

## LAPORAN KEGIATAN PENGIMBASAN

### 1. Identitas Kegiatan

Nama Kegiatan	: Pengimbasan Papan Interaktif Digital untuk Pembelajaran Interaktif
Penyelenggara	: Internal : SMAN 3 Kabupaten Tangerang External : SMAS Atisa Dipamkara Komunitas Belajar / MGMP
Pengimbas	: Danu Sunanjar
Sasaran	: Guru

### 2. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru sebagai ujung tombak pembelajaran dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional kini diharapkan dapat bertransformasi menjadi pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan pengetahuan, kurangnya pelatihan, serta minimnya pengalaman dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik secara maksimal.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan Plat Panel interaktif sebagai media pembelajaran. Plat Panel interaktif merupakan media yang dapat digunakan untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan pengimbasan ini, diharapkan terjadi transfer pengetahuan dan keterampilan dari guru yang telah memahami penggunaan Plat Panel kepada guru lainnya. Kegiatan ini juga menjadi sarana berbagi praktik baik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga dapat meningkatkan kompetensi profesional guru secara berkelanjutan.

Selain itu, kegiatan pengimbasan ini diharapkan dapat mendorong terciptanya budaya inovasi di lingkungan sekolah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan media interaktif,

diharapkan kualitas pembelajaran juga akan meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengimbasan Interaktif Plat Panel untuk pembelajaran interaktif ini menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

### 3. Tujuan Kegiatan

- Meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan Plat Panel interaktif
- Mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran
- Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, **interaktif** dan menyenangkan

### 4. Waktu dan Tempat

Hari/ Tanggal : Internal, Kamis / 10 April 2026 (SMAN 3 Kabupaten Tangerang)  
Ekternal, Senin / April 2026 (SMAS Atisa Dipamkara)

Waktu : 08.00 – 15.00

Tempat : SMAN 3 Kabupaten Tangerang dan SMAN Atisa Dioamkara

### 5. Peserta/Sasaran Kegiatan

Peserta **Internal** kegiatan ini berjumlah 70 Guru terdiri dari guru SMA di lingkungan SMAN 3 Kabupaten Tangerang Sedangkan peserta **Eksternal** terdiri dari 21 Sekolah SMAN dan SMAN di gugus 2 wilayah Kabupatten Tangerang.

### 6 Uraian Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengimbasan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu :

- ✓ Pembukaan oleh penanggung jawab kegiatan
- ✓ Penyampaian materi mengenai konsep dan manfaat Plat Panel interaktif
- ✓ Demonstrasi penggunaan Plat Panel dalam pembelajaran
- ✓ Praktik langsung pembuatan media pembelajaran interaktif oleh peserta
- ✓ Diskusi dan tanya jawab
- ✓ Penutup

Metode yang digunakan meliputi Pemaparan materi ekplorasi penggunaan IFP, demonstrasi, dan praktik langsung sehingga peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi dengan baik.

## **7 Hasil yang Diperoleh dan Tindak Lanjut**

Hasil kegiatan:

- ✓ Peserta memahami penggunaan Interaktif Plat Panel atau Papan Interaktif Digital
- ✓ Peserta mampu membuat media pembelajaran interaktif sederhana menggunakan KKA yang terintegrasi dengan IFP
- ✓ Terjadi peningkatan minat guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran

Tindak lanjut:

- ✓ Implementasi IFP atau PID dalam kegiatan belajar mengajar
- ✓ Monitoring dan evaluasi penggunaan media di kelas
- ✓ Pengembangan media pembelajaran lanjutan

## **6. Kendala dan Solusi**

Kendala:

- ✓ Keterbatasan perangkat teknologi
- ✓ Jaringan internet kurang stabil
- ✓ Perbedaan kemampuan peserta dalam penggunaan teknologi

Solusi:

- ✓ Penggunaan perangkat secara bergantian/kelompok
- ✓ Menyediakan jaringan cadangan Pendampingan intensif bagi peserta yang membutuhkan

## **7. Penutup**

Demikian laporan kegiatan pengimbasan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif dan inovatif di lingkungan sekolah.