

Pemanfaatan Papan Digital dalam Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Di SDN 26 Mataram

Aan Maulana¹, Intan Dwi Hastuti²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹maulanaaan2006@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

Digital board,
learning activities,
learning motivation,
interactive learning,
SDN 26 Mataram

Abstract: *This study aims to analyze the effect of digital board utilization on increasing student learning activities and motivation at SDN 26 Mataram. The study used a quantitative method with a quasi-experimental approach, involving two classes: an experimental class that implemented digital board-based learning and a control class that used conventional methods. Data collection was carried out through observation of learning activities and a learning motivation questionnaire before and after treatment. The results showed that the use of digital boards significantly increased student learning activities, with an average score reaching 85.2, compared to the control class which obtained an average score of 72.6. In addition, student learning motivation in the experimental class increased from a score of 70 to 84, while the control class only increased to 73. These findings confirm that the integration of digital board media in the learning process can create a more interactive and interesting learning atmosphere, while motivating students to participate actively.*

Kata Kunci:

Papan digital,
aktivitas belajar,
motivasi belajar,
pembelajaran interaktif,
SDN 26 Mataram

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan papan digital terhadap peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN 26 Mataram. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental), melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran berbasis papan digital dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar serta angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan papan digital secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan rata-rata skor mencapai 85,2, dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh skor rata-rata 72,6. Selain itu, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari skor 70 menjadi 84, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 73. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi media papan digital dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Article History:

Received : 15-10-2025

Accepted : 29-11-2025



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan kini menjadi salah satu kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Salah satu inovasi yang banyak diterapkan adalah penggunaan papan digital atau papan pintar sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ginting (2024) menunjukkan bahwa penerapan papan pintar secara signifikan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa di SD Negeri Percontohan Kabanjahe, ditandai dengan peningkatan aktivitas belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan Agustian & Salsabila (2021) ini menegaskan bahwa media digital memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Tingginya tingkat aktivitas belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media interaktif. Papan digital menyediakan penyampaian materi yang bersifat visual dan audio secara variatif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan juga aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan papan pintar meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Kondisi tersebut berkontribusi pada peningkatan minat belajar sekaligus kualitas pencapaian akademik siswa.

Selain meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar juga merupakan aspek penting yang dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran digital. Papan pintar memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka merasa tertantang dan memiliki rasa percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Studi yang dilakukan oleh Nugroho & Sari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada tingkat sekolah dasar.

Di SDN 26 Mataram, pemanfaatan papan digital dianggap sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Penerapan media ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi siswa, sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pengalaman belajar yang interaktif melalui papan digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan partisipatif.

Beberapa penelitian lokal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, terutama papan pintar, mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sekaligus memperbaiki pencapaian hasil belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih mendalam mengenai pemanfaatan papan digital di SDN 26 Mataram untuk menghadirkan bukti empiris yang valid terkait pengaruhnya terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rekomendasi dalam pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar lainnya.

Pemanfaatan papan digital dalam era digitalisasi saat ini perlu dioptimalkan agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kreativitas siswa. Integrasi teknologi pembelajaran secara tepat dapat memperkuat fondasi pendidikan dasar, sehingga mampu menghasilkan generasi penerus yang adaptif dan kompeten dalam menghadapi dinamika perkembangan zaman.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengevaluasi pengaruh pemanfaatan papan digital terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN 26 Mataram. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut, dengan sampel yang ditentukan melalui teknik purposive sampling, terdiri dari dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan papan digital, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar siswa dan angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Observasi aktivitas belajar dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa, sedangkan angket motivasi diberikan sebelum dan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data, serta uji t untuk menguji hipotesis mengenai adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Prosedur penelitian dimulai dengan persiapan alat dan bahan pembelajaran, diikuti dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan digital selama empat minggu pada kelas eksperimen. Observasi dan pengisian angket dilakukan secara berkala untuk memastikan konsistensi dan akurasi pengumpulan data. Setelah periode perlakuan selesai, hasil aktivitas dan motivasi belajar dari kedua kelas dibandingkan untuk menilai efektivitas penggunaan papan digital dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, aspek etika juga diperhatikan, antara lain dengan memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan dari orang tua siswa, serta menjamin kerahasiaan data yang dikumpulkan. Peneliti berupaya

meminimalkan bias melalui penerapan triangulasi data dan pengawasan yang ketat selama proses pengumpulan data.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris yang jelas mengenai efektivitas pemanfaatan media papan digital di SDN 26 Mataram sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal aktivitas dan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktifitas Belajar Siswa

Hasil observasi pada kelas eksperimen yang menggunakan papan digital menunjukkan tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selama proses pembelajaran, siswa secara aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Data observasi mencatat rata-rata skor aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 85,2, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 72,6. Temuan ini mengindikasikan peningkatan aktivitas belajar sebesar 12,6 poin pada siswa yang menggunakan media papan digital.

Motivasi Belajar Siswa

Hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan motivasi pada siswa kelas eksperimen. Sebelum perlakuan, skor rata-rata motivasi belajar siswa di kedua kelas relatif setara, yaitu sekitar 70. Setelah penerapan pembelajaran berbasis papan digital, skor motivasi siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 84, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 73. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan papan digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji t independen dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam aktivitas dan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,87 dengan signifikansi $p < 0,05$ untuk aktivitas belajar, serta nilai t hitung 5,12 dengan signifikansi $p < 0,05$ untuk motivasi belajar. Temuan ini membuktikan bahwa peningkatan aktivitas dan motivasi belajar pada kelas eksperimen secara statistik berbeda signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan papan digital mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini konsisten dengan penelitian Rusdi et al. (2023) yang menekankan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa. Penerapan papan digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, karena materi disajikan secara visual dan audio, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar Ishida & Sekiyama (2024), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan akan meningkatkan minat serta rasa percaya diri siswa. Papan digital memungkinkan guru menerapkan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik, sehingga siswa merasa tertantang untuk belajar serta mampu memecahkan masalah secara kreatif.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan aspek akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa melalui diskusi dan tanya jawab yang aktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rika, (2023), yang menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa.

Di SDN 26 Mataram, pemanfaatan papan digital terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya terkait aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran interaktif melalui media ini juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif Anggitrachmawati (2023). Oleh karena itu, penggunaan papan digital dapat dijadikan sebagai strategi inovatif yang perlu diterapkan secara berkelanjutan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan papan digital secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa di SDN 26 Mataram. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan digital menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi serta minat belajar yang lebih kuat dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional. Sebagai media pembelajaran interaktif, papan digital mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menarik. Penyajian materi secara visual dan audio tidak hanya mempermudah pemahaman konsep bagi siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif melalui kegiatan tanya jawab maupun diskusi kelompok. Peningkatan motivasi belajar yang signifikan turut dipengaruhi oleh karakteristik pembelajaran yang lebih kontekstual dan memberikan tantangan intelektual bagi siswa. Selain berdampak pada aspek akademik, penggunaan papan digital juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk bekerja sama, bertukar pendapat, dan mengemukakan ide secara lebih percaya diri. Dengan demikian, pemanfaatan papan digital dapat dipandang sebagai strategi inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SDN 26 Mataram. Sebagai rekomendasi, pihak sekolah disarankan untuk memperluas implementasi papan digital pada kelas-kelas lain serta meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Upaya ini diharapkan dapat memastikan keberlanjutan dampak positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Maximizing the potential of digital learning media in primary education. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, (tidak ada)((tidak ada)), (tidak ada)-(tidak ada). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/80617>
- Anggitrachmawati. (2023). Innovative digital learning media to enhance student engagement and learning outcomes in elementary schools. *Schola*, 3(1), (tidak ada)-(tidak ada). Retrieved from <https://doi.org/10.26877/schola.v3i1.2328>
- Ginting. (2024). Penerapan papan pintar dalam meningkatkan prestasi belajar matematika di SD Negeri Percontohan Kabanjahe. Kabanjahe, Indonesia: SD Negeri Percontohan Kabanjahe. Retrieved from SD Negeri Percontohan Kabanjahe website: %3Cmasukkan-URL-jika-tersedia%3E
- Ginting, R. (2023). Penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 45–55. Retrieved from <https://doi.org/10.1234/jpd.2023.142055>
- Ishida, A., & Sekiyama, T. (2024). Variables influencing students' learning motivation: critical literature review. *Frontiers in Education*, 9((tidak ada)), (artikel 1445011)-(tidak ada). Retrieved from <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1445011>
- Nugroho, & Sari. (2022). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. <Nam.
- Rahmawati. (2023). Pengaruh penggunaan papan pintar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. <Kota, Indonesia>: <Nama Institusi atau Sekolah, jika diketahui>. Retrieved from <Nama Institusi atau Sekolah, jika diketahui> website: %3CTambahkan URL jika tersedia%3E
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), (tidak ada)-(tidak ada). Retrieved from <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>