat belajar dapat berkembang ketika peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan materi, mengemukakan gagasan, dan merasakan bahwa kegiatan pembelajaran memiliki relevansi dengan kehidupan mereka (Sinaga, et al: 2024). Namun, interaksi dengan media digital perlu diarahkan secara pedagogis agar tidak sekadar menjadi aktivitas melihat tayangan atau mengoperasikan perangkat. Guru tetap berperan penting dalam memberikan pertanyaan pemantik, mengarahkan diskusi, mengklarifikasi pemahaman, dan menghubungkan materi dengan nilai-nilai kewarganegaraan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan IFP dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran PPKn yang lebih variatif,

menarik, dan berorientasi pada keterlibatan peserta didik. Implikasi praktisnya adalah guru perlu merancang penggunaan IFP secara terencana, mulai dari pemilihan materi visual yang relevan, penyusunan aktivitas interaktif, hingga pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari. Meskipun demikian, peningkatan minat belajar tidak dapat dilepaskan dari faktor lain, seperti kompetensi pedagogis guru, lingkungan belajar, kesiapan peserta didik, dan kesesuaian metode pembelajaran (Asriyah, et al: 2024). Oleh sebab itu, IFP sebaiknya diposisikan sebagai media pendukung yang melengkapi peran guru, bukan sebagai pengganti interaksi pedagogis. Dengan integrasi yang tepat, penggunaan IFP diharapkan dapat mendukung pembentukan pengalaman belajar PPKn yang lebih bermakna sekaligus menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari nilai, prinsip, dan tanggung jawab sebagai warga negara.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan IFP

Faktor pendukung pemanfaatan IFP meliputi tersedianya fasilitas IFP di sekolah, dukungan pihak sekolah, kemampuan dan keterbukaan guru terhadap teknologi, fitur multimedia yang menarik, lingkungan belajar yang mendukung, serta antusiasme peserta didik. Tampilan visual, video, gambar, dan fitur papan tulis digital membantu guru menyampaikan materi dengan variasi yang lebih banyak.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat. Kendala utama yang ditemukan adalah pemadaman listrik dan jaringan internet yang tidak stabil. Selain kendala teknis, tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan teknologi interaktif sehingga pelatihan masih diperlukan. Persiapan materi pembelajaran digital juga membutuhkan waktu lebih banyak. Faktor-faktor tersebut menunjukkan bahwa optimalisasi IFP tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan perangkat, tetapi juga kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur pendukung.

Temuan tersebut sejalan dengan kajian Dewi et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media IFP dapat mendukung motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi implementasinya tetap perlu didukung kesiapan pembelajaran dan teknologi. Oleh karena itu, upaya optimalisasi di SMP Negeri 6 Rangsang dapat diarahkan pada penyediaan sumber listrik cadangan, peningkatan stabilitas jaringan, pengembangan kompetensi guru, serta penyediaan materi yang dapat digunakan secara offline ketika terjadi gangguan teknis.

Selain faktor pendukung dan penghambat tersebut, keberhasilan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang sesuai. Penggunaan IFP tidak cukup hanya dengan menampilkan materi dalam bentuk visual, video, atau gambar, tetapi perlu diarahkan pada penciptaan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dapat memanfaatkan fitur papan tulis digital untuk mengembangkan diskusi, menyajikan permasalahan kontekstual, memberikan latihan secara langsung, serta melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah. Dengan demikian, IFP tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Efektivitas pemanfaatannya sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih fitur yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Dari perspektif pengembangan kompetensi profesional, kendala berupa keterbatasan keterampilan teknologi dan waktu persiapan materi menunjukkan pentingnya dukungan berkelanjutan bagi guru. Pelatihan pemanfaatan IFP sebaiknya tidak hanya berorientasi pada pengenalan fitur teknis perangkat, tetapi juga mencakup pengembangan desain pembelajaran digital, pemilihan media yang sesuai, dan penyusunan aktivitas interaktif. Kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan melalui lokakarya, pendampingan antarguru, praktik langsung, serta berbagi pengalaman mengenai penggunaan IFP dalam berbagai mata pelajaran. Pendekatan tersebut memungkinkan guru yang telah memiliki keterampilan lebih baik untuk membantu rekan sejawat dalam mengatasi kesulitan teknis maupun pedagogis. Selain itu, penyediaan bank materi digital yang dapat digunakan dan dikembangkan bersama berpotensi mengurangi beban persiapan pembelajaran sehingga penggunaan IFP menjadi lebih efisien dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, optimalisasi pemanfaatan IFP memerlukan kebijakan sekolah yang mendukung integrasi teknologi secara sistematis. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui pemeliharaan perangkat secara berkala, penyediaan infrastruktur listrik dan internet yang memadai, serta penyusunan prosedur alternatif ketika terjadi gangguan teknis. Penggunaan materi yang dapat diakses secara offline menjadi salah satu langkah strategis agar proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun koneksi internet tidak tersedia. Pihak sekolah juga perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap pemanfaatan IFP, baik dari

aspek frekuensi penggunaan, variasi metode pembelajaran, keterlibatan peserta didik, maupun kendala yang dihadapi guru. Hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan dasar untuk menentukan bentuk pendampingan dan perbaikan fasilitas yang paling dibutuhkan. Dengan demikian, pemanfaatan IFP tidak hanya bergantung pada inisiatif masing-masing guru, tetapi menjadi bagian dari kebijakan pengembangan mutu pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, temuan penelitian di SMP Negeri 6 Rangsang menunjukkan bahwa pemanfaatan IFP memiliki peluang untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan interaktif, tetapi keberhasilannya ditentukan oleh keterpaduan antara kesiapan teknologi, kompetensi guru, dukungan kelembagaan, dan respons peserta didik. Ketersediaan perangkat merupakan modal awal, sedangkan pemanfaatan yang efektif membutuhkan perencanaan pembelajaran yang matang dan kemampuan mengatasi berbagai kendala teknis maupun pedagogis. Oleh karena itu, strategi optimalisasi perlu dilaksanakan secara bertahap melalui penguatan infrastruktur, peningkatan kompetensi guru, pengembangan sumber belajar digital, dan evaluasi implementasi secara berkelanjutan. Upaya tersebut diharapkan dapat menjadikan IFP sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar perangkat tambahan di ruang kelas. Dengan pendekatan yang terencana dan berkesinambungan, pemanfaatan IFP berpotensi memberikan kontribusi yang lebih optimal terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Rangsang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 6 Rangsang telah digunakan sebagai sarana pendukung untuk menyajikan materi, video edukatif, gambar, studi kasus, dan aktivitas papan tulis digital sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru menjalankan peran sebagai perencana, fasilitator, pembimbing, motivator, pengelola pembelajaran, evaluator, dan inovator. Minat belajar peserta didik tampak melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Faktor pendukung meliputi fasilitas teknologi, fitur multimedia, kemampuan guru, dukungan sekolah, dan antusiasme peserta didik, sedangkan faktor penghambat meliputi pemadaman listrik, jaringan internet yang tidak stabil, keterampilan teknologi sebagian guru, dan waktu persiapan materi digital. Dengan demikian, pemanfaatan IFP memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar peserta

didik dalam pembelajaran PPKn, sementara keberlanjutan pemanfaatannya memerlukan dukungan sarana prasarana dan peningkatan kompetensi guru.

DAFTAR PUSTAKA

Asriyah, I., Imamah, S. N., Rofiqi, A. Z., & Mas'odi. (2024). Eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 9(2), 559–564.

Dewi, G. A. P. I. C., Mahayukti, G. A., Suryawan, I. P. P., & Mertasari, N. M. S. (2026). Efektivitas penggunaan media Interactive Flat Panel dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Systematic Literature Review. Journal of Innovative and Creativity, 6(2), 24618.

Jumiati, Sulistyawan, G. D., & Siswadi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS. Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 5(2), 77–78.

Kurniasih, N., Ayu, R., Azzahra, F., Hasanah, I. U., & Hadiati, E. (2025). Memahami peran guru dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9(3), 35112–35118.

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, 8(1), 11327–11333.

Oktavia, S., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media Wordwall pada pembelajaran PPKn. Jurnal Educatio, 10(4), 1163.

Pettalongi, H. S. S., Muas, Arafat, & Ndaomanu, D. N. (2025). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan campuran. Medan: PT Media Penerbit Indonesia.

Riyadi, R., & Ningsih, T. (2024). Implikasi media Interactive Flat Panel Display (IFPD) terhadap proses belajar IPS bagi siswa madrasah. Elementary School Education Journal (ELSE), 8(3), 331–332.

Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, Aslamiah, & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 6(1), 175.

Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3), 1552.

Tawari, I. E. (2022). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(22), 416