

**PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN PAPAN
INTERAKTIF DIGITAL (PID) DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Farida Nugrahani¹, Ria Indra Maya Sari², Muhammad Nurrochim³, Sukiman⁴,
Arlandi Dwi Kuncoro⁵, Uut Arif Rahman⁶, Chera Widiastuti⁷

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Veteran (Univet) Bangun Nusantara,
Indonesia

farida.nugrahani1@gmail.com¹, mriaindra@gmail.com², mnr.rcm@gmail.com³,
prettgepeng@gmail.com⁴, adkuncoro221@gmail.com⁵, uut.arif5@gmail.com⁶,
widiastutichera@gmail.com⁷

ABSTRACT

This study aims to explore and describe the perceptions of teachers and fifth-grade students regarding the integration of the Interactive Flat Panel (IFP) in the Indonesian language learning process. Amidst the digital transformation of education, the use of IFP is expected to improve the quality of interaction and understanding of language materials at the elementary school level. The research method used is descriptive qualitative. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with fifth-grade teachers, and a perception questionnaire distributed to students. Data analysis was carried out using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques to provide a comprehensive overview of the device's effectiveness. The results showed that the use of DIB was highly positive because it increased the efficiency of material presentation and facilitated the visualization of abstract language concepts.

Keywords: Interactive Flat Panel, persepction, digital literation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan persepsi guru serta siswa kelas V terhadap integrasi Papan Interaktif Digital (PID) dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Di tengah transformasi digital pendidikan, pemanfaatan PID diharapkan mampu meningkatkan kualitas interaksi dan pemahaman materi bahasa di tingkat sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru kelas V. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk gambaran menyeluruh mengenai efektivitas perangkat tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan PID dinilai sangat positif karena meningkatkan efisiensi penyajian materi dan mempermudah visualisasi konsep kebahasaan yang abstrak.

Kata kunci: *Papan Interaktif Digital, persepsi, literasi digital*

A. Pendahuluan

Pendidikan pada abad ke-21 tidak dapat dipisahkan dari peran esensial teknologi dalam membentuk proses pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan tantangan zaman. Salah satu pilar utama yang menopang arah transformasi ini adalah pemanfaatan yang lebih masif pada teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemahiran digital (Susanto, 2022).

Kemajuan teknologi digital turut memengaruhi sistem pendidikan yang sebelumnya bergantung pada penggunaan buku teks dan pendekatan berbasis hafalan yang bersifat monoton sehingga siswa menganggap pembelajaran itu membosankan karena pembelajaran sangat bergantung pada guru (Ambarwati dalam Khusnul Khotimah Lestari, 2026).

Salah satu wujud nyata dari upaya modernisasi ini adalah adopsi teknologi seperti Papan Interaktif Digital (PID) atau yang dikenal juga sebagai *Interactive Flat Panel Display* (IFPD) di berbagai jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Dasar. Kehadiran

PID ini merupakan respon yang strategis terhadap kebutuhan siswa *digital native* yang tumbuh di lingkungan yang kaya visualisasi dinamis dan interaksi teknologi. PID diharapkan mampu mengatasi kelemahan mendasar dari metode pembelajaran konvensional yang seringkali bersifat pasif dan terpusat pada guru, sehingga gagal menarik minat internal siswa (Pradana, 2026)

Papan Interaktif Digital (PID) merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini semakin banyak dimanfaatkan di lingkungan dan mulai banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Papan tulis interaktif yang berbasis multimedia yang dibuat sedetail mungkin sehingga dapat membantu anak dalam memilih apa yang diinginkan dilaksanakan.

Papan Interaktif Digital (PID) juga merupakan media grafis yang efektif untuk menampilkan pesan tertentu. Papan dapat digunakan secara praktis. Gambar-gambar yang akan ditampilkan dapat dengan mudah dipasang, diganti dan dihapus setiap saat. (A Nuriah, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat lebih menarik dan meningkatkan minat intrinsik siswa

dengan menggunakan PID. Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di kelas atas pada jenjang sekolah dasar seringkali menyajikan materi yang bersifat struktural dan abstrak, misalnya analisis unsur intrinsik cerita, membedah struktur teks non-fiksi, atau pendalaman tata bahasa. Materi-materi ini jika hanya disampaikan melalui metode ceramah, dikte, atau memakai papan tulis statis saja akan sangat rentan dipersepsikan membosankan oleh siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya menyatakan jika pemanfaatan PID sangat mempengaruhi motivasi, minat, persepsi, dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran yang secara alami sudah kaya visual, seperti IPA, IPS, dan matematika (Riyadi, 2024). Namun, eksplorasi literatur masih menunjukkan minimnya kajian serupa untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian studi kasus ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan menganalisis secara mendalam bagaimana Papan Interaktif Digital dapat secara efektif memenuhi tiga kebutuhan psikologis

dasar siswa yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan yang merupakan fondasi krusial dari Teori Motivasi Intrinsik (Budiarto, 2024). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Ngepringan 1 dan SDN Banyurip 2 Jenar, Sragen yang sudah secara masif mengimplementasikan PID, untuk mengamati secara langsung perubahan dinamika kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai kontribusi Papan Interaktif Digital terhadap kualitas keterlibatan siswa dan menjadi landasan empiris untuk merumuskan strategi pedagogi digital yang lebih efektif dan berfokus pada pengembangan motivasi internal siswa.

B. Metode Penelitian

Subjek penelitian dipilih secara *purposive sampling* yang terdiri dari guru kelas V dan siswa kelas V yang dipilih secara heterogen (aktif, pasif, dan dengan kemampuan berbeda) untuk mendapatkan perspektif yang beragam. Lokasi penelitian di SD Negeri Ngepringan 1 Jenar dan SD Negeri Banyurip 2 Jenar yang dipilih karena telah mengimplementasikan

perangkat PID guna menjamin ketersediaan fenomena untuk diteliti.

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kepustakaan (*library research*) yang mana penelitian dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah dan melakukan telaah untuk memecahkan suatu masalah secara kritis terhadap bahan bahan pustaka yang relevan dan sesuai dengan topik kajiannya. *Library research* merupakan rangkaian aktifitas terkait metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian tersebut.

Metode kedua dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara, yaitu dengan *interview* pada guru kelas V yang telah menggunakan PID dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia. Keunggulan dari metode wawancara adalah peneliti mendapat informasi yang akurat, jujur, dan apa adanya dari topik yang sedang dikaji.

Dengan demikian, penelitian ini termasuk ke dalam kategori deskriptif kualitatif yang menggambarkan keadaan sebagaimana yang dituturkan oleh narasumber ditambah dengan dukungan studi pustaka yang telah dilakukan. Metode kualitatif

dipilih karena bertujuan untuk memahami secara mendalam (interpretatif) mengenai proses, makna, dan pengalaman subjektif siswa dan guru, terutama yang berkaitan dengan dorongan internal (motivasi intrinsik) yang tidak dapat diukur secara statistik murni (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi sumber, meliputi: Observasi Langsung (non-struktural) yang fokus mengamati perilaku, antusiasme, dan interaksi sentuh siswa dengan PID selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia; wawancara mendalam yang dirancang khusus dengan pedoman semi terstruktur untuk menggali faktor-faktor internal seperti rasa tantangan, kepuasan pribadi, dan otonomi dalam belajar; dan Dokumentasi, yaitu pengumpulan data sekunder berupa RPP, materi ajar digital, dan rekaman visual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Persepsi guru terhadap penggunaan PID
secara umum guru menunjukkan respon yang positif yang dapat dilihat melalui tabel hasil wawancara berikut ini:

Indikator	Keterangan wawancara
Efektivitas	Guru merasa PID sangat membantu dalam memvisualisasikan materi Bahasa Indonesia yang bersifat abstrak, seperti menentukan unsur-unsur intrinsik cerita atau membedakan teks fiksi dan non-fiksi. Fitur <i>drag-and-drop</i> (tarik dan lepas) pada PID membuat materi teks yang panjang menjadi lebih interaktif.
Efisiensi	Guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk menulis materi di papan tulis manual. Modul digital dapat disiapkan dari rumah dan langsung ditampilkan. Namun, guru mencatat bahwa persiapan perangkat lunak (materi interaktif)

	di awal membutuhkan waktu ekstra.
Tantangan	Guru kerap menghadapi kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil atau kalibrasi layar sentuh yang bergeser, yang sesekali menghambat ritme mengajar.

2. Persepsi siswa

Wawancara dilakukan dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 10 siswa, dengan hasil sebagai berikut:

Indikator	Hasil wawancara
Motivasi dan Keterlibatan	Siswa merasa belajar Bahasa Indonesia menjadi tidak membosankan. Mereka sangat antusias ketika diminta maju ke depan untuk memasang kata, menggarisbawahi ide pokok langsung di layar, atau

	bermain <i>game</i> kuis kebahasaan.
Pemahaman Materi	Secara umum wawancara menunjukkan jika mayoritas siswa menyatakan lebih mudah memahami materi membaca dan menulis karena visualisasi warna, gambar, dan video animasi yang diintegrasikan guru ke dalam PID.

3. Media Pembelajaran Papan Interaktif Digital (PID)

Dalam lanskap pendidikan modern yang semakin terpadu dengan teknologi, transformasi media pembelajaran dari konvensional menuju digital menjadi krusial untuk menghadapi tantangan pedagogis. Terlebih untuk murid pada fase Sekolah Dasar yang masih sangat membutuhkan bantuan media untuk menggambarkan beberapa materi pembelajaran

yang masih abstrak untuk mereka.

Meskipun urgensi inovasi media pembelajaran telah didengungkan secara luas, realitas di lapangan menunjukkan pembelajaran konvensional masih mendominasi banyak ruang kelas. Metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) sering kali menjadi modus operandi utama, di mana transfer pengetahuan terjadi secara searah tanpa mediasi visual yang memadai (Rustiyana, 2024)

Praktik pengajaran yang hanya mengandalkan penyampaian verbal atau pencatatan bahan ajar dari papan tulis ke buku catatan siswa menciptakan atmosfer pembelajaran yang statis dan monoton. Sebagai respons terhadap stagnasi ini, teknologi pendidikan menawarkan evolusi alat bantu yang menjanjikan, dimulai dari penggunaan proyektor LCD hingga yang terkini, Papan Interaktif Digital

(PID) atau *Interactive Flat Panel Display* (IFPD).

Jika proyektor LCD menandai era visualisasi pasif di mana materi digital diproyeksikan ke layar, PID membawa revolusi interaktivitas. PID merupakan perangkat layar sentuh berukuran besar yang mengintegrasikan fungsi komputer, proyektor, dan papan tulis dalam satu unit cerdas. Perangkat ini memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten digital: menulis anotasi di atas video, memanipulasi objek 3D, mengakses internet secara real-time, dan menjalankan simulasi ilmiah yang kompleks hanya dengan sentuhan jari.

PID adalah perangkat teknologi yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran atau presentasi. Salah satu keunggulan utama dari PID adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai media ke dalam satu *platform*.

Guru dapat menampilkan teks, gambar, video, grafik, serta aplikasi interaktif, dan semuanya dapat diakses langsung dari layar sentuh. Keunggulan lain dari PID 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, PID memberikan dampak signifikan terhadap cara pengajaran dilakukan. Dengan kemampuan untuk menampilkan konten digital secara real-time dan interaktif, PID membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Murid tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif. Penggunaan PID juga meningkatkan keterampilan literasi digital

siswa, yang merupakan aspek penting dalam persiapan menghadapi dunia yang semakin terhubung secara teknologi. Dengan demikian, PID merupakan alat penting dalam mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih modern dan relevan (Gandes Luwes, 2020)

Menurut (Ningsih, 2024) *Interactive Flat Panel* (IFP) 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, PID juga berperan sebagai alat multimedia yang kuat. Dengan kemampuannya untuk menampilkan video, gambar, teks, dan animasi dalam satu layar, PID

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.

4. Pembahasan Hasil Wawancara

Penggunaan Papan Interaktif Digital (PID) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V membawa perubahan signifikan pada dinamika kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya keselarasan persepsi antara guru dan siswa yang bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran.

- a. Transformasi Pembelajaran
Ketika mempelajari kompetensi dasar seperti "Mengidentifikasi Unsur Cerita", guru tidak lagi sekadar mendikte. Dengan PID, teks cerita ditampilkan secara visual, dan siswa secara bergantian maju

untuk menandai tokoh, latar, dan alur menggunakan pena digital dengan warna berbeda. Aktivitas fisik yang dikombinasikan dengan visual multimedia ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas V yang berada pada masa peralihan dari operasional konkret ke formal.

b. Motivasi belajar

Persepsi positif siswa sangat dipengaruhi oleh fitur interaktif PID. Pembahasan materi konjungsi atau kosakata baru yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif (gamifikasi) di atas layar PID memicu kompetensi sehat dan konsentrasi yang lebih tinggi. Siswa tidak lagi menjadi pencatat pasif (*passive listener*), melainkan kreator bersama (*co-creator*) dalam proses belajar. Rasa bosan yang biasanya muncul pada jam-jam terakhir pelajaran

Bahasa Indonesia dapat diredam secara efektif.

Papan Interaktif Digital (PID) dipersepsikan oleh guru dan siswa kelas V bukan hanya sebagai pengganti papan tulis biasa, melainkan sebagai media pembelajaran berteknologi tinggi yang mampu meningkatkan retensi visual siswa dan menyederhanakan manajemen instruksional guru dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan teknis sekolah dan kreativitas guru dalam merancang draf digital yang interaktif.

5. Teknik strategi

Sebelum membicarakan tentang teknik strategi penggunaan PID untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Guru perlu memperhatikan proses yang tepat dalam pemanfaatan PID agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Tahapnya dimulai dari perencanaan, pemetaan, pelaksanaan, dan refleksi.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini guru mengidentifikasi tujuan yang hendak 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 dalam PID.

b. Tahap pemetaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan sumber daya dan media yang akan digunakan, misalnya: Presentasi memakai *platform* tertentu, video edukasi, aplikasi yang mendukung pembelajaran, materi tambahan yang mendukung pembelajaran, Guru harus memastikan bahwa media dan sumber daya tersebut tersebut dapat ditampilkan dan dapat dipergunakan di media PID untuk

mendukung proses pembelajaran.

c. Tahap pelaksanaan

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 video, gambar, diagram, dan animasi yang berhubungan pembelajaran murid.

d. Tahap refleksi

Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, dengan mengukur respon siswa terhadap metode yang digunakan oleh guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan observasi langsung dan wawancara mendalam penelitian tentang pemanfaatan PID ini dapat disimpulkan jika guru kelas V di SDN Ngepringan 1 dan SDN Banyurip 2 Jenar memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan PID. Media ini dinilai efektif dalam mentransformasikan materi Bahasa Indonesia yang bersifat teoretis dan tekstual (seperti analisis teks dan unsur intrinsik) menjadi lebih visual, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. PID juga meningkatkan efisiensi manajemen kelas karena memotong waktu menulis manual di papan tulis. Meskipun demikian, guru menghadapi tantangan berupa beban kerja ekstra dalam mempersiapkan konten interaktif di awal pembelajaran serta kendala teknis operasional (seperti koneksi internet dan kalibrasi layar).

Siswa kelas V menunjukkan antusiasme dan respon yang sangat positif terhadap penerapan PID. Penggunaan fitur interaktif berbasis multimedia dan gamifikasi (*drag-and-drop*, kuis visual, dan animasi) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, memicu keterlibatan aktif di kelas, dan

meredakan rasa bosan saat mempelajari teks yang panjang. Secara kognitif, siswa mempersepsikan bahwa visualisasi materi pada PID membantu mereka dalam meningkatkan retensi ingatan dan mempercepat pemahaman isi bacaan.

Secara keseluruhan, Papan Interaktif Digital (PID) dipersepsikan bukan hanya sebagai alat pengganti papan tulis konvensional, melainkan sebagai media instruksional berbasis teknologi yang berhasil mengubah lanskap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dari berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Keberhasilan optimal dari media ini sangat bergantung pada stabilitas infrastruktur sekolah dan kontinuitas peningkatan keterampilan digital guru.

Daftar Pustaka

- A Nuriah, M. P. (2024). Penggunaan Media Smartboard sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak di TK Jelita . *Journal of Islamic Studies* , 92-99.
- Dina Aulia Yudistira Munthe, T. P. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA PADA

- PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR . *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (JURRIBAH)* , 48-56.
- Gandes Luwes, U. 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)*, 32-38.
- Hernawan, H. (2012). *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indrianti, S. d. (2019). Listening Strategies Used by the Students in Improving Listening Skill (A . *Jurnal Sora*, 9-21.
- Khusnul Khotimah Lestari, L. F. (2026). Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* , <https://doi.org/10.61104/jq.v4i1.4073>.
- Ningsih, R. R. (2024). IMPLIKASI MEDIA INTERACTIVE FLAT PANEL DISPLAY (IFPD) TERHADAP PROSEBELAJAR IPS BAGI SISWA MADRASAH . *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 329.
- Nurjamal, D. d. (2011). *Terampil* . Bandung: Alfabeta.
- Pradana, K. A. (2026). Dampak Papan Interaktif Digital terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, <https://doi.org/10.65669/jtkaud.v4i1.590>.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SASTRANESIA*, Vol 5, No 3.
- Rasna, K. N. (2021). 'Pembelajaran Keterampilan Menyimak' . *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Riyadi, R. &. (2024). Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) terhadap Proses Belajar IPS bagi Siswa Madrasah. *Elementary School Education Journal (ELSE)* , 329-341.
- Rustiyana. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interactive Flat Panel terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 310-318.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Edisi ke-4)*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, S. e. (2022). Trends of educational technology (EdTech): Students' perceptions of technology to improve the quality of Islamic

higher education in Indonesia.
*International Journal of
Learning Teaching and
Educational Research*, 21 (6) .

Watini, Y. D. (2022). Peran TV
Sekolah dalam Meningkatkan
Kemampuan . *Jurnal Ilmiah
Ilmu Pendidikan*, 2648. .