

ABSTRAK

Huriono Puspito. 2026. *Pemanfaatan Papan Interaktif Digital (PID) sebagai Media Digital Interaktif untuk Mendorong Pembelajaran Mendalam dan Kolaboratif di Sekolah Dasar Negeri 2 Depok Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Dwi Setyadi, M.M, Pembimbing II: Dr. Kodrat Eko Putro Setiawan, M.Pd

Kata kunci: Papan Interaktif Digital, Pembelajaran Mendalam, Kolaboratif, Sekolah Dasar, Media Digital Interaktif

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara aktif serta bekerja sama. Di tengah tuntutan era digital, pemanfaatan teknologi interaktif menjadi penting agar pembelajaran lebih bermakna dan partisipatif. Papan Interaktif Digital (PID) menawarkan fitur visual, sentuhan, dan respons langsung yang dapat memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi serta kerja sama antarsiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan PID sebagai media digital interaktif dalam mendorong pembelajaran mendalam (deep learning) dan kolaboratif, serta menganalisis dampaknya terhadap pemahaman konsep dan keterampilan kolaborasi siswa di SD Negeri 2 Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Depok. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan PID secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Media PID memungkinkan penyajian materi yang lebih konkret dan interaktif, sehingga siswa mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Selain itu, kegiatan kolaboratif yang difasilitasi oleh PID mendorong siswa untuk saling bertukar pikiran, menghargai perbedaan pendapat, dan membangun pengetahuan secara bersama-sama. Guru juga merasakan kemudahan dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi yang kompleks. Kesimpulannya, Papan Interaktif Digital (PID) terbukti efektif sebagai media digital interaktif untuk mendorong pembelajaran mendalam dan kolaboratif di sekolah dasar, sehingga direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran sehari-hari.

ABSTRACT

Huriono Puspito. 2026. *Utilization of Interactive Digital Board (IDB) as an Interactive Digital Media to Promote Deep and Collaborative Learning at SD Negeri 2 Depok, Bendungan District, Trenggalek Regency. Thesis. Master's Program in Indonesian Language and Literature Education. Graduate School, Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Dwi Setyadi, M.M., Supervisor II: Dr. Kodrat Eko Putro Setiawan, M.Pd.*

Keywords: *Interactive Digital Board, Deep Learning, Collaborative, Elementary School, Interactive Digital Media*

This research is motivated by the persistent dominance of teacher-centered conventional instruction that provides limited opportunities for students to actively construct understanding and cooperate with peers. In the digital era, the use of interactive technology is essential to make learning more meaningful and participatory. The Interactive Digital Board (IDB) offers visual, tactile, and real-time response features that can facilitate higher-order thinking processes and student collaboration. The objectives of this study are to describe the use of IDB as an interactive digital medium to promote deep and collaborative learning and to analyze its impact on students' conceptual understanding and collaboration skills at SD Negeri 2 Depok. This study employs a qualitative approach with a case study design. The subjects were fifth-grade students and teachers at SD Negeri 2 Depok. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive qualitative techniques with the Miles and Huberman interactive model. The findings indicate that the use of IDB significantly increases student engagement in the learning process. Students become more enthusiastic, actively ask questions, engage in discussions, and help each other complete tasks. The IDB enables more concrete and interactive presentation of material, allowing students to connect abstract concepts with real-world experiences. Moreover, collaborative activities facilitated by the IDB encourage students to exchange ideas, respect differing opinions, and co-construct knowledge. Teachers also find it easier to manage the classroom and deliver complex content. In conclusion, the Interactive Digital Board (IDB) proves to be effective as an interactive digital medium to promote deep and collaborative learning in elementary schools, and it is recommended for integration into daily instructional practices.