

Efektivitas Penggunaan *Interaktif Flat Panel* (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan Bagi Anak TK

Titi Hardianti*

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia hardianti.titi31@gmail.com

Daroe Iswatiningsih

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia iswatiningsihdaroe@gmail.com

Maryati

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia maryatiummgmailcom@webmail.umm.ac.id

Abstract: *This study discusses the Effectiveness of using Interactive Flat Panel (IFP) media as an interactive learning medium for kindergarten children. The Use of Interactive Flat Panel (IFP) Learning has become more interactive and student-centered due to advances in digital technology. (1) This study aims to study the effectiveness of increasing enjoyable learning for kindergarten students, especially in Tkit Az-zauti. (2) This study uses a Descriptive Qualitative research method obtained from the results of direct observation of kindergarten students' learning in Tkit Az-zauti Sape, Bima, NTB. (3) The results of this study support the use of Interactive flat panels (IFP) for interactive learning, interactive learning for kindergarten children, as well as children's responses to interactive learning. (4) This study provides a practical contribution for PAUD teachers in utilizing digital technology as an innovative learning medium. The results of the study show that an Interactive Flat Panel (IFP) can be used to create more interactive, engaging, and child-centered learning. Using IFP, teachers have an alternative medium that can increase children's attention, motivation, and participation during the learning process.*

Keywords: *Interactive Flat Panel, learning media, early childhood, interactive learning*

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan media Interaktif Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak TK. Penggunaan Interaktif Flat Panel (IFP) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa karena kemajuan teknologi digital. (1) Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari Efektivitas dalam meningkatkan pembelajaran menyenangkan bagi siswa TK terutama di Tkit Az-zauti. (2) Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung terhadap pembelajaran siswa Tk di Tkit Az-zauti sape, Bima NTB. (3) hasil penelitian ini menghasilkan penggunaan Interaktif flat panel (IFP) sebagai pembelajaran Interaktif, pembelajaran interaktif bagi anak Tk, juga respon anak terhadap pembelajaran Interaktif, (4) Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Interactive Flat Panel (IFP) dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada anak. Melalui penggunaan IFP, guru memiliki alternatif media yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi anak selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Interaktif Flat Panel, media pembelajaran, anak usia dini, pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Percepatan inovasi teknologi pada abad ke-21 menandai kemajuan pendidikan. Ini mengubah paradigma pembelajaran. Pergeseran dari model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menuju pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik mendorong penerapan teknologi digital dalam pendidikan sebagai kebutuhan strategis untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Fatimah et al., 2023).

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang begitu besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran anak usia dini. Anak-anak masa kini tumbuh di lingkungan yang dekat dengan teknologi, sehingga guru harus memberikan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran modern dan menyenangkan bagi Anak Usia Dini adalah dengan menggunakan Interaktif Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran (Wulan et al., 2026).

Papan Interaktif Flat Panel (IFP) adalah salah satu jenis teknologi pendidikan yang berkembang pesat. Perangkat ini adalah media pembelajaran berbasis layar sentuh yang menggabungkan papan tulis, komputer, proyektor, dan akses internet ke dalam satu sistem interaksi multi-sentuh, visualisasi multimedia, dan kolaborasi secara real-time, yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Semua fitur ini membedakannya dari media pembelajaran tradisional. Interaktif Flat Panel (IFP) memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih kontekstual, dinamis, dan responsif terhadap berbagai gaya belajar siswa (Ayu & Lubis, 2026).

Anak usia dini saat ini disebut generasi alfa sejak lahir telah terpapar teknologi digital. Mereka dibesarkan di lingkungan yang penuh dengan layar sentuh, gawai, dan konten interaktif multimedia. Dalam keadaan ini, realitas baru muncul dalam perkembangan bahasa dan sosial mereka. Dampak negatif seperti keterlambatan bicara, penurunan interaksi sosial, dan adiksi layar dapat muncul jika teknologi dipaparkan tanpa bimbingan. Sebaliknya, teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional anak jika digunakan dengan benar. Oleh karena itu, transformasi digital di PAUD tidak hanya memerlukan perangkat teknologi, tetapi juga strategi pedagogis yang direncanakan dan diawasi (Faizatul Afkarina1, 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting untuk mendukung proses belajar yang inovatif seiring dengan perkembangan teknologi digital. Teknologi membuat belajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Interaktif Flat Panel (IFP) adalah perangkat layar sentuh interaktif yang dapat menggabungkan berbagai media seperti gambar, video, dan audio dengan aplikasi pendidikan dalam sistem pembelajaran (Suwartini et al., 2026).

Penggunaan Interaktif Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan khusus dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak TK. Pertama, IFP memiliki kemampuan untuk memberikan visualisasi yang menarik melalui animasi dan warna yang cerah, yang dapat meningkatkan perhatian dan fokus anak selama kegiatan belajar. Kedua, fitur interaktif berbasis sentuhan memungkinkan anak terlibat secara langsung, seperti menyentuh, menggeser, atau memilih objek pada layar, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka (Muliya putra et al., 2024).

Dengan menggunakan Interaktif Flat Panel (IFP), lebih mudah untuk menggabungkan berbagai gaya belajar dalam satu kegiatan pembelajaran. Anak-anak dengan gaya belajar visual dapat menggunakan gambar dan video untuk memahami materi, anak-anak dengan gaya belajar auditori dapat menggunakan suara dan lagu untuk memahami materi, dan anak-anak dengan gaya belajar

kinestetik dapat menggunakan interaksi langsung dengan layar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi berbagai bentuk representasi informasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar anak (Farina, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus intrinsik untuk mempelajari Efektivitas penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Studi kasus ini dipilih karena fokus penelitian adalah praktik pembelajaran di Tkit Az-Zauti Sape. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami transformasi digital secara kontekstual, holistik, dan naturalistik juga mengembangkan kemampuan anak dalam memahami pembelajaran .

Penelitian ini dilakukan di Tkit Az-Zauti Sape, Bima NTB. Pada tanggal 14 Mei 2026 Lokasi ini dipilih karena memiliki fitur pembelajaran yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu Interaktif Flat Panel (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. Anak-anak kelompok A dan guru kelas terlibat dalam penelitian. Dengan teknik purposive sampling, informan dipilih berdasarkan tingkat keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian menggunakan Observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data. Sementara observasi bertujuan untuk melihat dinamika interaksi yang terjadi secara langsung, wawancara digunakan untuk mengungkap pengalaman dan persepsi partisipan. Selama kegiatan pembelajaran, observasi dilakukan dengan memperhatikan apa yang dilakukan anak-anak dan bagaimana guru melakukannya. Data pendukung termasuk foto, catatan lapangan, dan pekerjaan anak.

Teknik triangulasi sumber dan metode memastikan keabsahan data. Selain itu, pemeriksaan member dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar dan valid. Audit trail mencatat seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisisnya, untuk menjamin transparansi penelitian (Sugiyono, 2010).

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, analisis data mencakup proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Mengidentifikasi dan mengelompokkan tema-tema utama yang muncul dari data memungkinkan proses analisis dilakukan secara berulang (iteratif). Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peran pengalaman belajar anak dalam pembelajaran yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Interaktif flat panel (IFP) sebagai pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TKIT Az-Zauti Sape sangat tertarik untuk belajar dengan menggunakan media IFP di sekolah. Ini terlihat dari cerita dan interaksi mereka dengan orang lain, termasuk orang tua, teman, dan guru. Saat guru mengingat kembali kegiatan setelah pelajaran terlihat hasilnya.

Anak –anak terlihat antusias ketika menceritakan kembali pengalaman ketika bermain game dan melihat cerita anak dengan media digital IFP, hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa pembelajaran Anak Usia Dini adalah dengan bermain sambil belajar. Dikarenakan media IFP ini interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk anak-anak usia dini, penggunaan media ini telah mengalami perubahan yang signifikan dalam belajar anak sehingga anak senang dengan kegiatan belajar disekolah.

Media IFP menyediakan pendidikan yang menarik, interaktif, dan 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 Tkit Az-Zauti untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan minat mereka dalam proses pembelajaran. Saat menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran, perhatian dan partisipasi anak mulai meningkat. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media IFP dapat meningkatkan hasil belajar anak, dan juga semangat belajar anak. Dengan IFP pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga menciptakan kemampuan kreativitas anak (Mailani & Ismawati, 2025).

Anak menjadi lebih fokus dan antusias saat belajar karena layar yang besar dan berwarna cerah. Perbedaan jelas terlihat dalam seberapa lama anak-anak dalam kelompok usia 4 tahun hingga 5 tahun tetap fokus selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media IFP membuat anak-anak lebih fokus dan mengikuti kegiatan lebih lama. Ini membuat anak-anak yang sebelumnya pasif menjadi sedikit lebih aktif. Anak-anak yang aktif juga sangat terlibat dalam pembelajaran.

Interaktivitas berbasis sentuhan juga membuat belajar lebih partisipatif. Anak-anak tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi media Interactive Flat Panel (IFP) di Tkit Az-zauti menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas mencocokkan huruf dengan gambar, mengurutkan angka, dan mencocokkan suara hewan dengan gambar mampu menarik perhatian anak melalui kombinasi unsur visual, audio, dan sentuhan langsung pada layar. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi awal, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, koordinasi motorik halus, serta keterampilan menyimak (Rahmawati et al., 2024).

Temuan ini menunjukkan bahwa IFP dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Selain itu, keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran menjadi indikator bahwa teknologi interaktif mampu mendukung pendekatan belajar sambil bermain yang menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini.



Gambar 1. Penggunaan *Interaktif Flat Panel* (IFP) sebagai pebelajaran Interaktif

Pembelajaran Interaktif bagi anak TK

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD, diperlukan guru yang tidak hanya menguasai teori tetapi juga bisa menerapkan pengetahuan tersebut secara baik dalam kegiatan sehari-hari di kelas (Hastuti & Iswatiningsih, 2025). Dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah penggunaan teknologi sebagai alat bantu agar proses belajar lebih menarik dan bisa diikuti secara aktif yaitu Interaktif flat panel (IFP) adalah media pembelajaran yang bagus untuk anak TK karena dapat menggabungkan banyak elemen multimedia, seperti animasi, gambar berwarna, suara, video, dan aktivitas berbasis sentuhan, ke dalam satu perangkat (Sya'bani, 2024). Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini, yang memerlukan stimulasi multisensori dan pengalaman nyata untuk membuat informasi lebih mudah dipahami (Susanti, 2020). Ketika anak-anak memiliki kemampuan untuk menyentuh, menggeser, memilih, atau memanipulasi objek yang ada di layar, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, kondisi ini membuat anak lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk belajar (Afkarina & Nasikhah, 2026).

Penggunaan IFP mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyerupai permainan (*game-based learning*) guru menyediakan berbagai aktivitas yang akan di tampilkan di layar sebagai media pembelajaran saat itu guru menampilkan game Interaktif menyusun puzzle gambar burung garuda, kemudian di aktifitas lainnya juga guru menampilkan gambar bunga yang bias tiga gambar langsung dan diwarnai pada layar (Rahmawati et al., 2024). Aktivitas ini menunjukkan ketertarikan anak dalam penggunaan IFP ini juga dapat memberikan umpan balik berupa pengenalan suara, gambar, animasi, atau penghargaan visual yang menimbulkan perasaan senang dan bangga. Pengalaman positif tersebut dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar.

Sebelum menggunakan media interaktif anak merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran beberapa anak berlarian dan tidak mau mengikuti kegiatan pembelajaran anak merasa kegiatan terlalu monoton dan tidak berinteraksi langsung atau menyentuh langsung seperti halnya

penggunaan (IFP) implementasi pembelajaran menggunakan Interactive Flat Panel (IFP), terlihat adanya respon positif dari anak terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan. Pada aktivitas mencocokkan huruf dengan gambar, anak menunjukkan antusiasme dengan mengangkat tangan dan meminta kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan layar. Ketika berhasil menyelesaikan tugas, anak tampak tersenyum, bertepuk tangan, dan menunjukkan ekspresi bangga atas keberhasilannya. Temuan ini menunjukkan bahwa IFP mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan IFP juga mendukung perkembangan sosial-emosional melalui munculnya rasa percaya diri, keberanian, dan kegembiraan selama kegiatan belajar berlangsung.

Oleh karena itu, IFP dapat dianggap sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik bagi anak TK karena mampu menggabungkan elemen pembelajaran, teknologi, dan permainan dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Keunggulan-keunggulan ini menjadikan IFP sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pengalaman belajar anak usia dini secara lebih optimal dibandingkan dengan media pembelajaran pasif. Anak-anak akan lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang menarik dan menghibur. Mereka juga akan mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara menyeluruh.



Gambar 2. Belajar sambil bermain melalui *Interaktif Flat Panel* (IFP)

Respon anak terhadap pembelajaran Interaktif

Selama proses pembelajaran menggunakan Interactive Flat Panel (IFP), di Tkit Az-zauti terlihat anak-anak memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap berbagai aktivitas pembelajaran yang diberikan. Anak tersebut menunjukkan rasa penasaran yang kuat sejak awal kegiatan dimulai. Tampilan visual yang menarik, warna yang terang, gerakan animasi, dan adanya suara dalam media IFP bisa membuat anak lebih tertarik dan lebih serius belajar materi yang diberikan. Berbeda dengan metode belajar biasa yang sering membuat anak-anak cepat kehilangan fokus, penggunaan IFP mampu menjaga perhatian anak lebih lama selama proses belajar berlangsung (Indriansyah, 2025).

Salah satu hal menarik yang terjadi Tkit Az-Zauti dalam pembelajaran dengan menggunakan IFP adalah anak-anak yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih ikut serta dalam proses belajar. Pada saat itu ada seorang anak yang dulu hanya memperhatikan dari bangku mulai berani mendekat ke depan untuk menyentuh layar dan menjawab pertanyaan. Setelah menyelesaikan tugas dengan baik, anak itu menunjukkan wajah yang senang dan lebih tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan berikutnya.

Anak-anak sangat antusias saat berpartisipasi dalam aktivitas mencocokkan huruf dengan gambar. Mereka sering mengangkat tangan dan meminta kesempatan untuk maju ke depan kelas agar dapat berinteraksi langsung dengan layar. Anak tampak berusaha mengenali huruf yang muncul, lalu mencocokkannya dengan gambar yang tepat. Setelah berhasil menyelesaikan tugas, anak-anak menunjukkan tanda-tanda senang seperti tersenyum, bersuka cita dengan memberi tepuk tangan, tertawa, bahkan beberapa anak secara spontan merasa bangga atas hasil kerjanya. Respon itu menunjukkan bahwa menggunakan IFP tidak hanya membantu anak mempelajari huruf dan memperluas vocabulary, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri serta semangat belajar mereka.

Tidak hanya itu, pada saat guru memberikan pembelajaran kepada anak dengan memberikan permainan menebak suara hewan, anak terlihat sangat bersemangat dan aktif dalam merespons berbagai rangsangan yang diberikan. Saat suara hewan diputar lewat media IFP, anak-anak langsung menebak jenis hewan yang sedang terdengar, menirukan suara hewan itu, serta berbicara dengan teman-teman mereka mengenai jawaban yang mereka anggap benar. Aktivitas ini membuat suasana belajar terasa lebih hidup dan penuh dengan interaksi antar peserta. Anak tidak hanya belajar mengenali ciri-ciri hewan, tetapi juga latihan mendengarkan, berbicara, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.

Temuan Penelitian juga menemukan bahwa beberapa anak yang dulu biasa tidak aktif selama proses belajar kini mulai menunjukkan perubahan dalam cara mereka belajar. Sebelum menggunakan IFP, beberapa anak tampak kurang semangat mengikuti pelajaran, mudah teralihkan perhatiannya, dan cenderung lebih suka bermain sendiri atau berlarian di dalam kelas. Namun, setelah IFP digunakan sebagai alat pembelajaran, para anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu untuk terlibat dalam kegiatan, lebih memperhatikan instruksi guru, serta lebih berani untuk turut serta dalam menyelesaikan tugas di depan kelas. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar secara lebih besar.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini. Menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan interaksi langsung di layar membuat anak menjadi bagian aktif dalam proses belajarnya. Kondisi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang mengutamakan pentingnya belajar sambil

bermain, di mana anak mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.



Gambar 3. Respon anak saat belajar dengan *Interaktif Flat Panel* (IFP)

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Interactive Flat Panel (IFP) dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada anak. Melalui penggunaan IFP, guru memiliki alternatif media yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi anak selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas sentuhan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Salsabila et al., 2026). Penelitian ini memberikan kontribusi akademik sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini, khususnya penggunaan Interactive Flat Panel (IFP). Temuan penelitian menunjukkan bahwa IFP berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, perhatian, dan pengalaman belajar anak melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) di TKIT Az-Zauti Sape terbukti menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Implementasi IFP mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan partisipasi aktif anak selama kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme anak ketika mengikuti berbagai aktivitas interaktif seperti mencocokkan huruf dengan gambar, mengurutkan angka, mengenali suara hewan, menyusun puzzle, serta kegiatan menggambar dan mewarnai secara digital.

Penggunaan IFP yang mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, video, dan sentuhan langsung memberikan pengalaman belajar multisensori yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (*game-based learning*) membuat anak lebih fokus, termotivasi, dan mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan kemampuan

literasi dan numerasi awal, penggunaan IFP juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, keterampilan menyimak, koordinasi motorik halus, kreativitas, serta perkembangan sosial-emosional anak. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar anak, dimana anak yang sebelumnya kurang aktif dan mudah bosan menjadi lebih berani berpartisipasi, menunjukkan rasa percaya diri, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, Interactive Flat Panel (IFP) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak, sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain yang menjadi landasan pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, F., & Nasikhah, I. D. (2026). Hubungan Ketersediaan Media Interaktif Interactive Flat Panel (IFP) Dengan Kemampuan Berpikir Anak Tk Kelompok B Pada Pembelajaran Mendalam. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 32–43.
- Ayu, F., & Lubis, M. (2026). *Transformasi Digital di PAUD: Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Interactive Flat Panel (IFP) Diterima: Edusmart : Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1, 15–29.
- Faizatul Afkarina1, I. D. N. (2024). Hubungan ketersediaan media interaktif interactive flat panel (IFP) dengan kemampuan berpikir anak tk kelompok b pada pembelajaran mendalam AL IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini E-ISSN 2745-8253., 5(1), 13–24.
- Farina, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Paud Idola Desa Amawang Kiri. *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 44–58. <https://doi.org/10.69900/ag.v4i1.205>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1 SE-Articles), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Hastuti, D. P., & Daroe Iswatiningsih, . (2025). Pentingnya Peran Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Sibatik Journal | Volume*, 4(5), 581–594. <https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIBATIK>
- 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.
- Mailani, P. A., & Ismawati, D. (2025). *Penggunaan Media Interactive Flat Panel (IFP) Untuk Menciptakan Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini di KB Al Kholili*. 2(2), 42–55.
- Muliya putra, H., Andriani, O., Desrianda, I., & Antika, S. afri. (2024). Hakikat Pendidikan Inklusi Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni (JPVS)*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.52060/jpvs.v3i1.2923>
- Rahmawati, A., Setoresmi, A. S., Malau, B., Novitasari, D. A., & Munawaroh, F. R. S. (2024). Pengaruh penggunaan media games interaktif dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak.

Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 11(1), 49–61.

- Salsabila, N., Daroe Iswatiningsih, & Riza Ummaroch. (2026). Pemanfaatan Video Game Interaktif Suara Binatang untuk Meningkatkan Pengenalan Binatang pada Anak TK. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 5(1 SE-Artikel). <https://doi.org/10.30651/jses.v5i1.29341>
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode Peneliian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 65–76.
- Suwartini, A., Rusdiyani, I., & Sayekti, T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interactive Flat Panel (IFP) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Cibadak Kabupaten Lebak. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1074–1081.
- Sya'bani, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif untuk Anak Usia Dini. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, 1(02), 47–65.
- Wulan, W., Rahayu, A. P., Mahsunah, U., & Soegito, A. (2026). Tingkat Peminatan Belajar Anak Usia Dini Melalui Penggunaan IFP (Interactive Flat Panel) Di TK Aisyiyah. *Teaching and Learning Research Journal*, 2(2), 244–249.