



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

*Correspondence:

Rachman Riyadi

[234120300012@m](mailto:234120300012@hs.uinsaizu.ac.id)

hs.uinsaizu.ac.id

Received: 20-09-2024

Accepted: 29-12-2024

Published: 31-12-2024

DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24401>

IMPLIKASI MEDIA *INTERACTIVE FLAT PANEL DISPLAY* (IFPD) TERHADAP PROSES BELAJAR IPS BAGI SISWA MADRASAH

Rachman Riyadi^{1*}, Tutuk Ningsih¹

¹Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang kaya akan konsep abstrak dan sering membutuhkan pendekatan inovatif untuk mempermudah pemahaman siswa. Media IFPD memungkinkan visualisasi konsep secara dinamis dan interaktif, yang berpotensi besar meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ini. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengkaji lebih dalam implikasi pemanfaatan media Interactive Flat Panel Display (IFPD) terhadap proses belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS bagi Siswa Madrasah. Penelitian ini dilakukan di MI Darwata Sikampuh, dengan subjek penelitiannya yakni Guru kelas dan Siswa kelas lima yang berjumlah 20 anak, dan objek penelitian pemanfaatan IFPD dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan (Field Research). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan juga dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik Miles Huberman dengan cara mereduksi data terlebih dahulu, menyajikan data yang telah direduksi, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya pemanfaatan media *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS memiliki dampak positif pada siswa, hal ini ditunjukkan dengan adanya motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Interactive Flat Panel Display*, motivasi belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract

Social Sciences (IPS) is a subject that is rich in abstract concepts and often requires innovative approaches to make it easier for students to understand. IFPD media allows for dynamic and interactive visualization of concepts, which has great potential to increase students' interest and motivation in learning this subject. The purpose of this study is to examine more deeply the implications of the use of Interactive Flat Panel Display (IFPD) media on the student learning process in Social Sciences subjects for Madrasah Students. This research was conducted at MI Darwata Sikampuh, with the research subjects being class teachers and fifth grade students totaling 20 children, and the research object of the use of IFPD in social science learning. This research is a qualitative descriptive research, with the type of field research (Field Research). Data collection is carried out by means of observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the Miles Huberman technique by reducing data first, presenting the data that had been reduced, and drawing conclusions and verification. The results of this study show that the use of Interactive Flat Panel Display (IFPD) media in Social Sciences Learning has a positive impact on students, this is shown by the motivation of students to learn.

Keywords: Learning media, *Interactive Flat Panel Display*, learning motivation, Social Sciences.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya mempengaruhi cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja, tetapi juga mengubah pendekatan dalam pembelajaran (Lubis & Nasution, 2023; Purba & Saragih, 2023). Era digital menuntut inovasi dalam metode pengajaran agar sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung lebih akrab dengan teknologi. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat menguasai dan memanfaatkan berbagai media teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga proses belajar lebih menarik, inovatif, dan interaktif (Rio Marthen Pangella Nedi, Dyoys Anneke Rantung, 2023; Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, 2019). Penggunaan media teknologi juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran tidak monoton (Fadilah et al., 2023; Nurul Audie, 2019).

Pemanfaatan alat teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Alat teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan media yang lebih variatif, visual, serta memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan konten pembelajaran (Wahidar et al., 2023). Dalam konteks ini, Interactive Flat Panel Display (IFPD) hadir sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan menarik. *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) memungkinkan guru untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih interaktif, melalui tampilan visual yang besar dan fitur-fitur interaktif yang memudahkan penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaiannya. IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup berbagai aspek sosial, politik, ekonomi, sejarah, dan geografi, yang sering kali memerlukan pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Siswa diharapkan mampu menganalisis dan memahami hubungan antara individu, masyarakat, dan lingkungan secara kritis. Untuk itu, metode pengajaran yang mampu membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran sangat

diperlukan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam membantu guru mengemas materi IPS dengan lebih menarik dan memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih visual dan aplikatif (Aryani, 2014; Prihadi et al., 2022).

Urgensi pembelajaran IPS bagi siswa sangat penting karena mata pelajaran ini membekali siswa dengan pemahaman tentang dinamika sosial dan sejarah yang membentuk masyarakat. IPS tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh dalam tema profesi, guru menanyakan dampak dari tidak adanya petani dan kelaparan, hal ini akan memunculkan pertanyaan pada anak untuk berpikir kritis dan menganalisis jawaban terkait pola hubungan sebab akibat (Humaira, 2024). Pembelajaran IPS yang interaktif dan berbasis teknologi dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap berbagai konsep kompleks yang terkandung dalam mata pelajaran ini. Oleh karena itu, pembelajaran IPS berbasis teknologi menjadi penting untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Hal ini ditujukan agar lingkungan belajar menjadi lebih dinamis dan adaptif dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan memanfaatkan media teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih kontekstual dan interaktif, serta mampu memfasilitasi diskusi dan kolaborasi di antara siswa (Gunawan, 2016; Heryani et al., 2022; Khairi, 2024). Salah satu media teknologi yang dapat digunakan atau dimanfaatkan guna mendukung proses pembelajaran IPS bagi siswa yakni dengan memanfaatkan media Interactive Flat Panel Display (IFPD).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yuda Septian Kurniawan, M. Arif Rahman Hakim tahun 2024 dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah menunjukkan hasil bahwa (1) IFPD sangat berpengaruh pada minat mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris, (2) menurut hasil pengamatan pembelajaran dan hasil wawancara mahasiswa merasa lebih antusias belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran IFPD karena lebih interaktif dan menyenangkan, (3) ada hubungan antara media pembelajaran IFPD dengan minat mahasiswa perbankan Syariah dalam mempelajari mata kuliah Bahasa Inggris, mahasiswa lebih mudah memahami materi dan memiliki

ketertarikan dalam mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan karena disajikan secara visual (Kurniawan & Hakim, 2024).

Penelitian lain dilakukan oleh Ulfa Maryam Syaibah Tahun 2019 dengan judul Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Good Character Peserta Didik menunjukkan dengan menggunakan media interaktif pada pembelajaran IPS good character peserta didik dalam materi Keragaman suku bangsa di kelas IV SDN Paseh I Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang dapat meningkat dengan signifikan (Syaibah, 2019). Selanjutnya penelitian yang dilakukan Nur Indriyati Tahun 2023 dengan judul Peran Media Sosial dalam Pembelajaran IPS Era Society 5.0 di MI Darwata Karangasem Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap bahwa penggunaan media sosial untuk pembelajaran IPS di MI Darwata Karangasem Sampang Cilacap berperan dalam meningkatkan komunikasi, pemahaman materi, dan motivasi belajar peserta didik (Indriyati, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Viola Selsabila, Puri Pramudiani Tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri bahwa media pembelajaran interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Cibubur layak digunakan pada kegiatan pembelajaran (Selsabila & Pramudiani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terkait penggunaan media IFPD dalam pembelajaran IPS diketahui bahwasanya terjadi hubungan positif dua arah dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPS, dimana anak mengikuti Pelajaran secara aktif sehingga terjadi timbal balik atau hubungan dua arah antara guru dan siswa. Selain penggunaan IFPD penggunaan konten-konten interaktif yang di tampilkan di IFPD juga memberikan dukungan pada proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil kajian literatur ataupun penelitian terdahulu terkait Pemanfaatan Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) Dalam Pembelajaran IPS Bagi Siswa Madrasah masih belum ditemukan. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Pemanfaatan Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dilakukan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa, sedangkan subjek yang akan dituju oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah. Penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di sekolah sudah banyak

dilakukan akan tetapi tidak memanfaatkan media Interactive Flat Panel Display (IFPD), oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait implikasi dari penggunaan media IFPD terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan jenis penelitian lapangan (*Field Research*), dimana peneliti terjun ke lapangan secara langsung untuk melakukan pengumpulan data (Sugiyono, 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas lima MI Darwata Sikampung yang berjumlah 20 anak, dengan objek penelitiannya adalah pemanfaat media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam pembelajaran IPS. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara langsung, dimana peneliti melihat dan mengamati proses pemanfaatan media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam pembelajaran IPS Siswa di kelas. Kemudian peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara pada guru, dan dokumentasi berupa kajian literatur terdahulu. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik Miles Huberman dengan cara mereduksi data terlebih dahulu, menyajikan data yang telah direduksi, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Huberman, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interactive Flat Panel Display (IFPD) adalah perangkat teknologi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran atau presentasi. IFPD merupakan layar datar dengan kemampuan sentuh yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung melalui layar, mirip dengan tablet atau smartphone tetapi dengan ukuran yang jauh lebih besar. Dengan resolusi tinggi dan kemampuan *multitouch*, IFPD memungkinkan beberapa pengguna untuk berinteraksi sekaligus di layar yang sama, menjadikannya alat yang sangat efisien untuk kolaborasi di ruang kelas. Salah satu keunggulan utama dari IFPD adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai media dalam satu platform. Guru dapat menampilkan teks, gambar, video, grafik, serta aplikasi interaktif, dan semuanya dapat diakses langsung dari layar sentuh (Candra, 2019).

Keunggulan lain dari IFPD adalah efisiensinya dalam penggunaan ruang dan sumber daya. Berbeda dengan papan tulis konvensional atau proyektor, IFPD tidak memerlukan peralatan tambahan seperti spidol, kapur, atau layar proyeksi. Dalam dunia pendidikan, IFPD memberikan dampak signifikan terhadap cara pengajaran dilakukan. Dengan kemampuan untuk menampilkan konten digital secara *real-time* dan interaktif, IFPD membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif. Penggunaan IFPD juga meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, yang merupakan aspek penting dalam persiapan menghadapi dunia yang semakin terhubung secara teknologi. Dengan demikian, IFPD merupakan alat penting dalam mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih modern dan relevan (Gandes Luwes & Widyastono, 2020).

Interactive Flat Panel Display (IFPD) memiliki beragam fungsi yang membuatnya menjadi alat teknologi yang sangat bermanfaat dalam lingkungan pendidikan. Fungsi utamanya adalah sebagai media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menulis, menggambar, serta memanipulasi konten secara langsung di layar dengan menggunakan sentuhan tangan atau stylus. Selain berfungsi sebagai papan tulis interaktif, IFPD juga berperan sebagai alat multimedia yang kuat. Dengan kemampuannya untuk menampilkan video, gambar, teks, dan animasi dalam satu layar, IFPD memudahkan pengguna untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Misalnya, dalam pembelajaran IPS, guru dapat menggunakan peta interaktif atau video sejarah untuk memperjelas konsep-konsep yang abstrak. Ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan cara yang lebih menyeluruh dan mendalam. IFPD juga berfungsi sebagai alat evaluasi dan umpan balik *real-time*. Dengan fitur polling atau kuis interaktif yang disematkan, guru dapat mengukur pemahaman audiens secara langsung selama sesi pembelajaran atau presentasi. Siswa dapat memberikan jawaban langsung di layar, dan hasilnya bisa langsung dilihat oleh semua orang. Ini mempercepat proses penilaian dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk segera mengetahui

kesalahan dan memperbaikinya (Kurniawan & Hakim, 2024).

Proses pemanfaatan media *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Darwata Sikampung melibatkan berbagai langkah yang dirancang untuk memaksimalkan interaktivitas, partisipasi siswa, dan efektivitas pengajaran. IFPD merupakan perangkat yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung melalui layar sentuh yang besar, dengan fitur multimedia yang mendukung berbagai format pembelajaran seperti gambar, video, teks, dan aplikasi interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Guru R diketahui bahwasanya *"untuk proses pemanfaatan atau penggunaan media IFPD dilakukan dalam beberapa tahapan, dimaulai dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan saya mulai dengan menentukan tema dan materi pelajaran yang akan saya sampaikan, agar ketika menggunakan IFPD materi sudah siap, selain itu saya juga merencanakan metode penyampaian yang akan saya gunakan. Setelah itu baru menyiapkan perangkat IFPD dan media pendukung lain, seperti PPT, video, atau yang lainnya yang nanti akan ditampilkan. Kemudian untuk evaluasi saya biasanya menanyakan secara langsung kepada anak, atau memberikan kuis, atau tugas, dan jawaban anak saya jadikan bahan refleksi pembelajaran pada hari itu juga."*

Berikut adalah penjabaran dari tahap proses pemanfaatan IFPD dalam pembelajaran IPS.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini guru mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai. Guru perlu menentukan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa, sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian guru merencanakan materi yang akan disampaikan dan metode yang akan digunakan dalam memanfaatkan fitur-fitur *Interactive Flat Panel Display* (IFPD). Sebagai contoh ketika guru akan menyampaikan materi tentang tokoh perjuangan nasional, maka guru menyiapkan video dokumenter untuk diputar dan gambar tokoh nasional yang nantinya setelah ditunjukkan guru membuat game interaktif dimana

anak harus menyebutkan nama tokoh yang ditampilkan di layar oleh guru.

Sumber Daya dan Media

Pada tahap ini guru mempersiapkan sumber daya dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran seperti:

- Persentasi *Power Point*
- Vidio Edukasi (Vidio yang berhubungan dengan materi pembelajaran interaktive)
- Aplikasi yang mendukung pembelajaran (Peta Dunia)
- Materi tambahan yang mendukung pembelajaran (Gambar, Grafik, dokumen yang dapat ditampilkan di IFPD)

Guru harus memastikan bahwa media dan sumber daya tersebut tersebut dapat ditampilkan dan dapat dipergunakan di media Interactive Flat Panel Display (IFPD) untuk mendukung proses pembelajaran

Penggunaan media Interactive Flat Panel Display (IFPD)

Selama proses pembelajaran guru menerapkan metode *Active Learning* dan *Student Center*, dimana guru melibatkan siswa secara aktif dengan berinteraksi secara langsung melalui layar seperti menyorot di peta dunia, menulis jawaban di layar, siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi dan menampilkan hasil tugas atau persentasi. Guru juga dapat menampilkan vidio, gambar, diagram, dan animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran siswa.

Evaluasi dan Refleksi Pembelajaran

Setelah pembelajaran selesai, guru melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa dan efektivitas penggunaan IFPD. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh guru yakni melalui:

- Kuis interaktif: Guru memberikan tes singkat secara interaktif melalui IFPD dan melihat hasilnya secara langsung.

- Tugas kelompok atau individu: guru memberikan yang proyek dapat dievaluasi dengan menggunakan IFPD.
- Refleksi guru: Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, dengan mengukur respon siswa terhadap metode yang digunakan oleh guru.

Dampak penggunaan Interactive Flat Panel Display (IFPD)

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang aktif dan kolaboratif. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga turut serta dalam diskusi, pemecahan masalah, dan berbagi ide dengan teman sebaya dan guru. Proses ini meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan komunikasi mereka. Partisipasi aktif juga membantu siswa membangun koneksi yang lebih mendalam dengan materi pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan. Dengan demikian, keterlibatan siswa menjadi landasan bagi pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Pak Guru R menyampaikan bahwasanya *"dengan menggunakan media IFPD ini siswa lebih aktif dalam belajar, sebagai contoh ketika saya memutar video yang berkaitan dengan tema sejarah indonesia dan memutar video kemudian anak-anak langsung menunjukan respon dengan bertanya, dan menghubungkan cerita dalam video. Setelah video selesai anak-anak akan menunjukan antusias lebih dalam merespon video yang telah di tontonnya, sehingga suasana belajar lebih hidup."*

Selain itu, partisipasi aktif siswa juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif. Ketika guru mendorong siswa untuk berpartisipasi melalui pertanyaan, diskusi kelompok, atau penggunaan teknologi interaktif seperti Interactive Flat Panel Display (IFPD), siswa merasa lebih diberdayakan dan memiliki peran dalam proses belajar. Hal ini juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, karena mereka merasa terlibat secara langsung dan memiliki kendali atas

kemajuan pembelajaran mereka. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi, proses belajar tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa, sehingga menghasilkan pencapaian akademis yang lebih baik.

Penggunaan IFPD membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, baik melalui layar sentuh, aplikasi interaktif, maupun fitur kolaboratif yang ditawarkan IFPD. Interaktivitas ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kelas, tidak hanya sebagai pendengar pasif tetapi juga sebagai peserta yang berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, baik dalam diskusi kelompok maupun aktivitas individu.

2. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Motivasi dan minat belajar merupakan dua elemen penting yang saling berhubungan dalam menentukan kesuksesan siswa di dalam proses pendidikan. Motivasi mendorong siswa untuk bertindak, memberikan dorongan internal atau eksternal yang membantu mereka menetapkan tujuan, mengatasi tantangan, dan berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik. Motivasi bisa bersifat intrinsik, yang datang dari dalam diri siswa karena keinginan pribadi untuk belajar, atau ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau harapan dari orang lain. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih fokus, gigih, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Di sisi lain, minat belajar berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran atau kegiatan belajar tertentu. Minat belajar bisa timbul karena relevansi materi dengan kehidupan mereka, gaya belajar yang sesuai, atau karena metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Ketika siswa tertarik pada suatu topik, mereka akan cenderung mengeksplorasi lebih jauh, melakukan pembelajaran mandiri, dan bahkan menikmati proses belajar itu sendiri. Guru memiliki peran besar dalam membangkitkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik, relevan, dan menggunakan media yang sesuai, seperti

memanfaatkan teknologi interaktif atau pendekatan yang berbasis proyek.

Dengan perpaduan antara motivasi yang kuat dan minat belajar yang tinggi, siswa akan menunjukkan komitmen yang lebih besar terhadap pembelajaran, serta kemampuan untuk mengatasi hambatan atau kesulitan yang mereka temui. Motivasi dan minat belajar yang terpelihara dapat membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemandirian, rasa ingin tahu yang tinggi, dan kemampuan berpikir kritis yang akan mendukung mereka di masa depan. Guru dan lingkungan belajar yang positif memainkan peran sentral dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan.

Dengan menghadirkan materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, IFPD dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media seperti gambar, video, peta interaktif, serta simulasi digital yang ditampilkan di IFPD membantu siswa merasa lebih tertarik terhadap materi pelajaran. Terutama dalam mata pelajaran seperti IPS, yang sering kali dianggap abstrak, penggunaan IFPD dapat membuat konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti melalui visualisasi yang menarik.

Hal tersebut diutarakan oleh Pak Guru R, dimana ketika siswa tahu pembelajaran akan dilakukan menggunakan media IFPD anak menjadi lebih senang dan bersemangat. Disisi lain ketika proses pembelajaran berlangsung para siswa juga menjadi lebih fokus ketika mengikuti pelajaran. Hal tersebut terjadi karena ketika belajar menggunakan media IFPD guru akan menampilkan sesuatu yang berbeda tidak seperti pembelajaran klasikal, sehingga anak-anak lebih semangat dalam mengikuti pelajaran.

3. Memfasilitasi Pemahaman Konsep yang Kompleks

Pemahaman konsep yang kompleks adalah salah satu tantangan utama dalam proses belajar, namun juga merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa. Konsep-konsep kompleks memerlukan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan

sintesis, yang tidak hanya melibatkan penghafalan informasi, tetapi juga pemahaman mendalam tentang hubungan antara berbagai elemen dalam konsep tersebut. Untuk mendukung siswa dalam memahami konsep yang kompleks, guru perlu menyediakan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan penjelasan bertahap, contoh konkrit, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses analisis dan diskusi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat membangun fondasi yang kuat untuk memahami konsep secara utuh dan dapat menerapkannya dalam berbagai konteks.

Menurut Pak Guru R menyatakan bahwa *"IFPD sangat membenatu dalam proses penyampaian materi yang kompleks sebagai contoh ketika saya menjelaskan tentang peta, atau sejarah, ketika tidak menampilkan gambar atau video maka anak akan kesulitan dalam memahami, karena menggunakan metode klasikal anak hanya membayangkan saja, tanpa melihat media lain"*.

Penggunaan media dan teknologi interaktif seperti Interactive Flat Panel Display (IFPD) dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan membuatnya lebih mudah dipahami. Siswa dapat melihat hubungan antara variabel atau elemen dalam suatu konsep secara lebih jelas melalui diagram, simulasi, atau model interaktif. Dengan dukungan teknologi dan metode yang tepat, pemahaman terhadap konsep yang kompleks tidak hanya menjadi lebih mudah dicapai, tetapi juga lebih mendalam. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pemahaman tersebut dalam pemecahan masalah, penalaran logis, dan eksplorasi ide-ide baru, yang merupakan keterampilan penting untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari.

IFPD sangat efektif untuk menyampaikan materi yang membutuhkan visualisasi atau penjelasan mendalam, seperti peta geografis, kronologi sejarah, atau data statistik. Dengan memanfaatkan fitur layar besar, tampilan resolusi tinggi, serta kemampuan untuk menampilkan berbagai media (gambar, video, grafik), IFPD membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mudah. Misalnya, dalam pembelajaran geografi, siswa dapat mengeksplorasi

peta interaktif, memperbesar wilayah, dan melihat detail langsung melalui sentuhan.

4. Meningkatkan Kolaborasi dan Kerja Sama

Kolaborasi dan kerja sama siswa dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual yang esensial untuk kesuksesan akademis dan kehidupan di luar sekolah. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, dan berbagi ide, sehingga menciptakan suasana saling mendukung dan pembelajaran yang lebih mendalam. Melalui kerja sama, siswa belajar untuk mendengarkan perspektif lain, memberikan kontribusi, dan beradaptasi dengan gaya belajar teman-teman mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mengasah kemampuan komunikasi, toleransi, dan berpikir kritis.

Kolaborasi dalam pembelajaran juga memberikan siswa kesempatan untuk saling membantu dan membangun hubungan interpersonal yang lebih kuat. Dengan terlibat dalam diskusi kelompok atau proyek berbasis tim, mereka bisa mempelajari cara berbagi tanggung jawab, menghargai perbedaan, dan memecahkan masalah secara kolektif. Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi kerja sama ini, dengan menciptakan aktivitas yang mendorong keterlibatan semua siswa dan memberikan tugas yang memungkinkan mereka untuk saling belajar satu sama lain. Melalui kolaborasi yang efektif, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial dan intelektual yang penting untuk keberhasilan di masa depan.

IFPD mendukung pembelajaran kolaboratif dengan memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok secara interaktif. Siswa dapat bersama-sama memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas proyek langsung di layar, berbagi ide, dan berinteraksi secara visual. Hal ini dapat memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi antar siswa, yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan berbagai fitur yang memungkinkan siswa berkontribusi di layar secara bersamaan, IFPD mendorong kolaborasi lebih intensif dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

5. Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Teknologi

Kreativitas dan keterampilan teknologi siswa merupakan dua aspek yang semakin penting dalam dunia pendidikan di era digital saat ini. Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk berpikir out-of-the-box, menciptakan ide-ide baru, dan menemukan solusi inovatif terhadap berbagai masalah yang mereka hadapi. Pengembangan kreativitas ini tidak hanya membantu siswa dalam bidang seni dan budaya, tetapi juga dalam berbagai mata pelajaran lain seperti sains, matematika, dan ilmu sosial. Dengan melibatkan kreativitas dalam pembelajaran, siswa didorong untuk melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, mengeksplorasi alternatif, dan mengembangkan pemikiran kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan tantangan kompleks di dunia nyata.

Di sisi lain, keterampilan teknologi menjadi semakin penting di tengah perkembangan teknologi yang pesat. Kemampuan untuk menggunakan berbagai perangkat digital, aplikasi, dan platform teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar dalam pembelajaran modern. Siswa yang terampil dalam teknologi tidak hanya mampu mengakses informasi dengan lebih cepat dan efisien, tetapi juga dapat menggunakan teknologi tersebut untuk mengembangkan karya kreatif, seperti membuat presentasi interaktif, proyek multimedia, atau bahkan aplikasi sederhana. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti Interactive Flat Panel Display (IFPD) atau perangkat lunak kolaboratif, memungkinkan siswa untuk memaksimalkan kreativitas mereka dalam konteks digital, memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

IFPD mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan perangkat interaktif seperti IFPD memperkenalkan siswa pada teknologi canggih yang mendorong mereka untuk mengembangkan solusi kreatif, memanipulasi informasi digital, serta berinovasi dalam menyajikan ide. Selain itu, siswa juga akan lebih terlatih dalam menggunakan teknologi digital, yang merupakan keterampilan penting di era modern ini. Dengan terbiasa menggunakan teknologi seperti IFPD, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan dunia digital di masa depan.

Menurut MA selaku siswa ia berpendapat *"bahwa ketika guru menjelaskan menggunakan media IFPD lebih menarik dan menyenangkan, karena belajarnya bisa sambil mengerjakan kuis, menonton video, kemudian membuat proyek tetapi sambil melihat video di layar"*.

6. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis

Kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan intelektual yang diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah secara mendalam. Berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara objektif, mempertanyakan asumsi, dan mengidentifikasi berbagai perspektif yang mungkin tidak terlihat secara langsung. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga mampu menganalisisnya secara mendalam, mencari kelemahan atau kesenjangan dalam argumen, serta menghasilkan solusi yang logis dan berdasarkan bukti. Hal ini sangat penting dalam dunia pendidikan, karena mempersiapkan siswa untuk menghadapi situasi yang kompleks di masa depan.

Di sisi lain, berpikir analitis berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memecah suatu masalah atau konsep menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahaminya secara sistematis. Siswa yang terampil dalam berpikir analitis mampu mengidentifikasi elemen-elemen penting dari suatu situasi, melihat pola, dan menghubungkan informasi yang relevan untuk mencapai kesimpulan yang tepat. Kemampuan berpikir kritis dan analitis secara bersama-sama membantu siswa menjadi pemecah masalah yang efektif, mampu menghadapi tantangan di berbagai bidang studi, serta siap beradaptasi dalam lingkungan yang terus berubah. Pengembangan kedua keterampilan ini sangat penting untuk membentuk individu yang mandiri, berpikiran terbuka, dan mampu membuat keputusan yang bijak.

Penggunaan IFPD memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang mendorong siswa berpikir kritis, seperti data statistik, video dokumenter, atau simulasi situasi sosial. Siswa diajak untuk menganalisis informasi secara visual, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah melalui layar interaktif. Ini mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis, terutama saat mereka

diminta untuk menginterpretasikan data atau menarik kesimpulan dari konten yang ditampilkan.

7. Mempercepat Feedback dan Evaluasi

Feedback dan evaluasi siswa merupakan dua elemen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai alat untuk mengukur kemajuan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memperbaiki kinerja siswa secara berkelanjutan. Feedback yang efektif memberikan umpan balik konstruktif yang dapat membimbing siswa untuk memahami area yang perlu ditingkatkan dan memberikan dorongan untuk terus berkembang. Ketika diberikan secara tepat waktu dan spesifik, feedback membantu siswa mengenali kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam pembelajaran mereka, sehingga mereka dapat mengambil langkah-langkah perbaikan sebelum terlambat. Ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa, karena mereka mendapatkan pemahaman yang lebih jelas tentang tujuan belajar dan bagaimana mencapainya.

Sementara itu, evaluasi bertindak sebagai alat untuk menilai pencapaian siswa secara keseluruhan melalui berbagai metode seperti tes, proyek, atau observasi. Evaluasi tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga proses belajar itu sendiri. Dengan menggabungkan evaluasi formatif (berkelanjutan) dan sumatif (akhir), guru dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan siswa. Evaluasi yang baik memungkinkan guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan dukungan yang diperlukan untuk mencapai potensi maksimalnya. Dengan demikian, feedback dan evaluasi yang efektif bukan hanya tentang penilaian, tetapi juga tentang mendukung pertumbuhan dan keberhasilan siswa dalam jangka panjang.

IFPD memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi secara real-time dengan fitur kuis atau polling yang interaktif. Siswa dapat menjawab pertanyaan atau memberikan respons langsung melalui layar, dan guru dapat memberikan umpan balik secara cepat. Proses ini tidak hanya memudahkan guru dalam mengukur pemahaman siswa, tetapi juga membantu siswa untuk segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara cepat.

8. Meningkatkan Adaptabilitas dalam Pembelajaran

Adaptabilitas dalam pembelajaran bagi siswa adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan, tantangan, dan situasi baru dalam lingkungan belajar yang dinamis. Siswa yang memiliki adaptabilitas yang baik dapat dengan cepat mengatasi berbagai metode pembelajaran, materi yang berbeda, serta kondisi yang berubah, seperti pembelajaran daring atau hybrid. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk tetap fokus dan efektif meskipun menghadapi kesulitan atau ketidakpastian, serta berkontribusi pada proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam konteks pendidikan modern, di mana teknologi dan informasi berkembang pesat, adaptabilitas menjadi semakin penting. Siswa yang mampu beradaptasi tidak hanya dapat mengoptimalkan penggunaan berbagai alat dan sumber belajar, tetapi juga dapat belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan orang lain. Adaptabilitas juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan problem-solving dan kreativitas, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel dan mendukung, agar siswa dapat mengasah kemampuan adaptabilitas mereka dan siap untuk masa depan yang terus berubah.

IFPD memungkinkan variasi dalam metode penyampaian materi. Guru bisa dengan mudah beralih dari penggunaan video, gambar, teks, hingga simulasi interaktif, yang membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya variasi metode pengajaran ini, siswa dapat belajar dengan gaya yang paling cocok untuk mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif.

9. Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital

Kemampuan literasi digital bagi siswa adalah keterampilan yang sangat penting di era informasi saat ini, di mana teknologi digital menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif melalui berbagai media digital, serta memahami bagaimana teknologi berfungsi dan dampaknya terhadap masyarakat. Siswa yang

memiliki literasi digital yang baik dapat mengakses informasi dengan cepat, menganalisis konten secara kritis, dan menghindari penyebaran berita palsu atau informasi yang menyesatkan.

Selain itu, literasi digital juga mencakup keterampilan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif melalui platform digital. Siswa yang terampil dalam literasi digital dapat memanfaatkan alat dan aplikasi online untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengerjakan proyek bersama, dan mengembangkan presentasi yang menarik. Dengan meningkatkan kemampuan literasi digital, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga calon pemimpin masa depan yang mampu menggunakan teknologi untuk menciptakan solusi inovatif dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum, sehingga siswa siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi.

Dalam era teknologi yang serba digital, kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi menjadi sangat penting. Penggunaan IFPD dalam pembelajaran secara langsung meningkatkan literasi digital siswa, termasuk keterampilan dalam menggunakan perangkat interaktif, memanipulasi informasi digital, serta mencari dan menggunakan sumber belajar daring. Literasi digital ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan lanjutan maupun dunia kerja.

10. Mengurangi Kebosanan dalam Pembelajaran

Kebosanan dalam pembelajaran adalah tantangan yang sering dihadapi siswa dan dapat berdampak negatif terhadap motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Kebosanan seringkali muncul ketika metode pengajaran yang digunakan tidak bervariasi, materi yang diajarkan terasa monoton, atau ketika siswa tidak melihat relevansi antara pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung kehilangan fokus, mengurangi partisipasi, dan bahkan dapat mengalami penurunan dalam hasil belajar. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa tetap terlibat dan antusias dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran, guru perlu menerapkan metode pengajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, penggunaan teknologi interaktif, atau pembelajaran kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, penting juga untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata dan minat siswa, sehingga mereka merasa lebih terhubung dan bersemangat untuk belajar. Dengan pendekatan yang tepat, kebosanan dapat diminimalisir dan digantikan dengan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi, sehingga siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka dalam belajar.

Metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah atau penggunaan buku teks terkadang dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Dengan IFPD, guru bisa menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan menyenangkan, misalnya melalui video interaktif, simulasi, atau permainan edukatif. Hal ini dapat mengurangi kebosanan dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwasanya pemanfaatan media IFPD di MI Darwata Sikampuh dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari tahap perencanaan, tahap sumber daya dan media, tahap penggunaan media IFPD dan tahap evaluasi pembelajaran. Adapun dampak penggunaan IFPD dalam pembelajaran memberikan berbagai dampak positif terhadap proses belajar siswa yakni meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, meningkatkan kolaborasi dan kerja sama, meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, mempercepat feedback dan evaluasi, meningkatkan adaptabilitas dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan literasi digital, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran.

Saran bagi penelitian lanjutan yakni peneliti dapat mengukur dan menguji efektivitas penggunaan IFPD menggunakan alat ukur yang lebih valid, serta penggunaan media IFPD untuk jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Aryani, W. D. (2014). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil

- Belajar IPS Melalui Pakem Dengan Bantuan Media Pada Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Kandeman Batang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Forum Ilmu Sosial*, 41(1), 103–124.
- Candra, H. K. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi*. Poliban Press.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gandes Luwes, U. H., & Widyastono, H. (2020). Analisis Perbandingan Teknologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Negara Indonesia dan Negara-Negara Eropa (Finlandia, Jerman, Inggris, Belanda). *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2433>
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 344.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Huberman, M. B. M. dan A. M. (2009). *Analisis Data Kualitatif. Terj. Tjetep Rohendi Rohidi*. UI Press.
- Hummaira, N. B. (2024). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS: Pengaruhnya terhadap Perkembangan Sosial dan Moral Siswa. *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA)*, 2(1), 1–13. <https://multieducatif.org/index.php/ijeduca/article/view/56>
- Indriyati, N. (2023). Peran Media Sosial dalam Pembelajaran IPS Era Society 5.0 di MI Darwata Karangasem Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 240–253. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8702>
- Khairi, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA)*, 2(1), 1–8.
- 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), 11326–11341.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisplin Saintek*, 1(12), 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Prihadi, A., Permana, R., Studi, P., Geografi, P., Ilmu, F., & Sosial, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 3 Sungai Kakap. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Rio Marthen Pangella Nedi, Dyoys Anneke Rantung, L. N. (2023). Pembelajaran Transformatif Untuk Generasi Z: Dinamika Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Eksplorasi Teologi*, 7(3), 86–97.
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Syaibah, U. M. (2019). *Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Good Character Peserta Didik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, W. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Wahidar, T. I., Sandry, A. S. S. P., Nurzafitri, A. A. E., Anedin, G. A. R., Nurhafizah, K., Syatika, O., Purba, A. D. R., Budiansyah, F., Ahilia, V. A., Sari, F. D., & Dewita, S. (2023). Peran Media Digital Terhadap Semangat Belajar Siswa Smpn 1 Pelawan. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1114–1128. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1611>
- Aryani, W. D. (2014). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Pakem Dengan Bantuan Media Pada Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Kandeman Batang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Forum Ilmu Sosial*, 41(1), 103–124.
- Candra, H. K. (2019). *Pengantar Teknologi Informasi*. Poliban Press.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gandes Luwes, U. H., & Widyastono, H. (2020). Analisis Perbandingan Teknologi Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Negara Indonesia dan Negara-Negara Eropa (Finlandia, Jerman, Inggris, Belanda). *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2433>
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 344.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Huberman, M. B. M. dan A. M. (2009). *Analisis Data Kualitatif. Terj. Tjetep Rohendi Rohidi*. UI Press.
- Hummaira, N. B. (2024). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS: Pengaruhnya terhadap Perkembangan Sosial dan Moral Siswa. *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA)*, 2(1), 1–13. <https://multieducatif.org/index.php/ijeduca/article/view/56>
- Indriyati, N. (2023). Peran Media Sosial dalam Pembelajaran IPS Era Society 5.0 di MI Darwata Karangasem Kecamatan Sampang Kabupaten Cilacap. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 240–253. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8702>
- Khairi, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA)*, 2(1), 1–8.
- 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), 11326–11341.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisplin Saintek*, 1(12), 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

- Prihadi, A., Permana, R., Studi, P., Geografi, P., Ilmu, F., & Sosial, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 3 Sungai Kakap. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(2).
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Rio Marthen Pangella Nedi, Dyoys Anneke Rantung, L. N. (2023). Pembelajaran Transformatif Untuk Generasi Z: Dinamika Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Eksplorasi Teologi*, 7(3), 86–97.
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Syaibah, U. M. (2019). *Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Good Character Peserta Didik*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, W. (2019). Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Wahidar, T. I., Sandry, A. S. S. P., Nurzafitri, A. A. E., Anedin, G. A. R., Nurhafizah, K., Syatika, O., Purba, A. D. R., Budiansyah, F., Ahilia, V. A., Sari, F. D., & Dewita, S. (2023). Peran Media Digital Terhadap Semangat Belajar Siswa Smpn 1 Pelalawan. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1114–1128. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1611>