

## **Optimalisasi strategi pembelajaran dan motivasi guru melalui pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan**

**Lalu Sirajul Hadi, Radiusman, Syarifuddin, Husniati, Lalu Raffha Patech, Radit Munandar**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

Penulis korespondensi : Lalu Sirajul Hadi

E-mail : mamiqdamai@gmail.com

Diterima: 16 April 2026 | Direvisi: 10 Juni 2026 | Disetujui: 11 Juni 2026 | Online: 20 Juni 2026

© Penulis 2026

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital secara efektif. Salah satu perangkat yang dapat mendukung pembelajaran interaktif adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). Namun, pemanfaatannya di sekolah dasar masih belum optimal. Kegiatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan strategi pembelajaran dan meningkatkan motivasi guru melalui pelatihan pemanfaatan IFP di SDN 47 Ampenan. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, evaluasi dan keberlanjutan program. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan angket refleksi peserta. Hasil menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan fitur interaktif, media visual, serta integrasi sumber belajar digital. Selain itu, terjadi peningkatan motivasi guru yang ditunjukkan melalui antusiasme, minat untuk berinovasi, dan keinginan mengikuti pelatihan lanjutan. Temuan juga menunjukkan adanya hubungan yang saling memperkuat antara strategi pembelajaran dan motivasi guru. Pelatihan pemanfaatan IFP efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penguatan strategi dan motivasi guru. Namun, diperlukan pelatihan berkelanjutan dan pendampingan agar pemanfaatan teknologi dapat diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** guru sekolah dasar; *Interactive Flat Panel*; motivasi guru; pelatihan; strategi pembelajaran.

### **Abstract**

The development of educational technology requires teachers to effectively integrate digital learning media into the teaching process. One of the tools that can support interactive learning is the *Interactive Flat Panel* (IFP). However, its utilization in elementary schools remains not yet optimal. This activity aims to optimize instructional strategies and enhance teacher motivation through training on the use of IFP at SDN 47 Ampenan. The methods used were outreach, training, technology implementation, evaluation, and program sustainability. Data were collected through observation, documentation, and participant reflection questionnaires. The results indicate a positive impact on improving teachers' ability to develop technology-based instructional strategies, such as the use of interactive features, visual media, and the integration of digital learning resources. In addition, there was an increase in teacher motivation, as reflected in their enthusiasm, willingness to innovate, and interest in participating in further training. The findings also reveal a mutually reinforcing relationship between instructional strategies and teacher motivation. IFP training is effective in improving the quality of learning through strengthening instructional strategies and teacher motivation. However, continuous training and mentoring are required to ensure optimal and sustainable integration of technology in elementary school learning.

**Keywords:** elementary school teachers; *interactive flat panel*; teacher motivation; training; instructional strategies.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Digitalisasi dalam Pendidikan selaras dengan arah implementasi *literasi digital* dalam Kurikulum Merdeka (Suryandari et al., 2026). Guru dituntut untuk memanfaatkan media berbasis teknologi guna meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Teknologi digital memiliki potensi yang besar, namun masih terdapat sejumlah tantangan, seperti kesenjangan akses, kecanduan layar, serta rendahnya literasi digital (Felix et al., 2024).

Transformasi digital yang semakin pesat mendorong lahirnya berbagai inovasi. Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP), yaitu perangkat layar interaktif yang memungkinkan *integrasi* berbagai konten digital secara lebih dinamis. Berbagai laporan dan studi menunjukkan bahwa IFP dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar modern siswa (Kurniawan & Hakim, 2024). Selain itu, guru dapat memanfaatkan berbagai fitur IFP seperti penyajian materi berbasis multimedia dan penulisan digital (Suryandari et al., 2026). *Interactive Flat Panel* (IFP) tidak hanya untuk menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga untuk menampilkan video edukatif, permainan interaktif serta melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung di layar (Layara et al., 2025; Sari et al., 2026).

Penggunaan IFP dalam konteks pendidikan semakin mendapat perhatian, terutama karena kemampuannya mengubah dinamika kelas. Menurut kebijakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen), IFP menjadi bagian dari program digitalisasi pembelajaran nasional, dengan tujuan menciptakan "*Interactive class*" yang mampu memperkecil kesenjangan pendidikan dan memperkuat kualitas pembelajaran di seluruh Indonesia. Namun, dalam Pelaksanaan pembelajaran masih menghadapi hambatan berupa keterbatasan waktu dan belum optimalnya penguasaan guru terhadap teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 47 Ampenan, pemanfaatan IFP menunjukkan adanya peluang untuk lebih dioptimalkan melalui penguatan strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Selain itu, dukungan dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan media digital juga menjadi aspek penting agar penggunaan teknologi dapat berjalan secara lebih efektif dan berkelanjutan. Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan berbagai fitur IFP seperti penyajian materi berbasis multimedia, penulisan digital, serta kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pelatihan pemanfaatan IFP yang tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga pada penguatan strategi pembelajaran serta peningkatan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

## METODE

Kegiatan Pengabdian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Sugiyono, 2022). Kegiatan dilaksanakan di SDN 47 Ampenan, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Mitra sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh Guru dan Tenaga Kependidikan SDN 47 Ampenan yang berjumlah 12 orang. Tujuan kegiatan pengabdian untuk memberikan pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam kegiatan pembelajaran di SDN 47 Ampenan guna meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan IFP sehingga dapat mendukung strategi pembelajaran yang lebih interaktif serta meningkatkan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, evaluasi program dan keberlanjutan program.

## Sosialisasi

Pada tahap sosialisasi, tim berkunjung ke sekolah untuk mensosialisasikan tentang pentingnya peran IFP dalam pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai SDGs. Sosialisasi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan kepala sekolah dan guru untuk menggali lebih mendalam tentang permasalahan yang dihadapi guru dalam menggunakan IFP di sekolah.

## Pelatihan

Pada tahap pelatihan, tim memberikan materi pelatihan kepada guru-guru mitra tentang fitur-fitur yang ada di IFP serta melatih penggunaan IFP dalam kegiatan pembelajaran. Tim menjadi narasumber sekaligus pelatih dalam pemanfaatan IFP. Selama pelatihan, tim juga memberi kesempatan kepada guru-guru mitra untuk bertanya ataupun berdiskusi mengenai materi pelatihan.

## Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, guru mitra diberi penjelasan tentang alat, fitur-fitur dan cara menggunakan IFP dalam pembelajaran. Guru mitra juga diajarkan tentang cara mengupload materi dan membuat materi yang menarik menggunakan IFP.

## Evaluasi Program

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan angket refleksi yang diberikan pada akhir kegiatan. Angket refleksi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman peserta, pemahaman terhadap fitur-fitur IFP, manfaat pelatihan serta kebutuhan pelatihan lanjutan. Data hasil observasi dan angket refleksi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman, strategi pemanfaatan IFP dan motivasi peserta setelah mengikuti pelatihan.

## Keberlanjutan Program

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program, tim pengabdian menyediakan tautan *google drive* yang berisi materi pelatihan dan sumber belajar tambahan terkait pemanfaatan IFP. Selain itu, tim pengabdian akan memberikan rekomendasi kepada kepala sekolah untuk membuat kebijakan dengan cara membuat jadwal guru-guru dalam pemanfaatan IFP.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran guru, baik dari aspek keterampilan teknis, strategi pembelajaran, maupun motivasi. Temuan ini menjadi dasar analisis optimalisasi strategi dan motivasi guru melalui pelatihan yang terstruktur.

### Optimalisasi Strategi Pembelajaran Berbasis IFP

Pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) memberikan dampak nyata terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dengan dominasi ceramah. Setelah pelatihan, guru mulai lebih mampu mengintegrasikan IFP dalam strategi pembelajaran mereka. Optimalisasi strategi pembelajaran terlihat dari beberapa perubahan praktik, yaitu: a). Penggunaan fitur *split screen* untuk menampilkan materi dan latihan secara bersamaan, b). Pemanfaatan media visual (gambar, infografis, dan video) untuk meningkatkan pemahaman siswa, c). Akses langsung ke sumber belajar digital selama proses pembelajaran, d). Penggunaan fitur interaktif seperti menulis, menghapus, dan manipulasi objek secara langsung. Proses pelatihan dan praktik penggunaan fitur-fitur tersebut oleh peserta dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan

Selain itu, guru mulai menunjukkan kecenderungan mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti membuat aktivitas kuis atau permainan sederhana. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif dan partisipatif. Secara teoritis, strategi ini sejalan dengan pandangan Indriansyah (2025) dan Hanifah et al. (2026) yang menekankan bahwa kehadiran perangkat *Interactive Flat Panel* (IFP) terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

### **Peningkatan Motivasi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi**

Selain aspek strategi, pelatihan ini juga berdampak kuat pada peningkatan motivasi guru. Guru menunjukkan peningkatan motivasi dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket refleksi, Sebagian besar guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pelatihan berlangsung. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta dalam mencoba berbagai fitur IFP, mengajukan pertanyaan, serta berdiskusi mengenai kemungkinan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi juga tercermin dari tanggapan peserta pada angket refleksi. Beberapa guru menyampaikan keinginan untuk mengikuti pelatihan lanjutan terkait pemanfaatan IFP, pengembangan media pembelajaran interaktif, pembuatan *game* edukatif, hingga pembelajaran dasar *coding*. Selain itu, peserta juga memberikan saran agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkala dengan durasi yang lebih panjang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan IFP, tetapi juga mendorong minat untuk terus mengembangkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Optimalisasi strategi pembelajaran dan motivasi guru melalui pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan

Guru tidak hanya merasa lebih mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga mulai terdorong untuk berinovasi dalam mengembangkan media dan sumber belajar yang lebih interaktif. Kondisi ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi intrinsik yang berperan penting dalam pengembangan profesional guru. Pelatihan memberikan ruang bagi guru untuk memperoleh pengalaman baru, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

### **Evaluasi dan Implikasi Pengembangan**

Meskipun hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang positif, guru menyampaikan beberapa kebutuhan untuk optimalisasi lebih lanjut, yaitu: a). Perlu adanya pelatihan lanjutan secara berkala, b). Durasi pelatihan perlu diperpanjang, c). Fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dan game edukatif. Temuan penting dari kegiatan ini adalah adanya hubungan yang kuat antara strategi pembelajaran dan motivasi guru. Guru yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mencoba fitur-fitur IFP, lebih kreatif dalam merancang pembelajaran, dan lebih terbuka terhadap inovasi teknologi. Sebaliknya, peningkatan kemampuan dalam menyusun strategi pembelajaran juga turut memperkuat motivasi guru karena mereka merasakan manfaat langsung dalam praktik mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai stimulus psikologis yang mendorong perubahan sikap dan perilaku profesional guru (Riyadi & Ningsih, 2025). Selaras dengan Sulistyawan (2025) Dampak penggunaan IFP meliputi meningkatnya motivasi dan antusiasme belajar, pemahaman konsep abstrak yang lebih baik, penguatan keterampilan kolaboratif, peningkatan fokus, serta efisiensi pembelajaran. Secara keseluruhan, pemanfaatan IFP terbukti memperkaya pengalaman belajar dan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan student-centered.

### **Faktor Pendorong**

Sejalan dengan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan dalam rangka optimalisasi strategi pembelajaran dan motivasi guru melalui pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan, guru dan pihak sekolah menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap peran teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Pemahaman ini berkembang seiring dengan pengenalan fitur dan potensi IFP dalam mendukung penyajian materi yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Kondisi tersebut menjadi faktor pendorong dalam memperkuat implementasi strategi pembelajaran yang lebih variatif, meningkatkan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan IFP juga berkontribusi dalam mendorong penguatan literasi digital dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

### **Faktor Penghambat**

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan, secara umum kegiatan berjalan dengan baik. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang menjadi tantangan dalam implementasinya, seperti perlunya waktu adaptasi bagi guru dalam mengeksplorasi fitur-fitur IFP secara optimal, keterbatasan pengalaman dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran, serta kebutuhan akan pendampingan berkelanjutan untuk memperkuat kepercayaan diri dalam penggunaan media digital. Selain itu, faktor ketersediaan waktu dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi pertimbangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan IFP secara maksimal. Meskipun demikian, berbagai tantangan tersebut bersifat konstruktif dan dapat diatasi melalui pelatihan lanjutan serta praktik penggunaan secara berkelanjutan.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari aspek strategi pembelajaran maupun

Optimalisasi strategi pembelajaran dan motivasi guru melalui pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di SDN 47 Ampenan

motivasi guru. Guru menunjukkan perkembangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran melalui penggunaan fitur-fitur interaktif, media visual, serta akses sumber belajar digital yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Selain itu, pelatihan juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi intrinsik guru, yang ditunjukkan melalui antusiasme, keinginan untuk berinovasi, serta keterbukaan terhadap pengembangan kompetensi berbasis teknologi. Temuan penting menunjukkan adanya hubungan yang saling menguatkan antara kemampuan strategi pembelajaran dan motivasi guru.

Berdasarkan hasil kegiatan, disarankan agar pelatihan pemanfaatan IFP dilaksanakan secara berkelanjutan melalui program pendampingan dan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam. Sekolah juga perlu mendorong pemanfaatan IFP secara optimal dalam pembelajaran melalui dukungan kebijakan dan penyediaan kesempatan bagi guru untuk berbagi praktik baik. Selain itu, kegiatan pengabdian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif, pembuatan game edukatif, serta pemanfaatan teknologi digital lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Mataram dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mataram yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui DIPA BLU Skema Kemitraan Universitas Mataram Tahun Anggaran 2026 dengan Nomor 2779/UN18.L1/PP/2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram atas dukungan dan fasilitasi kegiatan melalui Surat Keputusan Nomor 888/UN18.F5/HK/2026. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada SDN 47 Ampenan atas kerja sama dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Felix, A., Bernanda, D. Y., Kembau, A. S., Effendy, F., & Nathaniel, R. (2024). Application-based Elementary Schools Interactive Education Platform Analysis and Design. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 6(2), 114–128. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v6i2.684>
- Hanifah, L., Pahlavi, M. S. R., Rahadian, O., Aprilia, R., & Hendriani, A. S. (2026). Optimalisasi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi menggunakan Interactive Flat Panel (IFP) bagi Guru di SD Negeri Sukowuwuh. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, 7(7).
- Indriansyah, R. T. (2025). Peran Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(4), 493–501. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i4.19859>
- 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).
- Layara, N., Pujowati, O. K., Surachmi, S., & Ratnasari, Y. (2025). Kajian Aksiologis Transformasi Digital Pendidikan melalui Pemanfaatan Smart TV dan IFP di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(4).
- Riyadi, R., & Ningsih, T. (2025). Pemanfaatan Media Interactive Flat Panel Display (Ifpd) Dalam Pembelajaran IPS Bagi Siswa Madrasah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24401>
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & 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), 170–183. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3302>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (4 th ed.)* (4th ed.). Alfabeta.
- Sulistiyawan, G. D. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3).

Optimalisasi strategi pembelajaran dan motivasi guru melalui pelatihan pemanfaatan *Interactive Flat Panel (IFP)* di SDN 47 Ampenan

---

Suryandari, D. A., Wakidah, S. A., & Sudi, S. (2026). Pemanfaatan Teknologi Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Sarana Pembelajaran Aktif Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta Selatan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(1).