

Pendampingan Guru Dalam Penggunaan Papan Interaktif Digital Sebagai Inovasi Media Pembelajaran

Syafi'ul Hamidani^{1,*}, Alfiarini², Robi Yanto³, Veradilla Amalia⁴, Endang Etriyati⁵

^{1,2,3,4,5} Sistem Informasi, STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau, Lubuklinggau, Indonesia

Email: ¹hamidanipertama@gmail.com, ²alfiarini3@com, ³wrttech30@gmail.com, ⁴vadamalia15@gmail.com,

⁵endang.etriyanti@gmail.com,

(*Email Corresponding Author: hamidanipertama@gmail.com)

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak dikembangkan adalah papan interaktif digital. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut di sekolah terutama SD-IT Al-Ikhlas masih menghadapi kendala, terutama keterbatasan kompetensi guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan papan interaktif digital sebagai inovasi media pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan langsung kepada guru mitra. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan papan interaktif digital serta mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan literasi digital di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: papan interaktif digital, inovasi pembelajaran, guru

Abstract

The development of digital technology requires the world of education to continuously adapt to create innovative and interactive learning processes. One learning medium that is starting to be widely developed is the digital interactive board. However, the use of this technology in schools, especially at SD-IT Al-Ikhlas, still faces obstacles, particularly limited teacher competency in operating and integrating it into learning. This community service activity aims to improve teacher competency in using digital interactive boards as an innovative learning medium. The implementation method includes socialization, training, and direct mentoring for partner teachers. The results of the activity show an increase in teacher understanding and skills in operating digital interactive boards and integrating them into the learning process. In addition, teachers have become more creative in developing interactive and engaging learning materials for students. Thus, this mentoring activity is expected to support the improvement of the quality of learning and digital literacy in the school environment.

Keywords: digital interactive boards, learning innovation, teachers

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini dituntut untuk bertransformasi menjadi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital. Guru sebagai ujung tombak pembelajaran memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Rahma Dania Purba et al., 2024).

Beragam definisi mengenai media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli. Menurut Rossi dan Breidle (Hamidani et al., 2022), media pembelajaran mencakup seluruh alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, internet, dan media lainnya.

Peran media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar kerap kali kurang mendapat perhatian dari guru karena berbagai alasan. Sebagaimana diungkapkan oleh (Ramadhani et al., 2024) terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, di antaranya keterbatasan waktu untuk persiapan, kesulitan dalam menemukan media yang sesuai, serta minimnya ketersediaan dana

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai dikembangkan di lingkungan sekolah adalah papan interaktif digital. Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Pradana, 2026). Penggunaan papan interaktif digital dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta interaksi antara guru dan peserta didik.

Namun, hasil observasi di SD-IT Al-Ikhlash menunjukkan bahwa pemanfaatan papan interaktif digital belum optimal. Sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan teknologi, khususnya dalam mengoperasikan papan interaktif digital dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendampingan yang sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan papan interaktif digital sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.

Permasalahan utama yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah belum optimalnya pemanfaatan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran di sekolah. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat papan interaktif digital serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, belum adanya pendampingan yang berkelanjutan membuat guru mengalami kesulitan dalam menyusun dan menerapkan materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pendampingan yang mampu membantu guru dalam meningkatkan kompetensi teknologi dan pedagogik, khususnya dalam penggunaan papan interaktif digital sebagai inovasi media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan papan interaktif digital sebagai media pembelajaran inovatif. Melalui kegiatan pendampingan, guru diharapkan mampu mengoperasikan papan interaktif digital secara mandiri serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta partisipasi aktif peserta didik di SD-IT Al-Ikhlash.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

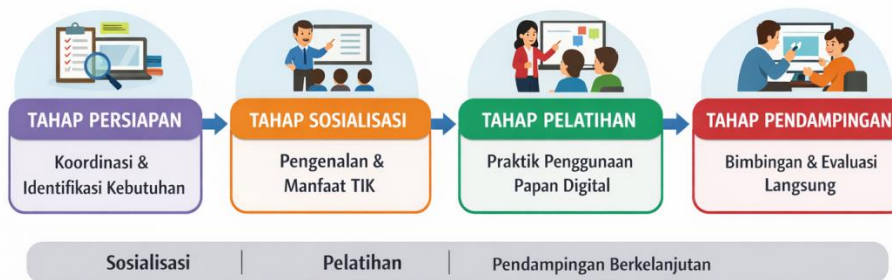
- a. Tahap Persiapan
Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan guru, serta penyusunan materi pelatihan terkait penggunaan papan interaktif digital. Selain itu, dilakukan persiapan perangkat pendukung seperti perangkat lunak dan bahan ajar digital.
- b. Tahap Sosialisasi
Pada tahap ini dilakukan sosialisasi mengenai pentingnya pemanfaatan papan interaktif digital dalam pembelajaran. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada guru terkait manfaat, fungsi, dan potensi papan interaktif digital sebagai media pembelajaran inovatif.
- c. Tahap Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan secara praktik langsung, meliputi pengenalan fitur papan interaktif digital, cara pengoperasian, serta pembuatan materi pembelajaran interaktif. Guru dilatih untuk menyusun bahan ajar digital yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

d. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan secara langsung dan berkelanjutan untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan papan interaktif digital dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan bimbingan, evaluasi, dan solusi atas kendala yang dihadapi guru.

Adapun tahapan pelaksanaan dari pemecahan masalah adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan penelitian

3. HASIL PEMBAHASAN

Pengabdian Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta, aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdian



Gambar 2. Pemaparan materi

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam penggunaan papan interaktif digital memberikan dampak positif terhadap kompetensi guru. Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi digital mulai mampu mengoperasikan papan interaktif digital secara mandiri.

Selain itu, guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun materi pembelajaran. Materi yang sebelumnya disajikan secara konvensional kini dikemas dalam bentuk visual dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan komunikatif, serta mendorong interaksi aktif antara guru dan peserta didik.

Dari sisi guru, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru merasa terbantu dengan adanya pendampingan langsung yang memungkinkan mereka belajar secara bertahap dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat, yaitu memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang dihadapi sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan guru dalam penggunaan papan interaktif digital berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai inovasi media pembelajaran. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, guru mampu mengoperasikan papan interaktif digital serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Pemanfaatan papan interaktif digital terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi penyampaian materi maupun keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas ke sekolah lain guna mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital.

5. REFERENSI

- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 119–124. <https://doi.org/10.54082/jamsi.171>
- Pradana, K. A. (2026). Dampak Papan Interaktif Digital terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 1–5.
- Rahma Dania Purba, Syahida Az Zahra, Rahmat Rizki Hutagalung, & Abdul Fattah Nasution. (2024). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru Di Era Digital. *Tarbiyah bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 8(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.199>
- Ramadhani, A. V., Afsarini, A., Tondang, B., Tarisya, D., & Manalu, R. Y. B. (2024). Upaya Mengatasi Problematika Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran di SD Negeri 060863. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.526>