

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beghetto, R. A. (2019). *Uncertainty: A catalyst for creativity, learning, and development*. New York: Routledge.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods* (5th ed.). Pearson.
- Chova, E., Muttaqin, A., & Oktavia, R. (2025). Faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15(1), 45–56.
- Ernawati Yuli., & Nisa, A.F. (2024). Pengaruh Diferensiasi dengan Kreativitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 6, 1050-1055 Tersedia <https://edukatif.org/edukatif/article/download/6198/pdf> Di download tanggal 05 Januari 2026
- Halisa, S. N., Asih, I., & Hakim, Z.R. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif pada Peserta Didik *Jurnal Papeda*. Vol. 7, No. 3, (311-323). Tersedia <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.2790>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Heacox, D. (2012). *Differentiating instruction in the regular classroom: How to reach and teach all learners* (Updated ed.). Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>. Di download tanggal 05 Januari 2026

- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2013). In praise of Clark Kent: Creative metacognition and the importance of teaching kids when (not) to be creative. *Roeper Review*, 35(3), 155–165. <https://doi.org/10.1080/02783193.2013.799413>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Herlina, Elin., Hindriana, A.F., Ismail. A.Y. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif IPA pada Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. Vol.9, No.1. (67-88) Tersedia <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1713> (ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id). Di download tanggal 05 Januari 2026
- Herman, M., Supendi, D., & Amrizal. (2025). *Metodologi penelitian pendidikan*. CV. Tripe Konsultan Journal Corner and Publishing. Yogyakarta:Sulur Pustaka
- Juliasih, N. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kreativitas. *Kinanti*, 2(1), 12–18.
- Jumiati., Sulistyawan,G.D., & Siswandi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Volume 5, Number 2. (75-79) Tersedia <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/issue/view/307>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Tersedia <https://doi.org/10.1177/0022219412449442>. Di download tanggal 05 Januari 2026

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2016). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurmala, N., Paik, IN., Fitriani, Y. (2025). Implementing Dufferentiated Learning to Foster Learning Inteerest and Creative Thinnking among Diverse Elementary School Students. *Journal Of Innovation and Research In Primary Education*, Vol.4, No.3, 1721-1735. Tersedia <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/1822> (Jurnal Papanda). Di download tanggal 05 Januari 2026
- OECD. (2019). *OECD future of education and skills 2030: Education 2030 framework*. Paris: OECD Publishing.
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021. Tentang Standar Nasional Pendidikan SNP) Tersedia <https://peraturan.bpk.go.id/Details/165024/pp-no-57-tahun-2021>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menenga. Tersedia <https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudristek-no-12-tahun-2024>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Rukmi, D. A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Peningkatan Kreativitas Siswa dan Percaya Diri melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 624–635. Tersedia

<https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/1756> (Jurnal Citra Bakti. Di download tanggal 05 Januari 2026

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>. Di download tanggal 05 Januari 2026

Sari, P., & Putra, A. (2022). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–53

Santangelo, T., & Tomlinson, C. A. (2012). Teacher educators' perceptions and use of differentiated instruction in teacher preparation programs. *Journal of Learning Disabilities*, 45(4), 309–323. Tersedia https://www.researchgate.net/publication/230853234_Teaching_Reading_Comprehension_Strategies_to_Students_With_Learning_Disabilities_A_Review_of_Research. Di download tanggal 05 Januari 2026

Selpiah, Sinti., & Fitriyani, Yani. (2025). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPAS melalui Penggunaan Buku Interaktif di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10 Nomor 3 (2548-6950) Tersedia <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/645>. Di download tanggal 05 Januari 2026

Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson.

Smale-Jacobse, A. E., Meijer, A., Helms-Lorenz, M., & Maulana, R. (2019). Differentiated instruction in secondary education: A systematic review of research evidence. *Educational Research Review*, 28, 100–113. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.100>. Di download tanggal 05 Januari 2026

- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (2018). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity* (2nd ed.). New York: Free Press.
- Subban, P. (2006). Differentiated instruction: A research basis. *International Education Journal*, 7(7), 935–947.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ854351.pdf>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Membenahi pendidikan nasional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Utami, F.N., & Wardani., K.W. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas pada IPAS kelas V *Jurnal Basicedu*, Volume 8 Nomor 4 (3418-3425) Tersedia
https://www.researchgate.net/publication/383435852_Implementasi_Pembelajaran_Berdiferensiasi_Menggunakan_Model_Project_Based_Learning_untuk_Meningkatkan_Kreativitas_pada_IPAS_Kelas_V. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang mengatur seluruh aspek pendidikan di Indonesia. Tersedia <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>. Di download tanggal 05 Januari 2026
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Witarsa, R., Herlina., & Sofiarni, Evi. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090. Tersedia <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1147> (Jurnal Penelitian Pendidikan). Di download tanggal 05 Januari 2026
- Wulandari, S., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 145–156.
- Yanuar. (2025) *Belajar Melalui Panel Interaktif Digital Lebih Cepat, Interaktif, dan Menyenangkan*. Tersedia <https://puslapdik.kemendikdasmen.go.id/belajar-melalui-panel-interaktif-digital-lebih-cepat-interaktif-dan-menyenangkan/>. Di download tanggal 05 Januari 2026

Daftar Riwayat Hidup



Identitas Penulis :

Nama : Rojiah
Tempat/Tanggal Lahir : Ciamis, 5 Mei 1985
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Konsentrasi : Administrasi Pendidikan Dasar
NIM : 2125250041
Alamat Rumah : Loasari 001/007. Desa.Bangunsari. Kec.Pamarican.
Kab.Ciamis
No. HP : 085223075975
Sosial Media : IG @rojiahciamis Fb Oryza sativa

Riwayat Pendidikan:

1. SDN Kertahayu X Lulus Tahun 1997
2. SMPN 2 Pamarican Lulus Tahun 2000
3. SMA Pasundan Banjar Lulus Tahun 2003
4. S1 Universitas Galuh Ciamis Jurusan FKIP Pend.Biologi Lulus Tahun 2007
5. S1 Universitas Terbuka Lulus Tahun 2024

Riwayat Pekerjaan

1. Mengajar di SMPN 2 Pamarican 2008-2022
2. Mengajar di SMK Al Ihsan Pamarican 2009-2021
3. Mengajar di SDN 1 Sukamukti 2022-sekarang

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

1. Nama Peneliti : Rojiah
2. Judul Penelitian : Peningkatan Kreativitas Murid melalui Media *Interactive Flat Panel* (IFP) pada Pembelajaran Berdiferensiasi. (Studi kasus di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis)
3. Pertanyaan Penelitian :
 1. Bagaimana penerapan media *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam pembelajaran berdiferensiasi di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis? (RM1)
 2. Bagaimana bentuk kreativitas murid yang muncul selama pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media IFP (*Interactive Flat Panel*) di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis? (RM2)
 3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung peningkatan kreativitas murid melalui media IFP (*Interactive Flat Panel*) pada pembelajaran berdiferensiasi di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis? (RM3)
 4. Strategi apa saja yang dapat diterapkan dalam penerapan media IFP (*Interactive Flat Panel*) pada pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kreativitas murid di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis? (RM4)

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

Informan : Murid

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dilaksanakan di kelas?	RM1
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Apakah guru memberikan pilihan cara belajar atau tugas yang berbeda?	RM1
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Bagaimana IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu memahami materi pelajaran?	RM1
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu menghasilkan banyak ide?	RM2
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP	RM3

				(<i>Interactive Flat Panel</i>)?	
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apakah pembelajaran ini perlu diterapkan di pelajaran lain?	RM4

Informan : Guru

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana perencanaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana penerapan diferensiasi saat menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Bagaimana strategi melibatkan seluruh murid?	RM1
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu menghasilkan banyak ide?	RM2
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah murid membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara murid mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2

8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat murid lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Bagaimana harapan terhadap penggunaan IFP dalam pembelajaran ke depan?	RM4

Informan : Kepala Sekolah

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana penerapan diferensiasi saat menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Apakah guru menerapkan strategi dalam melibatkan seluruh murid?	RM1
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu guru menghasilkan banyak ide?	RM2
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah guru dan murid membuat	RM2

				karya yang berbeda dari teman lain?	
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara guru dan murid mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat guru dan murid lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apa harapan terhadap perkembangan kreativitas murid melalui penggunaan IFP?	RM4

Informan : Pengawas

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di sekolah binaan?	RM1
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana kualitas perencanaan guru?	RM1
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Apakah guru menerapkan strategi dalam melibatkan seluruh murid?	RM1
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu guru dan murid menghasilkan banyak ide?	RM2

5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah guru dan murid membuat karya yang berbeda dari biasanya?	RM2
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara guru mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat guru dan murid lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apa harapan terhadap dampak jangka panjang penggunaan IFP terhadap kreativitas murid?	RM4

Lampiran 3

PEDOMAN OBSERVASI

1) Murid

No	Kategori Informasi / Fokus	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Observasi	Bentuk Data yang Diamati	Lokasi/Kegiatan	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Keterlibatan murid	Murid memperhatikan tampilan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Aktivitas visual dan respons murid	Ruang kelas	RM1
2	Penerapan diferensiasi	Partisipasi belajar	Murid memilih tugas berbeda	Aktivitas memilih LKPD/tugas	Ruang kelas	RM1
3	Kreativitas murid	Fluency	Murid mengemukakan banyak ide	Diskusi/brainstorming	Ruang kelas	RM2
4	Kreativitas murid	Flexibility	Ide/jawaban bervariasi	Hasil kerja kelompok	Ruang kelas	RM2
5	Kreativitas murid	Originality	Karya unik dan berbeda	Produk/karya murid	Ruang kelas	RM2
6	Kreativitas murid	Elaboration	Ide dikembangkan secara rinci	Presentasi hasil karya	Ruang kelas	RM2
7	Faktor pendukung	Motivasi	Murid antusias dan aktif	Ekspresi dan partisipasi	Ruang kelas	RM3
8	Lingkungan belajar	Kerja sama	Kolaborasi antar murid	Interaksi kelompok	Ruang kelas	RM3
9	Strategi peningkatan	Keberlanjutan perilaku kreatif	Murid tetap aktif dalam pelajaran lain	Aktivitas lintas mata pelajaran	Ruang kelas	RM4

2) Guru

No	Kategori Informasi / Fokus	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Observasi	Bentuk Data yang Diamati	Lokasi/Kegiatan	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Penggunaan media	Guru mengoperasikan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Aktivitas penggunaan layar	Ruang kelas	RM1
2	Pembelajaran berdiferensiasi	Diferensiasi konten	Materi disajikan beragam	Tampilan materi di IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Ruang kelas	RM1
3	Pembelajaran berdiferensiasi	Diferensiasi proses	Metode belajar berbeda	Aktivitas diskusi/praktik	Ruang kelas	RM1

4	Pembelajaran berdiferensiasi	Diferensiasi produk	Tugas/produk beragam	Hasil karya murid	Ruang kelas	RM1
5	Kreativitas murid	Stimulasi ide	Guru memancing ide murid	Pertanyaan terbuka	Ruang kelas	RM2
6	Faktor pendukung	Manajemen kelas	Guru mengelola kelas kondusif	Suasana belajar	Ruang kelas	RM3
7	Faktor pendukung	Penguasaan teknologi	Guru lancar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Interaksi dengan perangkat	Ruang kelas	RM3
8	Strategi peningkatan	Refleksi pembelajaran	Guru memberi umpan balik	Evaluasi/penguatan	Ruang kelas	RM4

3) Kepala Sekolah

No	Kategori Informasi / Fokus	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Observasi	Bentuk Data yang Diamati	Lokasi/Kegiatan	Ket
1	Kebijakan sekolah	Dukungan fasilitas	Tersedia IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Sarana prasarana	Ruang kelas	RM1
2	Implementasi program	Monitoring pelaksanaan	KS memantau pembelajaran	Kegiatan supervisi	Ruang kelas	RM1
3	Dampak pembelajaran	Budaya belajar kreatif	Lingkungan sekolah mendukung kreativitas	Pajangan karya murid	Ruang kelas/koridor	RM2
4	Faktor pendukung	Program pengembangan	Pelatihan guru	Dokumen/kegiatan sekolah	Ruang rapat	RM3
5	Strategi keberlanjutan	Perencanaan jangka panjang	Program pengembangan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Dokumen program sekolah	Ruang kepala sekolah	RM4

4) Pengawas

No	Kategori Informasi / Fokus	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Observasi	Bentuk Data yang Diamati	Lokasi/Kegiatan	Ket
1	Implementasi kebijakan	Kesesuaian pelaksanaan	Pembelajaran sesuai prinsip diferensiasi	Proses pembelajaran	Ruang kelas	RM1

2	Kualitas pembelajaran	Integrasi IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) efektif	Interaksi guru–murid	Ruang kelas	RM1
3	Kreativitas murid	Peningkatan kreativitas	Murid aktif dan menghasilkan karya	Produk dan presentasi	Ruang kelas	RM2
4	Faktor pendukung	Supervisi akademik	Pengawas memberi arahan	Kegiatan supervisi	Ruang kelas	RM3
5	Strategi peningkatan	Rekomendasi tindak lanjut	Diskusi evaluasi	Rapat/supervisi	Ruang rapat	RM4

Lampiran 4.

PEDOMAN STUDI DOKUMENTASI

No	Kategori Informasi / Fokus Penelitian	Aspek yang Diteliti	Jenis Dokumen yang Dikaji	Sumber Dokumen	Bentuk Data yang Dikumpulkan	Ket
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran	Perencanaan pembelajaran berdiferensiasi	Modul ajar / RPP berdiferensiasi	Guru	Dokumen perencanaan pembelajaran	RM1
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Integrasi media IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran	Modul ajar yang memuat penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Guru	Bukti integrasi media dalam perangkat ajar	RM1
3	Pelaksanaan pembelajaran	Skenario kegiatan pembelajaran	LKPD berbasis diferensiasi	Guru	Lembar kerja murid	RM1
4	Implementasi teknologi	Bukti penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Foto/video kegiatan pembelajaran	Guru / Sekolah	Dokumentasi visual	RM1
5	Kreativitas murid	<i>Fluency</i> (kelancaran ide)	Hasil tugas/produk murid	Murid	Karya tertulis/gambar/proyek	RM2
6	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i> (variasi ide)	Produk dengan variasi jawaban	Murid	Hasil kerja kelompok/individu	RM2
7	Kreativitas murid	<i>Originality</i> (keunikan karya)	Karya unik murid	Murid	Portofolio murid	RM2
8	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i> (pengembangan ide)	Laporan/presentasi hasil karya	Murid	Dokumen presentasi/laporan	RM2
9	Faktor pendukung	Kebijakan sekolah	SK atau kebijakan penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Kepala Sekolah	Dokumen kebijakan resmi	RM3
10	Faktor pendukung	Program pengembangan guru	Program pelatihan/workshop IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Kepala Sekolah	Jadwal/kegiatan pelatihan	RM3
11	Faktor pendukung	Supervisi akademik	Instrumen supervisi pembelajaran	Pengawas	Format supervisi	RM3

Lampiran 5

Hasil Wawancara Murid

Identitas Wawancara

Kode Informan : Mu

Tanggal : 7 Maret 2026

Tempat : SDN 1 Sukajadi

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket	Jawaban Informan	Makna/Kesimpulan
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dilaksanakan di kelas?	RM1	Saya suka dan semakin bersemangat karena pembelajaran di kelas jadi lebih menarik karena menggunakan layar besar. Guru biasanya menampilkan materi, video, atau gambar di IFP. Kadang juga ada kuis interaktif, jadi tidak hanya mendengarkan saja, tapi ikut aktif.	Pembelajaran menggunakan IFP disukai oleh murid-murid.
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Apakah guru memberikan pilihan cara belajar atau tugas yang berbeda?	RM1	Iya, guru kadang memberikan pilihan tugas kepada murid. Misalnya, murid boleh memilih untuk membuat gambar, menulis cerita, atau melakukan presentasi di depan kelas. Dengan adanya pilihan tersebut, murid bisa menyesuaikan tugas dengan minat dan kemampuan masing-masing, sehingga merasa lebih nyaman dan semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.	Pilihan cara belajar sangat sesuai dengan karakteristik murid.
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Bagaimana IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu memahami materi pelajaran?	RM1	Murid lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan lebih kritis dalam menanggapi materi pembelajaran maupun pendapat teman, sehingga mampu mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, serta menyampaikan ide secara lebih jelas dan logis selama proses pembelajaran berlangsung.	Pembelajaran menggunakan IFP sangat membantu memahami materi
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP	RM2	Iya, saya lebih banyak mendapatkan ide karena dengan melihat contoh di layar, ide yang muncul menjadi lebih banyak. Selain itu, ketika berdiskusi	Pembelajaran menggunakan IFP

				(Interactive Flat Panel) membantu menghasilkan banyak ide?		dengan teman, ide tersebut semakin berkembang karena saling menambah dan berbagi pemikiran, sehingga menghasilkan gagasan yang lebih beragam	membantu menghasilkan ide
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2	Iya, ide jadi lebih banyak dan berbeda-beda. Soalnya bisa lihat contoh di layar, jadi tidak cuma satu cara saja. Waktu diskusi juga jadi tambah ide dari teman-teman, jadi hasilnya tidak sama semua.	Ide sangat beragam
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2	Iya, saya pernah menghasilkan karya yang berbeda meskipun sederhana. Misalnya waktu membuat tugas, ada teman yang hanya menulis, tapi ada juga yang menambahkan gambar atau warna supaya lebih menarik. Kadang juga mencoba cara sendiri, jadi hasilnya tidak sama dengan teman lain.	Karya dan hasil belajar berbeda-beda
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2	Biasanya saya memulai dari ide yang sederhana dulu, lalu ditambah lagi supaya lebih lengkap. Misalnya melihat contoh di IFP, terus ditiru sebagian lalu dikembangkan dengan cara sendiri. Kadang juga berdiskusi dengan teman supaya dapat tambahan ide, jadi hasilnya lebih bagus	Pembelajaran menggunakan IFP mengembangkan ide
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (Interactive Flat Panel)?	RM3	Belajar jadi lebih seru karena ada gambar dan video di layar, jadi tidak membosankan. Kadang juga ada kuis atau kegiatan yang bisa langsung ikut, jadi lebih aktif. Selain itu, bisa belajar sambil diskusi dengan teman, jadi lebih semangat.	Pembelajaran menggunakan IFP lebih seru
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (Interactive Flat Panel)?	RM3	Suasana kelas jadi lebih seru dan tidak membosankan. Teman-teman jadi lebih aktif, sering diskusi, dan berani menyampaikan pendapat. Kadang kelas jadi agak ramai, tapi tetap fokus belajar karena kegiatannya menarik	Suasana kelas tidak sepi
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apakah pembelajaran ini perlu diterapkan di pelajaran lain?	RM4	Harapannya pembelajaran seperti ini bisa terus digunakan, tidak hanya di satu pelajaran saja. Karena belajar jadi lebih seru, mudah dipahami, dan tidak cepat bosan. Selain itu, ingin lebih sering ada kegiatan seperti diskusi, membuat karya, atau presentasi supaya bisa lebih aktif dan kreatif	Pembelajaran menggunakan IFP diterapkan pada pelajaran lain



UNIVERSITAS GALUH

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus: Jl. R.E. Martadinata No. 150 Tlp. (0265) 772192 Fax 771955 Ciamis

SURAT KEPUTUSAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS GALUH

No : 038/21/SK/AK/D/II/2026

Tentang

PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING TESIS

MAHASISWA PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN

Dekan FKIP Universitas Galuh

- Menimbang : a. Bahwa kelancaran pelaksanaan kegiatan penyusunan Tesis Mahasiswa Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Galuh Tahun Akademik 2025/2026 dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Tesis;
- b. Bahwa SK. Penetapan Judul dan Dosen Pembimbing Penulisan Tesis sebagaimana dijelaskan diatas perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan;
- Mengingat : 1. Undang-undang nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2012 nomor 158, tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia nomor 5336);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor: 184/U/2001, tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian, dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Galuh nomor; 59/SK/YPG-Cms/IX/1998 tentang Penggabungan 5 (lima) Sekolah Tinggi di Lingkungan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis menjadi Universitas Galuh;
5. Surat Edaran Dikti nomor: 2705/D/T/1998, tentang Persyaratan Pimpinan Perguruan Tinggi Negeri/Swasta;
7. Akta Notaris Nomor 21 tanggal 29 Maret 2014 tentang Anggaran Dasar Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis;
8. Peraturan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 1 Tahun 2025 tentang perubahan atas Peraturan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 1 Tahun 2024 tentang Statuta Universitas Galuh;
9. Surat Keputusan Pengurus Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 141/SK/YPG-Cms/XI/2024, tanggal 29 November 2024, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dosen dalam Jabatan Struktural di Lingkungan Universitas Galuh, Masa Jabatan sampai dengan Penetapan Rektor 2026;
10. Pedoman Akademik Universitas Galuh;
- Memperhatikan : Surat Ketua Program Studi Magister Administrasi Pendidikan No. 001/21/SP/AK/K/II/2026 perihal Usulan SK Bimbingan Tesis;

MEMUTUSKAN

Menetapkan

- Pertama : Judul tesis mahasiswa yang beridentitas;
- Nama : **Rojiah**
- NPM : **2125250041**
- Judul Tesis : **PENINGKATAN KREATIVITAS MURID MELALUI MEDIA INTERACTIVE FLAT PANEL (IFP) PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI (Studi Kasus di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis)**
- Kedua : Mengangkat pembimbing tesis mahasiswa seperti yang tertulis pada diktum pertama sebagai berikut;
- Pembimbing I : **Dr. Maman Herman, M.Pd.**
- Pembimbing II : **Dr. Dede Iman S, M.Pd.**
- Ketiga : Pembimbing tesis memperoleh penghargaan atas pelaksanaan tugasnya berdasarkan peraturan yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh;
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sampai dengan **31 Februari 2027**, dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Ciamis
Pada Tanggal : 01 Februari 2026
Pj. Dekan,

Dr. Asep Amam, M.Pd.
NIK. 3112770457



PEMERINTAH KABUPATEN CIAMIS
DINAS PENDIDIKAN
SDN 1 SUKAJADI



Dusun Sukajadi Rt 02/Rw 01 Desa Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis 46382

Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

Nomor : 400.3.5.5/22/SD.32/Korwil.13/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rojiah
NIM : 2125250041
Program Studi : Magister Pendidikan
Jurusan : Administrasi Pendidikan
Konsentrasi : Administrasi Pendidikan Dasar
Fakultas/Keguruan : FKIP/ Universitas Galuh Ciamis

Telah melaksanakan tugas penelitian dalam rangka penyusunan Laporan Akhir (Tesis) dengan judul :

“Peningkatan Kreativitas Murid melalui Media *Interactive Flat Panel* (IFP) pada Pembelajaran Berdiferensiasi” Studi kasus di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis terhitung mulai tanggal 3-7 Maret 2026

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pamarican, 9 Maret 2026

Kepala SDN 1 Sukajadi



Wiwij Tulyati, S.Pd

NIP. 198308292019032001

Lampiran 8

Foto-foto Kegiatan Penelitian
Di SDN 1 Sukajadi Kecamatan Pamarican Kab.Ciamis
Pemberitahuan dan Izin dengan Sekolah



Kegiatan Pembelajaran Kelas 5



Pembelajaran dikelas 6



Diskusi Pra Observasi Kelas bersama Pengawas, Kepala Sekolah dan Guru



Diskusi Pra Observasi Kelas bersama Pengawas, Kepala Sekolah dan Guru kelas 5



Diskusi Pra Observasi Kelas bersama Pengawas, Kepala Sekolah dan Guru kelas 6



Diskusi Bersama Murid Setelah Observasi



Wawancara Bersama Pengawas Bidang Pendidikan Koordinator Wilayah
Kec.Pamarican



Wawancara Bersama Kepala SDN 1 Sukajadi Kec.Pamarican



Wawancara Bersama Guru Kelas 5 SDN 1 Sukajadi



Wawancara Bersama Guru Kelas 6 SDN 1 Sukajadi



Hasil Wawancara Guru Kelas

Identitas Wawancara

Kode Informan : GK05

Tanggal : 5 Maret 2026

Tempat : SDN 1 Sukajadi

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket	Jawaban Informan	Makna/Kesimpulan
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana perencanaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	<i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) membantu proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dipahami karena mampu menyediakan akses terhadap berbagai sumber materi pembelajaran yang beragam dan menarik, sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih aktif dan interaktif. Melalui penggunaan IFP, guru dapat menyajikan pembelajaran yang tidak monoton, melainkan melibatkan siswa dalam mengamati, berdiskusi, dan berpartisipasi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.	Pembelajaran menggunakan IFP pembelajaran bervariasi
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana penerapan diferensiasi saat menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	Penerapan diferensiasi dengan menggunakan IFP yaitu dengan cara menyediakan materi berupa video, infografis, dan eksperimen yang ditampilkan melalui layar interaktif, sehingga murid dapat memahami materi sesuai dengan gaya belajar masing-masing	Pembelajaran menggunakan IFP mudah di pahami
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Bagaimana strategi melibatkan seluruh murid?	RM1	Selain itu, dengan adanya fitur interaktif, murid dapat langsung terlibat dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik. Penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi karena materi dapat disajikan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan murid	Fitur IFP sesuai kebutuhan murid

4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu menghasilkan banyak ide?	RM2	Bentuk kreativitas murid dalam pembelajaran terlihat dari kemampuan mereka dalam berkolaborasi melalui kegiatan diskusi kelompok, pembuatan proyek, serta menghasilkan berbagai produk pembelajaran. Proses tersebut mendorong murid menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat secara aktif dan memiliki kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide mereka.	Ide dihasilkan melalui diskusi
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2	Setelah menggunakan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) dalam pembelajaran berdiferensiasi, variasi ide murid mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Murid tidak lagi terpaku pada satu jawaban, tetapi mulai mampu memberikan berbagai alternatif ide dalam menyelesaikan tugas	IFP dapat meningkatkan kreativitas yang signifikan
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah murid membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2	Meskipun sedikit namun murid sudah mulai menunjukkan keunikan dalam hasil karyanya. Hal ini terlihat dari perbedaan cara mereka menyajikan tugas, baik dari segi isi, tampilan, maupun ide yang dikembangkan	Hasil karya siswa beragam meskipun tidak banyak.
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara murid mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2	Murid mengembangkan ide dengan cara bertahap, dimulai dari ide awal yang sederhana kemudian diperkaya melalui diskusi, pengamatan, dan pemanfaatan sumber belajar yang ditampilkan melalui IFP	Murid belajar menghasilkan ide melalui proses bertahap
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat murid lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3	Sebenarnya yang mendukung dan memberi semangat pada murid itu fasilitas belajar yang aman, memadai, dan guru yang memotivasi murid	Murid semangat karena motivasi belajar yang tinggi

9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3	Lingkungan belajar yang demikian sangat mendukung berkembangnya kreativitas murid karena mereka merasa nyaman untuk berekspresi	Kreativitas murid didukung oleh lingkungan belajar
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Bagaimana harapan terhadap penggunaan IFP dalam pembelajaran ke depan?	RM4	Harapannya penggunaan IFP dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten	Penggunaan IFP secara konsisten

Hasil Wawancara Guru Kelas

Identitas Wawancara

Kode Informan : GK06

Tanggal : 6 Maret 2026

Tempat : SDN 1 Sukajadi

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket	Jawaban Informan	Makna/Kesimpulan
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana perencanaan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan IFP dilakukan dengan menyediakan berbagai bentuk materi sesuai kebutuhan dan gaya belajar siswa, seperti video pembelajaran, infografis, serta kegiatan eksperimen sederhana, sehingga setiap peserta didik dapat belajar sesuai karakteristiknya dan pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta hasil belajar secara optimal.	IFP mampu meningkatkan pemahaman materi
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana penerapan diferensiasi saat menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	Dengan adanya variasi penyajian tersebut, murid yang lebih mudah belajar melalui visual dapat melihat gambar dan video, sedangkan murid yang suka praktik dapat mengikuti kegiatan eksperimen. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu murid lebih aktif serta mudah memahami materi yang dipelajari	IFP menjadikan pembelajaran lebih menarik.
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Bagaimana strategi melibatkan seluruh murid?	RM1	<i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) sangat membantu dalam penyampaian materi karena guru dapat menampilkan berbagai bentuk media seperti video, animasi, dan infografis secara langsung. Hal ini membuat materi yang abstrak menjadi	IFP membantu guru dalam mengajar.

						lebih konkret dan mudah dipahami oleh murid	
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu menghasilkan banyak ide?	RM2	Peningkatan kreativitas murid terlihat ketika proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan pemantik dari guru yang mendorong murid untuk berpikir dan mengemukakan ide awal. Selanjutnya, pada tahap diskusi, murid saling bertukar pendapat, mengembangkan gagasan, dan menemukan berbagai alternatif jawaban.	IFP dapat menghasilkan banyak ide.
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2	Hal ini terlihat ketika murid diberikan kebebasan memilih bentuk tugas, seperti membuat gambar, menulis, atau presentasi. Selain itu, penggunaan IFP yang menampilkan berbagai sumber belajar juga membantu memperkaya referensi murid, sehingga ide yang dihasilkan menjadi lebih beragam.	Setelah pembelajaran murid menghasilkan ide berbeda-beda
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah murid membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2	Ada murid yang menambahkan ilustrasi, ada yang membuat alur cerita yang berbeda, dan ada pula yang menyajikan dalam bentuk presentasi yang lebih kreatif. Ini menunjukkan bahwa murid tidak lagi hanya meniru, tetapi sudah mulai menghasilkan karya yang orisinal.	Dengan media IFP murid dapat menghasilkan karya yang unik.
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara murid mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2	Guru juga memberikan arahan dan umpan balik agar murid dapat menambahkan detail, memperbaiki struktur, serta menyempurnakan hasil karyanya. Dengan demikian, ide yang awalnya sederhana dapat berkembang menjadi produk akhir yang lebih lengkap dan bermakna	Murid mengembangkan ide dan d motivasi oleh guru.
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat murid lebih semangat	RM3	Media pembelajaran dan hal baru yang selalu menantang murid setiap pembelajaran menggunakan IFP. Karena	Murid terlihat lebih antusias saat

				saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?		media interaktif tersebut memiliki banyak fitur yang menarik.	pembelajaran menggunakan IFP
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3	Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif setelah penggunaan IFP dalam pembelajaran berdiferensiasi. Murid terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, serta berani mengemukakan pendapat.	Suasana kelas menjadi lebih aktif karena siswa berani berpendapat.
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Bagaimana harapan terhadap penggunaan IFP dalam pembelajaran ke depan?	RM4	Saya berharap pembelajaran dapat semakin inovatif, mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid, serta mendorong peningkatan kreativitas melalui kegiatan yang lebih variatif dan bermakna	Penggunaan IFP mendorong kreativitas murid.

Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Identitas Wawancara

Kode Informan : KS01

Tanggal : 6 Maret 2026

Tempat : SDN 1 Sukajadi

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket	Jawaban Informan	Makna/Kesimpulan
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	Saya selaku kepala sekolah menetapkan kebijakan bahwa penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) merupakan bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Kebijakan ini didasarkan pada upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) dirancang sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi berbagai aktivitas, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, penyajian gambar visual yang menarik, serta pemanfaatan konten multimedia yang dinamis. Dengan demikian, penggunaan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, dan mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna	Atasan memberikan kebijakan penggunaan IFP

2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana penerapan diferensiasi saat menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM1	Saya mengamati bahwa guru sudah merancang pembelajaran berdiferensiasi sesuai prinsip Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam implementasi kurikulum merdeka, yaitu diferensiasi konten, proses dan produk. Pelaksanaan dikelas menggunakan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) dengan melakukan asesmen diagnostik awal.	Guru sudah menyusun rencana pembelajaran berdiferensiasi.
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Apakah guru menerapkan strategi dalam melibatkan seluruh murid?	RM1	Iya. Dampak positif pembelajaran terhadap kreativitas dapat mendorong murid berpikir divergen, meningkatkan keberanian untuk berpendapat, mengembangkan imajinasi dan inovasi, serta melatih kemandirian dalam berpikir. Selain itu, pembelajaran juga membantu murid lebih percaya diri dalam mengemukakan ide, mampu menemukan berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah, serta menghasilkan karya yang lebih beragam dan orisinal sesuai dengan potensi yang dimiliki. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif secara menyeluruh.	Seluruh murid dilibatkan sehingga menghasilkan karya yang berbeda-beda.
4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu guru menghasilkan banyak ide?	RM2	Perkembangan ide murid setelah menggunakan IFP menjadi lebih baik dan lebih beragam. Murid tidak hanya menghasilkan satu jawaban, tetapi mulai mampu memberikan beberapa ide yang berbeda. Selain itu, ide yang disampaikan juga lebih berkembang karena didukung	Ide murid berkembang dengan baik sesuai harapan.

						oleh tampilan gambar, video, dan contoh yang ditampilkan melalui IFP. Saat diskusi berlangsung, murid juga saling bertukar pikiran sehingga ide yang muncul semakin banyak dan lebih kreatif dibandingkan sebelumnya	
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2	Penggunaan IFP dalam pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir fleksibel murid. Hal ini terlihat dari variasi ide yang dihasilkan murid dalam menyelesaikan tugas pembelajaran	Ide murid dapat bervariasi.
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah guru dan murid membuat karya yang berbeda dari teman lain?	RM2	Berdasarkan hasil pengamatan, murid telah mampu menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada aspek kreativitas, khususnya keaslian ide	Karya yang dihasilkan menumbuhkan kreativitas murid.
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara guru dan murid mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2	Pengembangan ide menjadi hasil akhir dilakukan melalui proses yang bertahap, dimulai dari pemunculan ide awal, kemudian dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran seperti diskusi, eksplorasi materi, dan pemanfaatan media IFP	Ide murid dikembangkan melalui pembelajaran.
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat guru dan murid lebih semangat saat belajar menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3	Penggunaan IFP memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini membuat murid lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka merasa terlibat langsung dan tertarik dengan media yang digunakan	Dengan IFP menjadikan belajar antusias
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran	RM3	Penggunaan IFP menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Murid tidak hanya	IFP menjadikan suasana kelas menyenangkan

				menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?		menjadi pendengar, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.	
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apa harapan terhadap perkembangan kreativitas murid melalui penggunaan IFP?	RM4	Saya berharap guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL), menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, memanfaatkan IFP, menumbuhkan budaya apresiasi, mengintegrasikan ekstrakurikuler kreatif, memberi ruang aman untuk berpendapat, supervisi yang mendorong inovasi dan kolaborasi tantangan kreatif.	Pembelajaran dengan IFP dapat dijadikan pembelajaran berbasis proyek

Hasil Wawancara Pengawas Sekolah

Identitas Wawancara

Kode Informan : PS01

Tanggal : 6 Maret 2026

Tempat : SDN 1 Sukajadi

No	Kategori Informasi	Aspek yang Diteliti	Sub Aspek Wawancara	Pertanyaan Pokok	Ket	Jawaban Informan	Makna/Kesimpulan
1	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam pembelajaran berdiferensiasi	Pelaksanaan pembelajaran	Penggunaan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di kelas	Bagaimana penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) di sekolah binaan?	RM1	Saya mengamati bahwa penerapan <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP) dalam pembelajaran berdiferensiasi sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran mudah diterima oleh murid. Pembelajaran berpusat pada murid. Penilaian dirancang sebagai bagian dari proses untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.	Penerapan IFP sangat membantu proses pembelajaran
2	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Diferensiasi pembelajaran	Pilihan tugas/cara belajar	Bagaimana kualitas perencanaan guru?	RM1	Penerapan IFP dalam pembelajaran berdiferensiasi sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran mudah diterima oleh murid. Pembelajaran berpusat pada murid. Pembelajaran dirancang sebagai bagian dari proses untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya	Guru dapat memilih berbagai tugas murid
3	Penerapan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)	Pemanfaatan media	Peran IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) dalam memahami materi	Apakah guru menerapkan strategi dalam melibatkan seluruh murid?	RM1	Iya. Murid lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan lebih kritis dalam menanggapi materi pembelajaran maupun pendapat teman, sehingga mampu mengajukan pertanyaan, memberikan alasan, serta menyampaikan ide secara lebih jelas dan logis selama proses pembelajaran berlangsung	Seluruh murid terlibat aktif dalam pembelajaran

4	Kreativitas murid	<i>Fluency</i>	Kelancaran menghasilkan ide	Apakah pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>) membantu guru dan murid menghasilkan banyak ide?	RM2	Peningkatan kreativitas murid terlihat ketika proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan pemantik dari guru yang mendorong murid untuk berpikir dan mengemukakan ide awal. Selanjutnya, pada tahap diskusi, murid saling bertukar pendapat, mengembangkan gagasan, dan menemukan berbagai alternatif jawaban	Murid menghasilkan ide dengan menggunakan pertanyaan pemantik dari guru.
5	Kreativitas murid	<i>Flexibility</i>	Variasi ide	Apakah ide atau jawaban murid yang dihasilkan berbeda-beda?	RM2	Murid mampu menyajikan jawaban dengan berbagai cara dan pendekatan, sehingga tidak lagi bersifat monoton. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi ide secara kreatif.	Jawaban murid berbeda-beda sesuai dengan eksplorasi ide
6	Kreativitas murid	<i>Originality</i>	Keunikan karya	Apakah pernah guru dan murid membuat karya yang berbeda dari biasanya?	RM2	Dari hasil observasi saat pembelajaran tadi terlihat bahwa murid sudah mampu menghasilkan karya yang memiliki keunikan masing-masing. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir yang ditunjukkan murid	Murid dapat menghasilkan karya
7	Kreativitas murid	<i>Elaboration</i>	Pengembangan ide	Bagaimana cara guru mengembangkan ide menjadi hasil akhir?	RM2	Murid diberi kesempatan untuk menyempurnakan ide dengan menambahkan detail serta menyesuaikan dengan pemahaman yang dimiliki, sehingga menghasilkan karya yang lebih utuh	Memberikan kesempatan murid dalam menghasilkan ide.
8	Faktor pendukung	Motivasi belajar	Antusias dan percaya diri	Apa yang membuat guru dan murid lebih semangat saat belajar menggunakan	RM3	Pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif guru dan murid	IFP menjadikan pembelajaran lebih variatif.

				IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?			
9	Faktor pendukung	Lingkungan belajar	Suasana kelas	Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran menggunakan IFP (<i>Interactive Flat Panel</i>)?	RM3	Suasana kelas terlihat lebih hidup, interaktif, dan partisipatif, dengan keterlibatan murid yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.	Suasana kelas lebih aktif
10	Strategi peningkatan	Keberlanjutan	Harapan pembelajaran	Apa harapan terhadap dampak jangka panjang penggunaan IFP terhadap kreativitas murid?	RM4	Yang saya harapkan dalam proses pembelajaran adalah murid mampu menemukan sendiri jawaban dari materi yang dipelajari melalui kegiatan yang aktif dan bermakna	Berikan waktu murid menggali kreativitasnya.

**INSTRUMEN SUPERVISI AKADEMIK GURU
PEMANTAUAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

A. IDENTITAS

Satuan Pendidikan
Nama Guru
NIP
Mata Pelajaran
Kelas/Semester
Hari/Tanggal
Jam Pelajaran
Supervisor

B. PETUNJUK PENILAIAN

Berikan skor sesuai hasil pengamatan.

Skor Kriteria

- 4 Sangat Baik
- 3 Baik
- 2 Cukup
- 1 Perlu Pembinaan

C. ASPEK YANG DIAMATI

I. Perencanaan Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan sesuai CP.		
2	Materi sesuai tujuan pembelajaran.		
3	Pemilihan metode/model pembelajaran sesuai karakteristik materi dan peserta didik.		
4	Media, alat, dan sumber belajar dipersiapkan dengan baik.		
5	Perangkat pembelajaran tersedia dan digunakan sebagai acuan.		

Jumlah Skor :

II. Pelaksanaan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Membuka pembelajaran dengan suasana yang kondusif.		
2	Melakukan apersepsi.		
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran.		
4	Memberikan motivasi kepada peserta didik.		

B. Kegiatan Inti

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Menguasai materi pembelajaran.		
2	Penyampaian materi runtut dan mudah dipahami.		
3	Menggunakan metode yang tepat.		
4	Memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.		
5	Mengaktifkan seluruh peserta didik.		

6	Mengajukan pertanyaan yang mendorong berpikir.		
7	Memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi.		
8	Memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik.		
9	Mengelola kelas secara efektif.		
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan santun.		
11	Mengelola waktu pembelajaran secara efektif.		

C. Kegiatan Penutup

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran.		
2	Melaksanakan refleksi pembelajaran.		
3	Memberikan umpan balik.		
4	Memberikan tindak lanjut/penugasan.		
5	Menutup pembelajaran dengan baik.		

III. Asesmen Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Melaksanakan asesmen sesuai tujuan pembelajaran.		
2	Menggunakan teknik asesmen yang sesuai.		
3	Memberikan umpan balik kepada peserta didik.		
4	Memfaatkan hasil asesmen sebagai dasar tindak lanjut.		

IV. Kompetensi Profesional Guru

No	Indikator	Skor	Catatan
1	Menguasai materi ajar.		
2	Menunjukkan kemampuan pedagogis.		
3	Berkomunikasi secara efektif.		
4	Menunjukkan sikap disiplin.		
5	Menjadi teladan bagi peserta didik.		

D. REKAPITULASI

Komponen	Skor Maksimal	Skor Perolehan
Perencanaan Pembelajaran	20	
Pendahuluan	16	
Kegiatan Inti	44	
Penutup	20	
Asesmen	16	
Kompetensi Profesional	20	
Jumlah	136	

Nilai Akhir

Nilai = (Jumlah Skor Perolehan ÷ 136) × 100

Kriteria

Nilai Predikat

91–100 Amat Baik

81–90 Baik

71–80 Cukup

≤70 Perlu Pembinaan

Nilai Predikat

E. HASIL REFLEKSI SUPERVISI

1. Kekuatan Guru

.....
.....

2. Area yang Perlu Ditingkatkan

.....
.....

3. Rekomendasi Tindak Lanjut

.....
.....

4. Kesepakatan Pembinaan

No	Rencana Perbaikan	Waktu	Bukti
1			
2			
3			

Mengetahui,

Supervisor

Nama :

NIP :

Tanda Tangan

Guru yang Disupervisi

Nama :

NIP :

Tanda Tangan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sukajadi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : V / Genap
Materi Pokok : Organ Pencernaan Manusia dan Fungsinya
Alokasi Waktu : 70 Menit

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami sistem organ tubuh manusia serta fungsi masing-masing organ dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia dengan benar.
2. Menjelaskan fungsi setiap organ pencernaan manusia secara tepat.
3. Menyajikan hasil diskusi mengenai proses pencernaan manusia secara kreatif.
4. Menunjukkan sikap aktif, percaya diri, dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

D. Diferensiasi Pembelajaran

1. Diferensiasi Konten

Guru menyediakan materi dalam berbagai bentuk melalui IFP, yaitu:

- Video animasi organ pencernaan manusia
- Gambar interaktif organ pencernaan
- Teks bacaan sederhana
- Infografis proses pencernaan

2. Diferensiasi Proses

- Siswa visual mengamati gambar dan animasi.
- Siswa auditori mendengarkan penjelasan dan video.
- Siswa kinestetik melakukan simulasi alur pencernaan.

3. Diferensiasi Produk

Peserta didik dapat memilih:

- Membuat gambar alur pencernaan
- Menjelaskan secara lisan
- Membuat ringkasan sederhana
- Presentasi kelompok

E. Sarana dan Prasarana

1. Interactive Flat Panel (IFP)
2. Laptop
3. Speaker
4. Video pembelajaran
5. LKPD
6. Buku IPAS kelas V
7. Kertas gambar dan alat tulis

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.

2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan gambar makanan melalui IFP.
4. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
 - “Ke mana makanan pergi setelah kita makan?”
 - “Mengapa makanan harus dicerna?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memotivasi siswa agar aktif selama pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

A. Eksplorasi Materi (15 Menit)

1. Guru menampilkan video animasi tentang organ pencernaan manusia melalui IFP.
2. Siswa mengamati video dan gambar organ pencernaan.
3. Guru menjelaskan fungsi organ pencernaan menggunakan media visual interaktif.
4. Siswa diberi kesempatan bertanya.

B. Diferensiasi Aktivitas Belajar (20 Menit)

Kelompok Visual

Mengamati infografis dan membuat gambar organ pencernaan.

Kelompok Auditori

Mendengarkan penjelasan dan menjelaskan kembali fungsi organ pencernaan.

Kelompok Kinestetik

Melakukan simulasi alur perjalanan makanan dalam tubuh.

C. Diskusi dan Presentasi (15 Menit)

1. Setiap kelompok mendiskusikan hasil tugas.
2. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi menggunakan IFP.
3. Guru memberikan penguatan dan umpan balik.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan refleksi:
 - Apa yang dipelajari hari ini?
 - Organ pencernaan apa yang paling penting menurut kalian?
3. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menjaga kesehatan organ pencernaan.
4. Guru memberikan tugas sederhana.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa.

G. Media Pembelajaran Berbasis IFP

1. Menampilkan video animasi organ pencernaan manusia.
2. Menampilkan gambar interaktif organ pencernaan.
3. Menampilkan kuis digital sederhana.
4. Menampilkan hasil diskusi kelompok.
5. Menyajikan materi melalui slide visual dan audiovisual.

H. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Diagnostik

Dilakukan melalui pertanyaan awal terkait pengetahuan siswa tentang makanan dan pencernaan.

2. Asesmen Formatif

Dilakukan selama proses pembelajaran melalui:

- Observasi keaktifan siswa
- Tanya jawab
- Diskusi kelompok
- Presentasi

3. Asesmen Sumatif

Dilakukan melalui:

- Penugasan kelompok
- Tes tertulis singkat

I. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria
1	Disiplin	Datang tepat waktu dan mengikuti pembelajaran
2	Kerja sama	Aktif bekerja sama dalam kelompok
3	Percaya diri	Berani menyampaikan pendapat
4	Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas dengan baik

Rubrik Penilaian Sikap

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Perlu bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Soal

1. Sebutkan organ-organ pencernaan manusia!
2. Apa fungsi lambung?
3. Mengapa usus halus penting dalam proses pencernaan?
4. Jelaskan proses perjalanan makanan dalam tubuh!
5. Bagaimana cara menjaga kesehatan organ pencernaan?

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Skor	Kriteria
4	Jawaban lengkap dan benar
3	Jawaban cukup lengkap
2	Jawaban kurang tepat
1	Jawaban belum sesuai

3. Penilaian Keterampilan

Aspek	Indikator
Presentasi	Menjelaskan materi dengan jelas
Kreativitas	Menampilkan hasil kerja menarik
Penggunaan media	Memanfaatkan IFP dengan baik
Kerja kelompok	Bekerja sama secara aktif

Rubrik Penilaian Keterampilan

Skor	Kriteria
4	Sangat terampil
3	Terampil
2	Cukup terampil
1	Kurang terampil

J. Refleksi Guru

1. Apakah pembelajaran sudah mengakomodasi kebutuhan belajar siswa?
2. Apakah penggunaan IFP membantu meningkatkan keaktifan siswa?
3. Apa kendala yang ditemukan selama pembelajaran?
4. Strategi apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

Mengetahui,
Kepala SDN 1 Sukajadi



Wiwii Tulyati, S.Pd
NIP. 198308292019032001

Sukajadi, 4 Maret 2026
Guru Kelas V

Lina Munawaroh, S.Pd
NIP. 199009142022212004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SDN 1 Sukajadi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester : 6 / Genap
Materi : Bab 5 Menjelajahi Bumi dan Antariksa
Pertemuan : ke- 1
Alokasi Waktu : 70 Menit

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami bumi dan antariksa serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia melalui kegiatan mengamati, menanya, dan menyajikan hasil pengamatan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi anggota tata surya dengan benar.
2. Menjelaskan karakteristik bumi dan benda langit lainnya.
3. Menyajikan informasi tentang tata surya secara kreatif.
4. Menunjukkan sikap aktif, percaya diri, dan bekerja sama selama pembelajaran.

D. Diferensiasi Pembelajaran

1. Diferensiasi Konten

Guru menyediakan materi melalui:

- Video animasi tata surya
- Infografis bumi dan antariksa
- Gambar interaktif tata surya
- Bacaan sederhana tentang benda langit

2. Diferensiasi Proses

- Siswa visual mengamati gambar dan animasi.
- Siswa auditori mendengarkan penjelasan dan video.
- Siswa kinestetik membuat simulasi tata surya sederhana.

3. Diferensiasi Produk

Peserta didik dapat memilih:

- Membuat gambar tata surya
- Menjelaskan secara lisan
- Membuat ringkasan materi
- Presentasi kelompok

E. Sarana dan Prasarana

1. Interactive Flat Panel (IFP)
2. Laptop
3. Speaker
4. Video pembelajaran
5. LKPD
6. Buku IPAS kelas VI
7. Kertas gambar dan alat tulis

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
3. Guru menampilkan gambar planet dan tata surya melalui Interactive Flat Panel (IFP).
4. Guru memberikan pertanyaan pemantik:
 - “Apa yang kalian ketahui tentang tata surya?”
 - “Mengapa bumi disebut planet yang dapat dihuni?”
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
6. Guru memberikan motivasi agar siswa aktif selama pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

A. Eksplorasi Materi (15 Menit)

1. Guru menampilkan video animasi tentang tata surya melalui Interactive Flat Panel (IFP).
2. Siswa mengamati video dan gambar planet.
3. Guru menjelaskan materi tentang bumi dan antariksa menggunakan slide interaktif pada IFP.
4. Siswa diberi kesempatan bertanya mengenai materi.

B. Diferensiasi Aktivitas Belajar (20 Menit)

Kelompok Visual

Mengamati infografis tata surya dan membuat gambar sederhana tata surya.

Kelompok Auditori

Mendengarkan penjelasan dan menjelaskan kembali ciri-ciri planet.

Kelompok Kinestetik

Membuat simulasi sederhana posisi planet dalam tata surya.

C. Diskusi dan Presentasi (15 Menit)

1. Setiap kelompok mendiskusikan hasil tugas.
2. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi menggunakan Interactive Flat Panel (IFP).
3. Guru memberikan penguatan dan umpan balik.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan refleksi:
 - Apa yang dipelajari hari ini?
 - Planet apa yang paling menarik menurut kalian?
3. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya mempelajari bumi dan antariksa.
4. Guru memberikan tugas sederhana.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa.

G. Media Pembelajaran Berbasis IFP

1. Menampilkan video animasi tata surya.
2. Menampilkan gambar interaktif bumi dan antariksa.
3. Menampilkan kuis digital sederhana.
4. Menampilkan hasil diskusi kelompok.
5. Menyajikan materi melalui slide visual dan audiovisual.

H. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Diagnostik

Dilakukan melalui pertanyaan awal terkait pengetahuan siswa tentang tata surya.

2. Asesmen Formatif

Dilakukan selama proses pembelajaran melalui:

- Observasi keaktifan siswa
- Tanya jawab
- Diskusi kelompok
- Presentasi

3. Asesmen Sumatif

Dilakukan melalui:

- Penugasan kelompok
- Tes tertulis singkat

I. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria
1	Disiplin	Mengikuti pembelajaran dengan tertib
2	Kerja sama	Aktif bekerja sama dalam kelompok
3	Percaya diri	Berani menyampaikan pendapat
4	Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas dengan baik

Rubrik Penilaian Sikap

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup
1	Perlu bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk Soal

1. Sebutkan anggota tata surya!
2. Mengapa bumi dapat dihuni makhluk hidup?
3. Apa perbedaan planet dan bintang?
4. Jelaskan fungsi matahari dalam tata surya!
5. Sebutkan planet terdekat dengan matahari!

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Skor	Kriteria
4	Jawaban lengkap dan benar
3	Jawaban cukup lengkap
2	Jawaban kurang tepat
1	Jawaban belum sesuai

3. Penilaian Keterampilan

Aspek	Indikator
Presentasi	Menjelaskan materi dengan jelas
Kreativitas	Menampilkan hasil kerja menarik
Penggunaan media	Memanfaatkan IFP dengan baik
Kerja kelompok	Bekerja sama secara aktif

Rubrik Penilaian Keterampilan

Skor	Kriteria
4	Sangat terampil
3	Terampil
2	Cukup terampil
1	Kurang terampil

J. Refleksi Guru

1. Apakah pembelajaran sudah mengakomodasi kebutuhan belajar siswa?
2. Apakah penggunaan IFP membantu meningkatkan keaktifan siswa?
3. Apa kendala yang ditemukan selama pembelajaran?
4. Strategi apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

Mengetahui,
Kepala SDN 1 Sukajadi



Wiwii Tulyati, S.Pd
NIP. 198308292019032001

Sukajadi, 4 Maret 2026
Guru Kelas 6

Hendrik Setiardi, S.Pd.SD
NIP. 198506262022211005



PEMERINTAH KABUPATEN CIAMIS
DINAS PENDIDIKAN
SDN 1 SUKAJADI



Dusun Sukajadi Rt 02/Rw 01 Desa Sukajadi Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis 46382

**SURAT KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH
TENTANG
KEBIJAKAN PENGGUNAAN *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN
Nomor: 400.3.5.5/05/SD.32/Korwil.13/2026**

KEPALA SDN 1 SUKAJADI

- Menimbang** :
- bahwa perkembangan teknologi pendidikan menuntut satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik;
 - bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21;
 - bahwa *Interactive Flat Panel* (IFP) merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi, meningkatkan kreativitas, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran;
 - bahwa dalam rangka mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan digitalisasi sekolah, diperlukan kebijakan sekolah mengenai penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam proses pembelajaran;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a, b, c, dan d, perlu menetapkan Surat Keputusan Kepala Sekolah tentang Kebijakan Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam Proses Pembelajaran

- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang Implementasi Kurikulum Merdeka;
 - Program Digitalisasi Sekolah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia;
 - Hasil rapat dewan guru SDN 1 Sukajadi tentang optimalisasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : **KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH TENTANG KEBIJAKAN PENGGUNAAN *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP) DALAM PROSES PEMBELAJARAN.**

- KESATU** : Menetapkan penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai salah satu media utama dalam mendukung proses pembelajaran di SDN 1 Sukajadi.

- KEDUA** : Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dilaksanakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21

- KETIGA** Guru diwajibkan memanfaatkan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik melalui penggunaan media visual, audiovisual, video pembelajaran, presentasi interaktif, kuis digital, serta sumber belajar lainnya
- KEEMPAT** : Penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) harus memperhatikan efektivitas pembelajaran, etika penggunaan teknologi, keamanan perangkat, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
- KELIMA** : Sekolah memberikan dukungan berupa:
1. Penyediaan sarana dan prasarana pendukung penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP);
 2. Pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi;
 3. Monitoring dan evaluasi penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam proses pembelajaran
- KEENAM** : Seluruh guru dan tenaga kependidikan wajib menjaga, merawat, dan menggunakan fasilitas *Interactive Flat Panel* (IFP) secara bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- KETUJUH** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Ciamis
Pada tanggal : Januari 2026

Kepala SDN 1 Sukajadi



Wiwii Tulyati, S.Pd

NIP. 198308292019032001