

OPTIMALISASI *INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI

Aeni Latifah¹, Resty Fauziah², Rahma Adenisa³, Aida sulistiani Lucky⁴, Leni
Nuraeni⁵, Annida Luthfiyatunnisa⁶

¹⁻⁶Institut Madani Nusantara

1aenilatifah@gmail.com, 2restifauziyah151@gmail.com,
3rahmaadenisa13@gmail.com, 4aidasulistiani6@gmail.com,
5leninrni29@gmail.com, 6luthfiyatunnisaannida@gmail.com.

ABSTRACT

The use of technology in early childhood education has become an important effort to improve the quality of learning. One of the emerging tools is the Interactive Flat Panel (IFP), a touchscreen device that supports interactive audiovisual learning. This study aims to describe the use of IFP in early childhood classrooms and to analyze spelling errors found in digital learning resources. This research applies a qualitative approach using literature study and content analysis. Data were collected from scientific articles, books, and selected online news related to early childhood education. The data were analyzed based on the Indonesian Spelling System (EBI). The findings indicate that IFP enhances children's engagement, making them more focused, active, and enthusiastic during learning activities. However, various spelling errors are still found in digital media, including incorrect word usage, punctuation, and sentence structure. Therefore, improving both digital and linguistic literacy is necessary to produce effective and accurate educational content.

Keywords: *Interactive Flat Panel, learning media, audiovisual, early childhood, spelling analysis*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) saat ini menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang mulai banyak digunakan adalah *Interactive Flat Panel (IFP)*, yaitu layar sentuh digital yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara audiovisual dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan IFP dalam pembelajaran anak usia dini sekaligus mengkaji kesalahan ejaan yang terdapat pada sumber belajar digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis isi. Data diperoleh dari berbagai

sumber, seperti artikel ilmiah, buku, serta contoh berita daring yang relevan dengan pendidikan anak usia dini. Data tersebut kemudian dianalisis berdasarkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan IFP dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun, masih ditemukan berbagai kesalahan ejaan dalam media digital, seperti penulisan kata, tanda baca, dan struktur kalimat yang kurang tepat. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kualitas literasi digital dan kebahasaan dalam penyusunan materi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.

Kata kunci: Interactive Flat Panel, media pembelajaran, audiovisual, anak usia dini, analisis ejaan

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong terjadinya perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang semula bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi anak (Pratama & Hidayat, 2021; Sari, 2022). Hal ini terlihat dari semakin luasnya

penggunaan berbagai media pembelajaran digital di lingkungan kelas, baik berupa aplikasi edukatif, video pembelajaran, maupun perangkat interaktif lainnya.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase perkembangan yang sangat pesat, yang sering disebut sebagai masa *golden age*. Pada fase ini, perkembangan otak anak berlangsung dengan sangat cepat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat dan berkelanjutan. Proses belajar pada anak usia dini tidak terlepas dari aktivitas bermain, eksplorasi, serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik

perkembangan anak agar mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki (Wulandari, 2020; Nurhayati, 2023). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio menjadi sangat penting, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, serta mudah dipahami oleh anak.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, salah satu inovasi media pembelajaran yang mulai banyak dimanfaatkan di lembaga PAUD adalah *Interactive Flat Panel* (IFP). IFP merupakan perangkat layar sentuh interaktif yang memungkinkan guru untuk menampilkan berbagai jenis konten pembelajaran, seperti video, animasi, gambar, serta permainan edukatif dalam satu media terpadu. Keunggulan utama dari IFP terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, di mana anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi secara langsung melalui sentuhan dan respon terhadap media yang ditampilkan. Hal ini tentu dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta mendorong terciptanya suasana

belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Rahman & Fitri, 2022; Setiawan, 2024).

Meskipun demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak selalu berjalan secara optimal. Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, salah satunya adalah keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Tidak semua guru memiliki kesiapan yang memadai dalam memanfaatkan perangkat digital, sehingga penggunaan teknologi terkadang belum maksimal dan belum sepenuhnya mendukung tujuan pembelajaran (Hidayati & Anwar, 2021). Selain itu, pemilihan dan penggunaan konten digital juga menjadi aspek penting yang perlu mendapat perhatian khusus, terutama terkait dengan kualitas materi yang disajikan.

Dalam praktik pembelajaran, masih ditemukan berbagai sumber belajar digital yang mengandung kesalahan kebahasaan, seperti kesalahan ejaan, penggunaan tanda baca yang tidak tepat, serta struktur kalimat yang kurang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Permasalahan ini menjadi penting untuk diperhatikan karena anak usia dini memiliki kecenderungan meniru apa yang mereka lihat dan dengar dalam proses pembelajaran. Bahasa yang tidak tepat dalam media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa dan literasi anak sejak dini (Putri, 2023; Lestari, 2021). Oleh karena itu, kualitas kebahasaan dalam media pembelajaran digital harus dijaga agar dapat memberikan contoh yang baik dan benar bagi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan teknologi, khususnya *Interactive Flat Panel* (IFP), memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada anak usia dini. Namun, di sisi lain, diperlukan perhatian terhadap berbagai aspek pendukung, seperti kompetensi guru serta kualitas konten digital yang digunakan, termasuk dari segi kebahasaan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini serta menganalisis kesalahan ejaan dalam sumber belajar digital sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam fenomena penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari contoh berita daring yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, kemudian dianalisis untuk menemukan kesalahan ejaan. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan hasil penelitian sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan studi literatur. Peneliti mengumpulkan beberapa teks dari media digital, kemudian mencatat bagian yang mengandung kesalahan bahasa. Selain itu, peneliti juga mengkaji berbagai referensi yang relevan dengan topik penelitian.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu pemilihan data,

pengelompokan, dan penafsiran. Data dikelompokkan berdasarkan jenis kesalahan ejaan, seperti kesalahan penulisan kata, tanda baca, dan struktur kalimat. Selanjutnya, peneliti menganalisis penyebab serta dampak dari kesalahan tersebut.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti membandingkan beberapa sumber yang berbeda serta melakukan analisis secara teliti dan berulang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan IFP dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Guru menggunakan media ini untuk menampilkan video, lagu, dan permainan edukatif. Anak terlihat lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.



2. Keterlibatan dan Perkembangan Anak





Penggunaan IFP juga berpengaruh terhadap keterlibatan anak. Anak menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, terdapat peningkatan dalam beberapa aspek perkembangan, seperti:

- Kognitif (lebih cepat memahami materi)
- Bahasa (lebih berani berbicara)
- Sosial-emosional (lebih percaya diri)
- Motorik halus (melalui interaksi layar)

3.Peran Guru

Guru memiliki peran penting dalam penggunaan IFP. Guru yang mampu mengelola pembelajaran dengan baik dapat memanfaatkan media ini secara maksimal. Sebaliknya, jika kemampuan guru terbatas, penggunaan IFP cenderung kurang optimal.

4.Analisis Kesalahan Ejaan

Hasil analisis menunjukkan masih adanya kesalahan dalam sumber belajar digital, seperti:

- Penulisan kata yang tidak tepat
- Penggunaan tanda baca yang kurang sesuai
- Kalimat yang kurang efektif

Hal ini perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi kemampuan bahasa anak.

5.Integrasi Teknologi dan Literasi

Penggunaan teknologi harus diimbangi dengan kualitas konten yang baik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada media, tetapi juga pada bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan perkembangan anak. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Namun, keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada kemampuan guru serta kualitas

konten yang digunakan. Selain itu, masih ditemukan kesalahan ejaan dalam sumber belajar digital yang perlu diperbaiki.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru serta kualitas materi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.

Saran

Guru perlu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi pembelajaran agar pemanfaatan IFP lebih optimal. Lembaga pendidikan juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang memadai serta pelatihan bagi guru.

Selain itu, pemilihan materi pembelajaran digital harus dilakukan secara lebih selektif, terutama dari segi kebahasaan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih mendalam

methodology (4th ed.). Sage Publications.

Richard E. Mayer (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Jean Piaget (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Jurnal :

Fitriani, D., Sianturi, R., & Mulyana, E. H. (2024). Perancangan multimedia interaktif untuk anak usia dini. *Journal of Early Childhood Education*.

Suryandari, D. A., et al. (2025). Pemanfaatan IFP dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan*.

Rantisi, A. A. (2025). Efektivitas media interaktif pada anak usia dini. *Jurnal PAUD*.

Jumiati, J., et al. (2025). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Anak*.

Punya Mishra & Matthew J. Koehler (2006). TPACK framework. *Teachers College Record*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Klaus Krippendorff (2019). *Content analysis: An introduction to its*