

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF FLAT PANEL TERHADAP
PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN
SINDANGSUKA 4.**

Esti Sri Novianti¹, Risma Nuriyanti², Lutfi Asy Ari³

^{1,2,3}PGSD Institut Pendidikan Indonesia Garut

¹estisrinovianti010@gmail.com, ²rismanuriyanti@institutpendidikan.ac.id,

³lutfi@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

Limited vocabulary comprehension among elementary school students can hinder the development of language skills, highlighting the need for innovative learning media that promote student engagement and understanding. This study aimed to examine the effect of interactive flat panel media on the Indonesian vocabulary comprehension of fourth-grade students at SDN Sindangsuka 4. The research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The sample consisted of 18 students selected through total sampling. Data were collected through vocabulary comprehension tests, observations, and documentation, and analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, a paired-sample t-test, and N-Gain analysis. The findings revealed a significant improvement in students' vocabulary comprehension after the implementation of interactive flat panel media. The hypothesis testing results confirmed a statistically significant effect of the treatment, while the N-Gain score indicated a high level of effectiveness. These findings suggest that interactive flat panel media are effective in enhancing students' Indonesian vocabulary comprehension. The study implies that technology-based interactive learning media can serve as an innovative alternative for creating more engaging, interactive, and meaningful language learning experiences in elementary education.

Keywords: interactive flat panel media, vocabulary comprehension, Indonesian language learning, elementary school students.

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman kosakata siswa sekolah dasar dapat menghambat perkembangan keterampilan berbahasa, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif flat panel terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (pre-experimental design) dan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri atas 18 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman kosakata, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas

Shapiro–Wilk, paired sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif flat panel meningkatkan pemahaman kosakata siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar setelah perlakuan serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Tingkat efektivitas penggunaan media juga berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media interaktif flat panel terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk mendukung pembelajaran bahasa yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: media interaktif flat panel, pemahaman kosakata, pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar, teknologi pendidikan

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya melalui penguasaan kosakata. Kosakata merupakan unsur penting yang menjadi dasar kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Menurut Tarigan (2015), kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Namun, pada praktiknya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, menggunakan kosakata secara tepat, serta memahami isi bacaan. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai hasil yang optimal.

Rendahnya pemahaman kosakata siswa tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional

dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih terbatas, sehingga pembelajaran sering kali berlangsung kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media interaktif *flat panel*, yaitu perangkat layar digital interaktif yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, video, audio, dan aktivitas pembelajaran interaktif. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas penyajian informasi sehingga meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan penguasaan kosakata siswa. Namun, kajian yang secara khusus meneliti

penggunaan media interaktif *flat panel* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) dalam mengkaji pemanfaatan media *flat panel* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Apakah penggunaan media interaktif flat panel berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4?* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *flat panel* terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman kosakata dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (*pre-experimental design*) dan desain *one-group pretest-*

posttest. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4 Tahun Ajaran 2025/2026 dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *flat panel* terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV, dan sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi yang berjumlah 18 siswa dijadikan sebagai subjek penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman kosakata siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Perlakuan diberikan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif *flat panel* yang memadukan teks, gambar, video, serta aktivitas pembelajaran interaktif. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlibatan siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis inferensial meliputi uji normalitas Shapiro–Wilk, uji *paired sample t-test* untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif *flat panel*, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat

efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran interaktif merupakan sebuah pendekatan pedagogis yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai interaksi dengan materi, guru dan sesama siswa (Utomo, 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, menarik dan menyenangkan, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih mendalami materi Pelajaran. Pembelajaran interaktif seringkali memanfaatkan beragam media dan strategi yang mendorong diskusi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan umpan balik secara langsung (Utomo, 2023).

Karakteristik utama dari pembelajaran interaktif meliputi adanya komunikasi dua arah, kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat, serta penggunaan media yang memfasilitasi keterlibatan aktif.

Misalnya, penggunaan simulasi, permainan edukatif, atau perangkat teknologi yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan menjelajahi konsep secara mandiri (Sari 2026). Melalui interaksi ini, siswa diharapkan dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan kemampuan kolaborasi. Pendekatan ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana teknologi menyediakan berbagai alat dan platform untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan personalisasi.

Pengaruh Media Interaktif *Flat Panel* terhadap Pemahaman Kosakata Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *flat panel* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbandingan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan adanya perbaikan pemahaman terhadap makna kata, penggunaan kosakata dalam konteks kalimat, serta kemampuan mengidentifikasi hubungan makna

antar kata. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif *flat panel* bersifat signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman kosakata siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami kosakata tidak hanya secara verbal, tetapi juga melalui representasi visual dan kontekstual. Kondisi ini membantu siswa membangun hubungan antara konsep baru dengan pengalaman belajar yang dimiliki sebelumnya sehingga proses pemahaman menjadi lebih bermakna.

Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media interaktif *flat panel* juga berdampak pada

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang disajikan melalui media. Interaktivitas yang ditawarkan oleh *flat panel* memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam membangun pengetahuan.

Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami informasi dan mempertahankan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, peningkatan pemahaman kosakata yang ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penyajian materi yang lebih menarik, tetapi juga oleh meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Keterkaitan Temuan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta pemahaman konsep karena materi disajikan secara lebih konkret dan menarik. Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil-hasil tersebut, khususnya pada aspek pemahaman kosakata Bahasa Indonesia.

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih spesifik karena berfokus pada penggunaan media interaktif *flat panel* dalam pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar. Kajian mengenai pemanfaatan *flat panel* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif terbatas dibandingkan penelitian yang berfokus pada penggunaan media digital lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif modern

dalam mendukung pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

Implikasi Akademik dan Praktis

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media interaktif *flat panel* bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Dari perspektif akademik, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa memiliki peran penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata sebagai fondasi keterampilan berbahasa. Dari sisi praktis, hasil penelitian memberikan rekomendasi kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif *flat panel* dapat dipandang sebagai salah satu upaya yang efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. Keberhasilan media ini dalam meningkatkan pemahaman kosakata menunjukkan

bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

D. HASIL KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *flat panel* berpengaruh positif terhadap pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sindangsuka 4. Temuan penelitian menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu bahwa pemanfaatan media interaktif *flat panel* mampu meningkatkan pemahaman kosakata siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara praktis, temuan ini memberikan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif terbatas serta menggunakan desain pra-eksperimen tanpa kelompok pembanding. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, serta mengkaji penerapan media interaktif *flat panel* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026).

- Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1),170-183
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran kosakata*. Bandung, Indonesia: Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung, Indonesia: Angkasa.
- Uno, H. B. (2016). *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.