Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, November 2026, 12(11.C), 99-105
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15041
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Implementasi Penggunaan Papan Pintar (*Smart Board*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Sigar Penjalin

Lusiana[1], Rauhun Janah[2], Muhammad Muhajirin[3]

Program Studi PGSD, STKIP Hamzar

Received: 10 Oktober 2026
Revised: 02 November 2026
Accepted: 14 November 2026

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan papan pintar sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV di SDN 1 Sigar Penjalin serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah wali kelas IV dan siswa kelas IV SDN 1 Sigar Penjalin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan papan pintar sebagai media pembelajaran telah berjalan dengan baik dan memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa. Penggunaan papan pintar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, penggunaan papan pintar dapat dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Adapun kendala yang dihadapi dalam penggunaan papan pintar yaitu jaringan internet yang kurang stabil, terjadinya pemadaman listrik, serta masih adanya guru yang belum sepenuhnya memahami cara mengoperasikan papan pintar dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan papan pintar sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV di SDN 1 Sigar Penjalin. Namun, diperlukan dukungan sarana dan prasarana serta peningkatan kompetensi guru agar penggunaan papan pintar dapat berjalan lebih optimal.

Keywords: : Papan Pintar, Media Pembelajaran, Semangat Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

(*) Corresponding Author: lusiyana99877@gmail.com, muhammadmuhajirin65@gmail.com

How to Cite: Lusiana, L., Janah, R., & Muhajirin, M. (2026). Implementasi Penggunaan Papan Pintar (Smart Board) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Sigar Penjalin. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(11.C), 99-105. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/15041

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, diharapkan mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan adalah proses yang dibutuhkan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Berbeda dengan pengajaran yang lebih menekankan pada penyampaian ilmu dan keterampilan, pendidikan lebih berfokus pada pembentukan kesadaran serta kepribadian, baik pada individu maupun kelompok. Selain itu, pendidikan merupakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan jelas, yaitu mengembangkan seluruh potensi manusia secara utuh, baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat (Nurkholis, 2013: 25).

Menurut Soyomukti (2010: 10), pendidikan mencakup segala upaya yang dilakukan oleh sekolah untuk memengaruhi anak dan remaja usia sekolah agar memiliki kemampuan kognitif, kesiapan mental yang matang, serta kesadaran yang progresif. Hal ini penting agar mereka mampu terjun ke masyarakat, menjalin hubungan sosial, serta menjalankan tanggung jawabnya sebagai individu sekaligus makhluk sosial (Marhamah, 2023: 10).

Tujuan pendidikan adalah terjadinya proses perubahan dan perkembangan pada diri seseorang secara alami menuju kedewasaan. Seseorang dianggap dewasa apabila telah mencapai kematangan, baik dari aspek biologis, fisik, maupun kemampuan berpikir, perasaan, dan kemauan. Selain itu, kedewasaan juga tercermin secara moral, yaitu memiliki tanggung jawab, kesadaran, serta berpegang pada norma yang berlaku (Adistiana & Hamami, 2024: 262).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung (Schramm, 1977: 23). Penggunaan media pembelajaran didasarkan pada berbagai teori untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah teori kognitif yang menekankan bagaimana individu mengolah, menyimpan, dan mengingat informasi. Dalam perspektif ini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu untuk menyajikan informasi secara sistematis, visual, dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami serta menginternalisasi materi (Zaki Ahmad, 2023: 7).

Visual adalah suatu bentuk penyajian informasi yang menggunakan gambar, grafik, dan warna untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pengguna. Dalam konteks teknologi visual dapat berupa gambar, grafik, video, animasi, dan efek visual lainnya.visual juga dapat digunakan dalam berbagai media yaitu media cetak buku, media digital, dan media elektronik (David, Stephen, 2012:10-15). Jika dalam konteks perangkat lunak (*software*), visual dapat berupa program komputer yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan menampilkan visual. Sedangkan dalam konteks perangkat keras (*hardware*) digunakan sebagai pendukung dalam menampilkan program dari perangkat lunak (*software*), seperti monitor, dan proyektor. Jadi visual dapat berupa perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat, mengedit visual, sedangkan perangkat keras (*hardware*) digunakan untuk menampilkan visual (Azhar Arsyad, 2014: 6-10).

Media perangkat keras (*hardware*) adalah komponen-komponen fisik yang membentuk sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik lainnya. *Hardware* adalah bagian dari sistem yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan secara fisik,

seperti media papan pintar (*smart board*). Perangkat keras (*hardware*) memiliki dua karekteristik yaitu bentuk fisik yang dapat di ubah atau disentuh dan memiliki desain atau fungsi yang tetap, tidak dapat di ubah dan diprogram ulang seperti *software* (Daryanto, 2016:12).

Salah satu teknologi terbaru yang digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada era digital ini Adalah papan pintar (*Smart Board*) yang sudah terealisasikan oleh presiden pada tahun 2025/2026 sebanyak 1 juta papan pintar diseluruh sekolah di Indonesia. Media papan pintar merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Kamaladini dalam Yosiva, 2021:30).

Papan pintar adalah perangkat interaktif yang menggabungkan proyektor, komputer, dan layar sentuh, memungkinkan pengajar untuk menampilkan konten digital, menulis, menggambar, memutar video, serta mengoperasikan berbagai aplikasi secara langsung di layar. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual, audio, dan kinestetik, menjadikannya media yang adaptif terhadap berbagai gaya belajar siswa (Fadli, 2025 : 30).

Wulandari dkk. (2026: 3) menjelaskan bahwa media papan pintar merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dirancang dan disesuaikan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan tertentu dengan mempertimbangkan minat siswa. Media ini berbahan dasar papan yang dimodifikasi sedemikian rupa guna mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, papan pintar dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam mengembangkan kemampuan pengenalan huruf pada anak dengan cerebral palsy.

Semangat belajar adalah segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan motivasi kepada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Motivasi atau semangat belajar bertujuan untuk mendorong usaha dan pecapain prestasi. Maka dengan adanya motivasi atau semangat belajar yang baik, akan menunjukkan hasil yang baik (Rahman, 2021 : 299).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengertian papan pintar merupakan media pembelajaran yang sangat efektif karena mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Sedangkan media papan pintar memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini, dikaenakan media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah difahami.

Dari hasil pengamatan awal di SDN 1 Sigar Penjalin, pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional dengan media yang terbatas yang hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang aktif dan semangat belajar cenderung rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan adalah papan pintar (*smart board)*, yang memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan papan pintar, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan memiliki semangat belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam bagaimana implementasi penggunaan papan pintar sebagai media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran inovatif, menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi secara lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Siswa kelas IV SD berada pada tahap perkembangan yang krusial. Mereka mulai transisi dari pemikiran konkret menuju pemikiran yang lebih abstrak, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kemandirian. Pada fase ini, semangat belajar yang tinggi sangat esensial untuk membangun fondasi akademik yang kokoh dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Meskipun potensi papan pintar dalam meningkatkan semangat belajar telah banyak diteliti, penelitian spesifik mengenai implementasi dan dampaknya pada semangat belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sigar Penjalin masih terbatas. Penelitian ini penting untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas papan pintar dalam konteks lokal dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung serta penghambat implementasinya.

Hal inilah yang manjadi salah satu faktor pendorong peneliti untuk melakukan penelitian di SDN tersebut. Melihat dari uraian sebelumnya, maka peneliti tertarik dengan judul "Impelemtasi Penggunaan Papan Pintar (*Smart Board*) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Sigar Penjalin."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan papan pintar (*smart board*) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Sigar Penjalin, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara.

Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kepala sekolah, guru kelas IV, dan siswa kelas IV sebagai informan utama. Adapun data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, seperti profil sekolah, data pendidik dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan smart board, wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai implementasi, manfaat, dan kendala penggunaan media, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, catatan lapangan, dan alat perekam.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, yang meliputi tiga tahap, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh temuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, ketekunan pengamatan, dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dari berbagai informan, sedangkan member check dilakukan untuk memastikan kesesuaian hasil interpretasi peneliti dengan informasi yang disampaikan oleh informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Penggunaan Papan Pintar dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi papan pintar (*smart board*) di kelas IV SD Negeri 1 Sigar Penjalin memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan papan pintar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Kondisi tersebut tercermin dari meningkatnya perhatian, minat, keaktifan, keberanian, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan perhatian siswa terlihat ketika guru memanfaatkan fitur multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan materi digital. Penyajian materi secara visual dan interaktif membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik.

Selain meningkatkan perhatian, penggunaan papan pintar juga mendorong meningkatnya minat belajar siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Temuan tersebut menguatkan pendapat Sardiman (2018) bahwa minat merupakan salah satu indikator penting dalam semangat belajar yang ditunjukkan melalui antusiasme dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan. Siswa lebih berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi, serta berpartisipasi secara langsung dalam penggunaan papan pintar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran mampu mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya.

Hasil penelitian ini relevan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan Mayer, yang menjelaskan bahwa informasi akan diproses lebih efektif apabila disajikan melalui kombinasi unsur visual dan auditori. Pemanfaatan papan pintar memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media sehingga mempermudah pemahaman konsep sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, papan pintar tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi papan pintar merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, minat, keaktifan, keberanian, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran.

2. Kendala Penggunaan Papan Pintar sebagai Media Pembelajaran

Meskipun implementasi papan pintar memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, penelitian ini menemukan beberapa kendala yang memengaruhi optimalisasi penggunaannya. Kendala utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan akses internet dan kompetensi guru dalam mengoperasikan fitur-fitur papan pintar.

Koneksi internet yang kurang stabil menyebabkan guru mengalami kesulitan saat mengakses video pembelajaran, aplikasi, maupun sumber belajar berbasis daring. Akibatnya, materi yang telah dipersiapkan tidak selalu dapat ditampilkan sesuai rencana sehingga guru harus menggunakan alternatif media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Reski Santini dkk. (2025:9) yang menyatakan bahwa kualitas jaringan internet menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran digital.

Selain kendala infrastruktur, penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian guru belum menguasai seluruh fitur papan pintar. Pemanfaatan media masih terbatas pada fungsi dasar, seperti menampilkan materi, gambar, dan video, sedangkan fitur interaktif lainnya belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan sarana, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam mengelola teknologi pembelajaran. Temuan ini mendukung pendapat Arsyad (2014) serta penelitian Hilda Raodatul Jannah dkk. (2026:7) yang menegaskan bahwa kompetensi digital guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, guru tetap berupaya mengatasi berbagai kendala tersebut melalui pembelajaran mandiri, diskusi dengan rekan sejawat, serta penyediaan alternatif media pembelajaran apabila terjadi gangguan teknis. Hal ini menunjukkan adanya komitmen guru untuk tetap memanfaatkan papan pintar sebagai media yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Implementasi penggunaan papan pintar (*smart board*) sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Sigar Penjalin telah berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Penggunaan papan pintar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan perhatian, minat, keaktifan, keberanian, serta ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.

Di sisi lain, implementasi papan pintar masih menghadapi beberapa kendala, yaitu keterbatasan jaringan internet, gangguan pasokan listrik, serta belum optimalnya kompetensi guru dalam memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kualitas infrastruktur teknologi serta

penguatan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan agar pemanfaatan papan pintar dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adistiani, O. Hamami, T. (2024). Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 260-270

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi).* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Edisi Revisi).* Yogyakarta: Gava Media.

Fadhli, Khotim, Et Al. (2025).Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Papan Pintar. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6.1.

Jannah, Hilda Raodatul, Haifaturrahmah, dan Yuni Mariyati. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, Vol. 8 No. 1.

Marhamah. (2023). Teori-Teori Pendidikan. *Ar-Ruzz Media* Vol.5, No.10

Nurkholis, (2013). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*,Vol. 2, No. 25.

Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Schramm, Wilbur. (1977). *Big Media, Little Media: Tools and Technologies for Instruction. Beverly Hills*, CA: Sage Publications.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zaki, Ahmad,. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program Pkm. *Arrus Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.* 2.2.