

PENDAMPINGAN OPTIMALISASI PAPAN INTERAKTIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMANFAATAN INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL

Lu'luul Mukarromah*, Chusnul Muali
Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia
e-mail: kimhyunkyun01@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Namun, pemanfaatannya di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy masih belum optimal karena keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pendampingan optimalisasi papan interaktif digital sehingga mampu meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital di sekolah. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis pengabdian partisipatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, workshop, pelatihan, pendampingan implementasi, observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program pendampingan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengoperasikan papan interaktif digital serta memanfaatkan berbagai fitur interaktif, seperti penyajian multimedia, anotasi digital, dan kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan kompetensi tersebut berdampak pada terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi, motivasi belajar, dan interaksi selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pendampingan optimalisasi papan interaktif digital menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy.

Kata Kunci : Papan Interaktif Digital dan Inovasi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang saat ini mulai banyak diterapkan adalah penggunaan papan interaktif digital (*interactive digital board*) sebagai media pembelajaran. (Hermayanti & Nisa, 2026) Media ini memungkinkan guru menyampaikan

materi secara lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, video, animasi, maupun aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan papan interaktif digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, masih banyak satuan pendidikan yang belum mampu memanfaatkan papan interaktif digital secara optimal. Penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional sehingga fitur-fitur interaktif yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang variatif, interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal, serta pemanfaatan inovasi pembelajaran digital belum memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pendampingan yang mampu meningkatkan kapasitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif. Melalui pendampingan tersebut, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, optimalisasi papan interaktif digital menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. (Soro et al., 2024)

Masyarakat sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy yang berperan langsung dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas berupa papan interaktif digital, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pemanfaatannya masih belum optimal. Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan hanya memanfaatkan papan interaktif sebagai layar proyeksi biasa tanpa mengoptimalkan berbagai fitur interaktif yang tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik, partisipasi peserta didik belum maksimal, serta inovasi pembelajaran digital belum berkembang secara optimal. Selain itu,

masih terdapat guru yang belum memiliki keterampilan teknis maupun pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga penggunaan media digital belum memberikan dampak yang maksimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendampingan kepada guru agar memiliki kompetensi dalam mengoptimalkan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. (Miagusttin et al., 2024)

Secara teoritis, inovasi pembelajaran digital merupakan penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, efisien, dan berpusat pada peserta didik. (Lubis, 2022) Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan papan interaktif digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, kolaborasi, visualisasi materi, serta aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Dalam perspektif teori konstruktivisme, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung dan penggunaan media yang interaktif. (Mahbubi & Aini, 2024) Oleh karena itu, penguasaan teknologi pembelajaran oleh guru menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, teori pembelajaran berbasis teknologi (*Technology Enhanced Learning*) juga menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital secara tepat mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, kreativitas, serta hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran di SMP, papan interaktif digital dapat dimanfaatkan untuk menampilkan multimedia, kuis interaktif, simulasi, permainan edukatif, maupun aktivitas kolaboratif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sejumlah Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik. (Bulan et al., 2025) Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2026) melaporkan bahwa penggunaan papan interaktif digital dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik melalui penyajian materi berbasis multimedia. Selanjutnya,

(Naailah et al., 2026) menemukan bahwa keberhasilan implementasi media digital sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Penelitian (Faiza & Wardhani, 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital secara berkelanjutan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan sarana, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam mengoptimalkan penggunaannya melalui pendampingan yang berkelanjutan. Dengan demikian, optimalisasi papan interaktif digital memiliki relevansi yang kuat sebagai inovasi pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan optimalisasi papan interaktif digital memiliki urgensi yang tinggi seiring dengan tuntutan transformasi pendidikan di era digital. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk memiliki kompetensi digital sehingga mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. (Permana et al., 2024) Apabila fasilitas digital yang telah tersedia di sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal, maka investasi sarana pembelajaran menjadi kurang efektif dan proses pembelajaran tetap berlangsung secara konvensional. Oleh karena itu, pendampingan kepada guru dalam mengoptimalkan penggunaan papan interaktif digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital. Melalui kegiatan ini, guru dibekali pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman praktis dalam mengintegrasikan papan interaktif digital ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media digital secara optimal juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat literasi digital guru, serta mendukung terwujudnya pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan. (Derlini et al., 2026) Berdasarkan identifikasi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi:

(1) guru belum mengoptimalkan pemanfaatan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran, (2) kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran masih terbatas, dan (3) inovasi pembelajaran digital di sekolah belum berkembang secara optimal. Permasalahan tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih cenderung konvensional, interaksi pembelajaran kurang maksimal, serta pemanfaatan fasilitas digital yang tersedia belum memberikan dampak optimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendampingan yang mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengoptimalkan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana pendampingan optimalisasi papan interaktif digital dapat meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy, serta bagaimana dampaknya terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendampingi guru dalam mengoptimalkan penggunaan papan interaktif digital sehingga mampu memanfaatkan inovasi pembelajaran digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik, serta mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy secara berkelanjutan.

METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis kegiatan pengabdian partisipatif.(Assyakurrohim et al., 2023) Pendekatan ini digunakan untuk memahami secara mendalam proses pendampingan guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan papan interaktif digital sebagai inovasi pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy serta dampaknya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih karena

mampu memberikan gambaran secara kontekstual mengenai kondisi pemanfaatan media pembelajaran digital, peningkatan kompetensi guru, interaksi dalam proses pembelajaran, serta perubahan praktik pembelajaran setelah kegiatan pendampingan dilaksanakan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, perencanaan program, pelaksanaan pendampingan, implementasi pembelajaran menggunakan papan interaktif digital, serta monitoring dan evaluasi hasil kegiatan.

Tahap pelaksanaan pendampingan diawali dengan identifikasi kebutuhan guru melalui observasi dan diskusi mengenai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan papan interaktif digital. Selanjutnya, tim pengabdian memberikan pelatihan mengenai konsep pembelajaran digital, pengoperasian papan interaktif digital, serta pemanfaatan berbagai fitur interaktif seperti penulisan digital, penyajian multimedia, video pembelajaran, kuis interaktif, dan aplikasi pendukung pembelajaran. Setelah pelatihan, guru didampingi dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis papan interaktif digital dan mengimplementasikannya secara langsung di kelas. Selama proses implementasi, tim pengabdian memberikan bimbingan teknis dan umpan balik agar guru mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru, mengoptimalkan pemanfaatan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, refleksi bersama guru, serta analisis perubahan dalam pemanfaatan papan interaktif digital setelah kegiatan pendampingan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui efektivitas program pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru serta mengoptimalkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital di SMP Ibnu Khaldun Al-Hasyimy.

PEMBAHASAN

Identifikasi Kebutuhan dan Pendampingan Optimalisasi Papan Interaktif Digital

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pemanfaatan papan interaktif digital sebagai fasilitas pembelajaran di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah memiliki papan interaktif digital, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan bantuan proyektor, sementara papan interaktif digital hanya difungsikan sebagai media penampil materi. Selain itu, guru masih mengalami kesulitan mengoperasikan berbagai fitur, seperti anotasi digital, integrasi multimedia, kuis interaktif, dan penyimpanan hasil pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Hasil wawancara dengan kepala sekolah memperkuat temuan tersebut. Meskipun fasilitas telah tersedia, belum pernah dilaksanakan pendampingan khusus mengenai pemanfaatan papan interaktif digital sehingga sebagian guru merasa kurang percaya diri menggunakannya dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan teknologi belum mampu meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa didukung peningkatan kompetensi guru sebagai pengguna utama. (Nisak & Rahmah, 2024)

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian menyusun program pendampingan yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam mengoptimalkan penggunaan papan interaktif digital. Kegiatan diawali dengan workshop mengenai pembelajaran digital dan pemanfaatan papan interaktif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Selanjutnya, guru mengikuti pelatihan praktik penggunaan berbagai fitur, seperti penulisan digital, anotasi, penyajian gambar dan video, kuis interaktif, serta pengelolaan hasil pembelajaran. Setiap guru diberikan kesempatan mempraktikkan penggunaan perangkat secara langsung dengan

bimbingan tim pengabdi. Pendampingan kemudian dilanjutkan pada tahap implementasi di kelas melalui observasi dan pemberian umpan balik terhadap penggunaan papan interaktif digital dalam proses pembelajaran. Hasil pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam mengoperasikan papan interaktif digital dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Guru mulai mampu menyusun materi yang lebih menarik dengan memanfaatkan berbagai media digital serta lebih percaya diri menggunakan teknologi di kelas. Peningkatan tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang lebih interaktif, di mana peserta didik terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan melalui media digital. Penggunaan video, gambar, dan kuis interaktif juga berhasil meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendampingan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered*. Hasil tersebut sejalan dengan teori *Technology Enhanced Learning* yang menekankan bahwa efektivitas teknologi bergantung pada kompetensi guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. (Pentury, 2024) Selain itu, temuan ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Implementasi Papan Interaktif Digital dalam Pembelajaran

Setelah kegiatan workshop dan pendampingan teknis dilaksanakan, tahap berikutnya adalah implementasi papan interaktif digital dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, guru mulai menerapkan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan ke dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Implementasi dilakukan secara bertahap dengan pendampingan langsung dari tim pengabdi agar guru dapat mengintegrasikan teknologi digital secara efektif dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi, guru mulai memanfaatkan papan interaktif digital tidak hanya sebagai alat presentasi, tetapi sebagai media

pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Dalam praktik pembelajaran, guru menggunakan fitur penulisan digital untuk menjelaskan materi secara langsung di layar, memberikan anotasi pada gambar atau teks, serta menampilkan video pembelajaran yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Selain itu, beberapa guru memanfaatkan fitur kuis interaktif dan permainan edukatif digital untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan fitur-fitur tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Implementasi papan interaktif digital juga diikuti dengan penyusunan perangkat ajar berbasis digital oleh guru. Melalui pendampingan yang diberikan, guru mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar aktivitas, dan media presentasi yang terintegrasi dengan penggunaan papan interaktif digital. Materi pembelajaran disusun dalam bentuk yang lebih visual dan menarik dengan memadukan teks, gambar, animasi, video, dan tautan ke sumber belajar digital lainnya. Penyusunan perangkat ajar digital ini membantu guru merancang pembelajaran yang lebih sistematis sekaligus mempermudah pengelolaan materi pembelajaran dalam format elektronik yang dapat digunakan kembali pada pertemuan berikutnya. (Arkam, 2025)

Hasil implementasi menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran di kelas. Sebelum program pendampingan dilaksanakan, pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dengan dominasi penjelasan guru di depan kelas. Peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mencatat materi tanpa adanya aktivitas yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Setelah papan interaktif digital digunakan secara optimal, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena guru dapat melibatkan peserta didik secara langsung melalui aktivitas menjawab kuis, memindahkan objek pada layar, menuliskan jawaban secara digital, maupun berdiskusi berdasarkan tayangan multimedia yang ditampilkan. Perubahan tersebut juga terlihat pada meningkatnya unsur kolaboratif dalam pembelajaran. Guru mulai menerapkan kegiatan kerja kelompok yang

memanfaatkan papan interaktif digital sebagai media presentasi hasil diskusi. Peserta didik secara bergantian menyampaikan hasil pekerjaan kelompok di depan kelas dengan menggunakan layar interaktif, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan. Aktivitas ini mendorong terjadinya komunikasi dua arah, kerja sama antarpeserta didik, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat sepenuhnya pada guru, tetapi memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi selama implementasi, penggunaan papan interaktif digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan materi yang disajikan karena tampilan visual yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Ketika guru menampilkan video, animasi, atau simulasi pembelajaran, perhatian peserta didik meningkat dan mereka cenderung lebih mudah mengikuti alur penjelasan materi. Selain itu, aktivitas kuis interaktif yang dilakukan secara langsung di kelas mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif secara positif. Dampak lain yang terlihat adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat berinteraksi dengan media digital yang digunakan di kelas. Peserta didik mengaku lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan melalui gambar bergerak, video, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung. Beberapa peserta didik juga menyampaikan bahwa penggunaan papan interaktif digital membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat karena penjelasan guru menjadi lebih jelas dan mudah divisualisasikan. Peningkatan motivasi belajar tersebut turut berdampak pada partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi kelas. Guru juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif karena peserta didik lebih tertarik

mengikuti aktivitas pembelajaran dibandingkan melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif mampu membantu guru dalam mengelola kelas sekaligus mempertahankan perhatian peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Dalam perspektif teori Technology Enhanced Learning, temuan ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar apabila digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Papan interaktif digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi media yang memungkinkan terjadinya interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik secara langsung.(Syofiyanti et al., 2025) Selain itu, hasil implementasi juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif. Ketika peserta didik berinteraksi dengan materi melalui kuis, simulasi, dan diskusi berbasis media digital, mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Evaluasi Program dan Keberlanjutan Pemanfaatan Inovasi Pembelajaran Digital

Evaluasi program dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru serta mengoptimalkan pemanfaatan papan interaktif digital sebagai inovasi pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy. Evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama seluruh rangkaian kegiatan pengabdian berlangsung. Ketiga teknik pengumpulan data tersebut digunakan secara terpadu sehingga mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perubahan yang terjadi setelah pelaksanaan program pendampingan. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran setelah guru memperoleh pendampingan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, papan interaktif digital lebih banyak dimanfaatkan sebagai media presentasi sederhana yang hanya menampilkan materi pembelajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima

informasi. Setelah kegiatan pendampingan, guru mulai memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia, seperti penulisan digital, anotasi materi, penyajian multimedia, video pembelajaran, kuis interaktif, serta aktivitas kolaboratif yang melibatkan peserta didik secara langsung. Perubahan tersebut menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis, komunikatif, dan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Sebagian besar guru menyampaikan bahwa sebelum mengikuti program, mereka belum memahami secara optimal berbagai fungsi papan interaktif digital serta masih merasa kurang percaya diri ketika menggunakannya di kelas. Setelah memperoleh pelatihan dan pendampingan secara langsung, guru merasa lebih mampu mengoperasikan perangkat, mengembangkan materi pembelajaran digital, serta mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan papan interaktif digital mampu membantu menjelaskan materi secara lebih menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan papan interaktif digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Selain itu, mereka juga merasa lebih berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang ditampilkan melalui papan interaktif digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil dokumentasi turut memperkuat temuan observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, perangkat ajar digital yang

disusun guru, serta rekaman proses pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan papan interaktif digital. Dokumentasi juga menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menjawab kuis interaktif, mengerjakan latihan secara kolaboratif, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran digital. Perubahan tersebut menjadi bukti bahwa program pendampingan berhasil meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital di lingkungan sekolah. Keberhasilan program dapat dilihat melalui beberapa indikator utama. *Pertama*, meningkatnya kompetensi guru dalam mengoperasikan papan interaktif digital secara mandiri tanpa ketergantungan pada pendamping. *Kedua*, guru mampu menyusun perangkat pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan berbagai media interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Ketiga*, frekuensi penggunaan papan interaktif digital dalam kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan dibandingkan sebelum program dilaksanakan. *Keempat*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. *Kelima*, tumbuhnya kepercayaan diri guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari.

Hasil kegiatan pengabdian ini sejalan dengan teori *Technology Enhanced Learning* yang menjelaskan bahwa teknologi akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran apabila dimanfaatkan secara tepat untuk mendukung proses pedagogis, bukan sekadar sebagai alat penyaji informasi. Pendampingan yang diberikan berhasil membantu guru mengubah cara pemanfaatan papan interaktif digital dari media presentasi pasif menjadi media pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, hasil kegiatan juga mendukung kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi antara penguasaan teknologi, pedagogi,

dan materi pembelajaran. Melalui kegiatan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mengoperasikan papan interaktif digital, tetapi juga memahami bagaimana memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik. Integrasi ketiga komponen tersebut menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif karena teknologi dimanfaatkan secara selaras dengan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan guru. Dalam perspektif teori konstruktivisme, peningkatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan. Pemanfaatan papan interaktif digital memungkinkan peserta didik mengamati objek visual, berdiskusi, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan teman sekelas. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru. (Ali et al., 2024)

Oleh karena itu, pemanfaatan media digital yang interaktif mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik *student-centered learning*. Meskipun demikian, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian guru memerlukan waktu adaptasi yang lebih panjang untuk menguasai seluruh fitur papan interaktif digital, terutama guru yang belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan pendampingan menyebabkan belum seluruh variasi aplikasi pembelajaran digital dapat dipraktikkan secara mendalam. Beberapa kendala teknis, seperti koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat pendukung, juga menjadi faktor yang memengaruhi kelancaran implementasi pembelajaran digital di beberapa kesempatan. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan secara bertahap melalui praktik berulang, diskusi kelompok, serta penyusunan panduan penggunaan papan interaktif digital yang dapat dipelajari secara mandiri oleh guru setelah kegiatan berakhir. Selain itu, sekolah didorong untuk membentuk komunitas belajar guru sebagai wadah berbagi pengalaman, saling membantu menyelesaikan kendala teknis, serta

mengembangkan inovasi pembelajaran digital secara berkelanjutan. Upaya tersebut diharapkan mampu memperkuat budaya pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Sebagai bentuk keberlanjutan program, sekolah juga disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan papan interaktif digital ke dalam perencanaan pembelajaran setiap mata pelajaran serta menyelenggarakan pelatihan lanjutan secara berkala sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dukungan kepala sekolah dalam bentuk kebijakan, penyediaan sarana pendukung, serta pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti pengembangan profesional menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pendampingan optimalisasi papan interaktif digital di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan pemanfaatan inovasi pembelajaran digital oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan berupa identifikasi kebutuhan, workshop, pelatihan penggunaan fitur-fitur papan interaktif digital, serta pendampingan implementasi di kelas, kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan kompetensi tersebut berdampak pada perubahan proses pembelajaran yang menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Guru tidak lagi hanya memanfaatkan papan interaktif digital sebagai media presentasi, tetapi juga menggunakannya untuk menyajikan materi multimedia, kuis interaktif, serta berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, motivasi belajar, serta interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, program pendampingan ini berhasil menjawab permasalahan mitra terkait rendahnya pemanfaatan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran. Selain meningkatkan kompetensi digital guru,

kegiatan ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, program ini layak dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pelatihan berkala, penguatan komunitas belajar guru, serta dukungan kebijakan sekolah agar pemanfaatan teknologi digital terus berkembang dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Ibnu Kholdun Al-Hasyimy.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- ARKAM, M. U. H. I. (2025). *Analisis Kesiapan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sma Negeri 4 Kendari*. Iain Kendari.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Bulan, S., Naim, M., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(10), 90–99.
- Derlini, D., Dewi, R. A. P. K., Siagian, T., & Marito, W. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Media dan Platform Digital bagi Guru Sekolah Dasar untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Interaktif: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 5(1), 962–970.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran berbasis peserta didik di era digital. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 71–85.
- Hermayanti, N., & Nisa, A. F. (2026). Papan Interaktif Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(3), 4854–4863.
- Lestari, K. K., Farida, L., Sulfiani, S., & Khoiri, A. A. (2026). Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(1), 18–25.
- Lubis, S. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil

- belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121–1126.
- Mahbubi, M., & Aini, N. (2024). Konstruktivisme penggunaan media sosial dalam menunjang pemahaman peserta didik tentang ajaran agama Islam. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islam*, 11(4), 426–439.
- Miagusttin, A. P., Syakori, K. R., Nurhangesti, M., Septiani, R., Alifiya, S. N., & Ningrum, T. S. (2024). Penerapan teknologi dalam pembelajaran: Menghadapi era digital di abad ke-21. *Universitas Indraprasta PGRI*, 1–15.
- Naailah, S., Hasibuan, D. A., Siagian, N. S., & Zennur, N. (2026). Peran guru dan kepala sekolah dalam implementasi kebijakan transformasi digital di Sekolah SD Negeri 101774. *Jurnal Literasi Digital*, 6(1), 23–33.
- Nisak, S. K., & Rahmah, L. U. (2024). Strategi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis teknologi informasi. *PENA: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(01), 15–21.
- Pentury, H. J. (2024). B. Penggunaan Media Pembelajaran. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information And Comunication Technology (Ict)*, 99.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Sari, R. I. M. S. M., Nugrahani, F., Nurrochim, M., Kuncoro, A. D., Rahman, U. A., & Widiastuti, C. (2026). PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN PAPAN INTERAKTIF DIGITAL (PID) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 219–231.
- Soro, S. H., Hayati, E., Tejawati, D., & Susanti, A. (2024). Optimalisasi Perencanaan Strategik Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan Era Digital. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2243–2252.
- Syofiyanti, D., Martiani, M., Marta, R. D., Hasmita, S., Franssisca, Y., & Budiarti, D. (2025). Media Smartboard Sebagai Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.