

Penyusunan Media Pembelajaran yang *Mindful, Meaningful, dan Joyful* untuk Optimalisasi Pemanfaatan Papan Digital Interaktif

Aulya Nanda Prafitasari¹, Lintang Setyo Kurniawati², Athidira Habibillah³, Nasifa Murtia Rahmasari⁴

^{1,4} Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

^{2,3} Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

Received : 18 Agustus 2026, Revised : 31 Agustus 2026, Published : 7 September 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Aulya Nanda Prafitasari

E-mail: aulya.prafitasari@unmuhjember.ac.id

Abstrak

Pembelajaran mendalam yang menuntut adanya unsur *mindful, meaningful, dan joyful* bisa dicapai dengan membuat inovasi pembelajaran digital. Pemerintah telah mendorong inovasi tersebut dengan memberikan bantuan papan digital interaktif. Masalahnya, SMP Muhammadiyah 1 Jember sebagai penerima bantuan, belum memanfaatkan papan digital interaktif dengan optimal. Para guru menyampaikan bahwa belum pernah menerima pelatihan terkait pemanfaatan papan digital interaktif dan penyusunan media pembelajaran digital. Tujuan kegiatan ini untuk mengatasi masalah tersebut dengan memberikan pelatihan penyusunan media pembelajaran digital yang dapat diintegrasikan langsung melalui pemanfaatan papan digital interaktif. Kegiatan ini melalui 3 tahapan yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan adalah demonstrasi dan praktik langsung. Kegiatan dievaluasi menggunakan kuesioner. Hasilnya seluruh guru menyatakan kesesuaian topik, komunikasi, dan materi yang diajarkan dapat dimanfaatkan dengan sangat baik. Setelah pelatihan 80% guru menyatakan papan digital interaktif mudah dioperasikan dan 85% guru akan memanfaatkan papan tulis digital. Sebesar 85% guru akan memanfaatkan Canva lebih dari sekedar untuk presentasi dan 80% guru akan memanfaatkan gim interaktif dalam pembelajarannya. Namun terkait media laboratorium maya masih membutuhkan pendampingan karena hanya 65% guru yang tertarik untuk memanfaatkannya. Berdasarkan hasil tersebut, guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember telah siap untuk membuat inovasi dalam pembelajaran digital dan memanfaatkan papan digital interaktif dengan optimal.

Kata kunci - gim interaktif, media pembelajaran digital, *mindful-meaningful-joyful*, papan digital interaktif

Abstract

Deep learning requires *mindful, meaningful, and joyful* learning supported by digital innovation. However, SMP Muhammadiyah 1 Jember, as a recipient of interactive flat panel assistance, has not utilized the technology optimally due to limited teacher training in its use and digital learning media development. This activity aimed to improve teachers' skills in developing digital learning media integrated with interactive flat panels. The activity consisted of preparation, implementation, and evaluation stages, using demonstration and direct practice methods. Evaluation was conducted through questionnaires. The results showed that all teachers considered the topic, communication, and training materials highly appropriate and useful. Following the training, 80% of teachers reported that interactive flat panels were easy to operate, while 85% intended to use digital whiteboards. Furthermore, 85% intended to use Canva beyond presentation purposes, and 80% planned to incorporate interactive games into their lessons. Interest in virtual laboratory media was lower, at 65%. These findings indicate that the training increased teachers' readiness to innovate in digital learning and optimize the use of interactive flat panels to support deep learning.

Keywords - digital learning media, interactive flat panel, interactive games, *mindful-meaningful-joyful*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : Prafitasari, A. N., Kurniawati, L. S., Habibillah, A., & Rahmasari, N. M. (2026). Penyusunan Media Pembelajaran yang Mindful, Meaningful, dan Joyful untuk Optimalisasi Pemanfaatan Papan Digital Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(7), 3483 - 3492. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i7.5007>
Copyright ©2026 Aulya Nanda Prafitasari, Lintang Setyo Kurniawati, Athidira Habibillah, Nasifa Murtia Rahmasari

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut guru untuk memiliki kompetensi literasi digital yang memadai. Dalam konteks pembelajaran Abad 21, guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan berbasis pemecahan masalah. Teknologi digital dan media pembelajaran berbasis digital menjadi enabler penting agar pembelajaran dapat menjadi lebih mendalam dan menyenangkan (Hasanah et al., 2025).

Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam, penggunaan media digital menjadi salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan. Berbagai aplikasi digital seperti *Canva*, Book Creator, WordWall, Liveworksheets, Genially, Kahoot, serta *platform* multimedia interaktif lainnya telah terbukti mampu menunjang desain pembelajaran yang kreatif dan sesuai karakteristik peserta didik. Pada kegiatan pengabdian dengan judul “Media pembelajaran menggunakan *Canva* terintegrasi TI untuk meningkatkan literasi digital guru”, disebutkan bahwa melalui kegiatan tersebut guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka lewat praktik real (Zaki et al., 2025). Penggunaan media berbasis multimedia interaktif (misalnya animasi, interaksi visual, kuis interaktif) juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA (Muslimah et al., 2025). Aplikasi-aplikasi tersebut memungkinkan guru menyusun media ajar yang lebih visual, interaktif, dan adaptif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara bermakna. *Platform* multimedia interaktif sangat efektif dalam merancang pembelajaran kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta dapat membuat materi pembelajaran lebih “hidup” dan relevan bagi peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif (Purnomo et al., 2025).

Pemerintah melalui berbagai program transformasi digital sekolah juga telah menyediakan fasilitas *smart board* untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran digital yang interaktif. Hal ini sangat membantu sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya tidak terkecuali sekolah dengan status swasta. Transformasi digital sekolah swasta melalui konsep “Smart School” yang mengintegrasikan perangkat pintar, modul pembelajaran digital, dan infrastruktur (Hidayanti & Safuan, 2025). Ini relevan dengan prakarsa pemerintah dalam digitalisasi sekolah karena menyoroti bagaimana smart devices (misalnya papan interaktif) dapat menjadi bagian dari ekosistem sekolah digital. *Smart board* memungkinkan aktivitas pembelajaran menjadi lebih dinamis, seperti manipulasi objek digital, integrasi video interaktif, simulasi, serta permainan edukatif langsung di kelas. Melalui kelas cerdas (“digital smart classroom”) yang menggunakan media interaktif, panel sentuh, dan *platform* pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih adaptif dan efektif (Jepri et al., 2025). Dengan adanya perangkat ini, guru dapat memadukan pembelajaran digital dengan konsep *meaningful*, *mindful*, dan *joyful learning* melalui berbagai media dan aktivitas seperti game tarik tambang edukatif, kuis interaktif, atau puzzle pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan fokus, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Melalui Game edukasi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Rizkia et al., 2025).

Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember, sebagai salah satu sekolah penerima bantuan *smart board*, menunjukkan bahwa perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh belum adanya pelatihan khusus terkait penyusunan media pembelajaran digital yang terintegrasi dengan *smart board*. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memiliki pengetahuan serta keterampilan yang memadai dalam memaksimalkan teknologi tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan infrastruktur digital dengan kesiapan dan praktik

pemanfaatannya dalam pembelajaran. Padahal, kebijakan pemerintah melalui Program Digitalisasi Pembelajaran menempatkan Interactive Flat Panel (IFP) atau Papan Interaktif Digital bukan sekadar sebagai bantuan perangkat keras, melainkan sebagai bagian dari pembangunan ekosistem pembelajaran digital yang terintegrasi dengan konten dan *platform* pembelajaran. Pemerintah juga menegaskan bahwa optimalisasi IFP memerlukan penguatan kompetensi guru agar perangkat tersebut dapat berfungsi sebagai alat pedagogis yang mendukung pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Kesenjangan tersebut semakin terlihat apabila dibandingkan dengan praktik di sejumlah sekolah penerima bantuan lainnya. Misalnya, di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan, Kabupaten Pasuruan, pemanfaatan Papan Interaktif Digital dilaporkan mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif serta meningkatkan antusiasme siswa (Ramandani., 2026). Demikian pula di SMP Negeri 8 Pati, guru didorong untuk belajar bersama dalam memanfaatkan IFP dan menggunakannya secara bergantian dalam pembelajaran, yang dilaporkan berdampak pada keaktifan dan pemahaman siswa (Parady, 2026). Dengan demikian, permasalahan di SMP Muhammadiyah 1 Jember bukan terletak pada ketiadaan perangkat, melainkan pada kesenjangan antara tersedianya teknologi dan kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menegaskan perlunya intervensi berupa pelatihan dan pendampingan yang berfokus tidak hanya pada pengoperasian *smart board*, tetapi juga pada pengembangan media pembelajaran digital yang pedagogis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah..

Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan “Penyusunan Media Pembelajaran Digital yang *Meaningful, Mindful, dan Joyful* bagi Guru SMP Muhammadiyah 1 Jember” menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital sekaligus memanfaatkan *smart board* secara interaktif agar pembelajaran dapat berjalan lebih mendalam, menyenangkan, serta sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pelatihan penyusunan media pembelajaran digital yang *meaningful, mindful, dan joyful* di SMP Muhammadiyah 1 Jember dilaksanakan pada bulan Februari 2026. Peserta kegiatan merupakan perwakilan guru dari seluruh bidang studi, kepala sekolah, serta wakil kepala sekolah. Kegiatan berjalan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Tahapan Pelatihan Media Pembelajaran Digital bagi Guru

Tahap Persiapan diawali dengan koordinasi awal bersama mitra, yaitu pihak SMP Muhammadiyah 1 Jember, untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan berdasarkan hasil observasi dan diskusi. Pada tahap ini disepakati jadwal kegiatan, teknis pelaksanaan, serta target luaran yang ingin dicapai. Tim pengabdian kemudian menyusun bahan pelatihan yang meliputi modul pemanfaatan Papan Digital Interaktif (*Smart board*), panduan penggunaan berbagai *platform* pembelajaran digital, serta contoh perangkat ajar berbasis pembelajaran mendalam (*mindful, meaningful, joyful*).

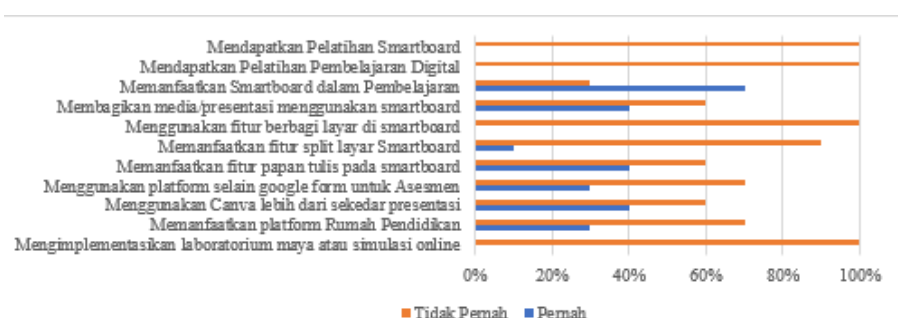
Tahap Pelaksanaan meliputi kegiatan inti berupa pengenalan konsep pembelajaran mendalam dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan unsur *meaningful, mindful, dan joyful*. Selanjutnya dilakukan demonstrasi dan praktik langsung dalam dua fokus utama. Pertama, pelatihan pemanfaatan Papan Digital Interaktif, meliputi pengoperasian dasar, penggunaan fitur papan tulis digital, *split screen*, integrasi media, serta pemanfaatannya untuk pembelajaran kolaboratif dan interaktif. Kedua, pelatihan pemanfaatan berbagai *platform* online untuk menyusun pembelajaran digital, seperti pembuatan bahan ajar visual, kuis interaktif, simulasi pembelajaran, dan asesmen digital berbasis tujuan pembelajaran. Setelah sesi praktik, dilakukan refleksi bersama untuk mendiskusikan pengalaman, kendala, serta strategi implementasi di kelas.

Tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan melalui pengumpulan umpan balik peserta, penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan, serta diskusi tindak lanjut bersama mitra sekolah. Hasil evaluasi kemudian dirangkum dalam laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus dasar perencanaan program pendampingan lanjutan agar pemanfaatan media pembelajaran digital dapat berkelanjutan dan optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Digital yang *Mindful, Meaningful, dan Joyful*” dilaksanakan oleh Tim Universitas Muhammadiyah Jember pada tanggal 12-13 Februari 2026 dengan SMP Muhammadiyah 1 Jember sebagai mitra. Kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan memberikan pelatihan pemanfaatan papan digital interaktif dan pemanfaatan berbagai *platform* online untuk menyusun pembelajaran digital, seperti pembuatan bahan ajar visual, kuis interaktif, simulasi pembelajaran, dan asesmen digital sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran. Tim terdiri dari 2 dosen yang memiliki latar belakang Pendidikan IPA dan Teknik Informatika, serta 2 mahasiswa.

Kegiatan pengabdian diawali dengan tahap persiapan dengan memberikan kuesioner kepada seluruh Guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember terkait pemanfaatan papan digital interaktif dan pemanfaatan *platform* digital dalam pembelajaran. Hasilnya diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik pengalaman guru terkait pemanfaatan *Smart board* dan pembelajaran digital

Berdasarkan Gambar 2 diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa mitra tidak pernah mendapatkan pelatihan terkait pemanfaatan *Smart board* atau papan digital interaktif. Walaupun 70% guru menyatakan pernah menggunakan papan digital interaktif dalam pembelajarannya. Namun karena tidak adanya pelatihan sebelumnya, maka penggunaannya sangat belum optimal. Hal ini

ditunjukkan dari informasi grafik di atas, bahwa hanya 40% guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember yang pernah menampilkan presentasi materi ajar dan belum ada yang menggunakan fitur berbagi layar dari perangkat pembelajarannya, melainkan menggunakan kabel HDMI bahkan aplikasi *WhatsApp* sebagai sarana membuka dokumen yang akan digunakan. Hasil wawancara menunjukkan guru hanya memanfaatkan papan digital interaktif untuk melihat video youtube atau menggunakan papan tulis digital selayaknya papan konvensional. Hal ini diketahui berdasarkan beberapa pertanyaan yang diberikan kepada guru terkait fitur papan digital belum dapat dijawab dengan tepat.

Grafik pada Gambar 2 juga menunjukkan bahwa para guru belum pernah mendapatkan pelatihan penyusunan media pembelajaran digital. Hal ini bisa menjadi faktor utama belum terciptanya integrasi pembelajaran digital menggunakan papan digital interaktif yang telah diberikan oleh pemerintah. Data juga menunjukkan para guru belum memanfaatkan fitur *Canva* dan *Rumah Pendidikan* sebagai sumber belajar dengan optimal. Karena hanya 40% guru yang menyatakan telah memanfaatkan *Canva* lebih dari sekedar membuat bahan presentasi materi ajar dan hanya 30% guru yang pernah mengakses platform *Rumah Pendidikan*. Baik *Canva* maupun *Rumah Pendidikan* sebenarnya memiliki banyak sekali fitur yang dapat membantu para guru dalam merancang dan memberikan materi ajar berbasis digital. Terkait asesmen, para guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember menyatakan hanya menggunakan *Google form* sebagai platform utama dalam tes. Hasil wawancara lanjutan juga menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% guru yang pernah memanfaatkan berbagai platform kuis seperti *Kahoot!*, *Wayground*, dan beberapa gim interaktif. Selain itu, seluruh guru juga menyatakan belum pernah memanfaatkan website terkait laboratorium maya maupun simulasi.

Kondisi di atas menunjukkan pentingnya memberikan gambaran terkait berbagai platform yang kini juga telah banyak dipermudah dengan adanya fitur *Artificial Intelligence (AI)* guna membantu guru dalam menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka ini. Pelatihan penyusunan pembelajaran digital yang langsung diintegrasikan dengan pemanfaatan papan digital interaktif merupakan pilihan yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran mendalam yang menuntut unsur *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan pembelajaran digital bagi guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember diawali dengan penguatan konsep pembelajaran mendalam yang berorientasi pada prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*.



Gambar 3. Foto bersama dalam kegiatan pelatihan

Pada tahap ini, guru diajak memahami bahwa transformasi digital dalam pendidikan bukan sekadar penggunaan perangkat teknologi, tetapi bagaimana teknologi tersebut mampu mendukung keterlibatan aktif siswa, membangun makna belajar, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Konsep ini kemudian diintegrasikan dengan pemahaman tentang pembelajaran digital sebagai pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk memperkaya strategi, media, dan asesmen pembelajaran.

Sesi berikutnya berfokus pada demonstrasi dan praktik penggunaan *Smart board* sebagai papan digital interaktif. Guru diberikan penjelasan teknis mulai dari mengaktifkan perangkat hingga

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

memanfaatkan berbagai fitur dasar yang mendukung pembelajaran. Fitur yang diperkenalkan meliputi berbagai layar secara nirkabel melalui laptop maupun handphone tanpa kabel HDMI, tanpa perlu berbagi melalui *Google Drive* maupun aplikasi pesan instan, sehingga proses menjadi lebih efisien. Setelah perangkat terhubung, guru secara langsung mempraktikkan fitur berbagi layar serta mengeksplorasi papan tulis digital, termasuk pengaturan jenis dan warna tulisan, pengaturan latar belakang, penggunaan berbagai bentuk bangun datar, pembagian layar menjadi dua tampilan, penyisipan gambar atau file, penyimpanan hasil kerja, hingga pengambilan tangkapan layar dari browser untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Antusiasme guru terlihat jelas ketika mereka secara mandiri mencoba berbagai fitur lanjutan. Misalnya, fitur pengaturan teks yang dapat memperbaiki ejaan secara otomatis, bahkan untuk tulisan berbahasa Arab, menjadi pengalaman baru yang sangat membantu. Guru matematika juga memanfaatkan alat ukur digital seperti penggaris dan busur derajat yang secara otomatis menampilkan hasil pengukuran, sehingga mempermudah penjelasan konsep geometri secara lebih akurat dan visual. Interaksi langsung dengan perangkat ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi guru sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi di kelas.

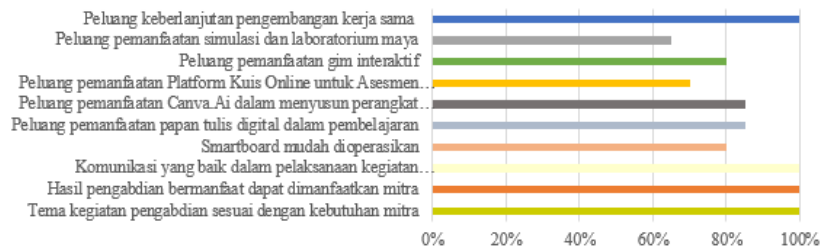
Kegiatan pelatihan kemudian dilanjutkan dengan pemaparan berbagai *platform* pembelajaran digital yang mendukung penyusunan bahan ajar secara mandiri oleh guru. Hal ini ditekankan karena pembelajaran digital yang efektif memerlukan perencanaan yang terarah sesuai tujuan pembelajaran. Siswa yang dibiarkan mencari informasi tanpa arahan berpotensi mengalami distraksi media sosial maupun miskonsepsi. Oleh karena itu, guru perlu berperan aktif sebagai perancang pengalaman belajar yang terstruktur dan kontekstual. *Platform* pertama yang dikenalkan adalah *Canva*, khususnya optimalisasi fitur *AI* dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, hingga instrumen asesmen. Guru mempraktikkan penyusunan prompt sederhana untuk menghasilkan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran masing-masing. Hasilnya dapat diekspor dalam bentuk dokumen Word, presentasi, maupun tampilan web. Pemerintah juga telah memberikan akses premium kepada guru melalui akun belajar.id sehingga pemanfaatan fitur dapat dilakukan secara maksimal.

Selanjutnya, diperkenalkan *platform Rumah Pendidikan* yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Melalui akun belajar.id, guru dapat mengakses beragam sumber belajar dalam bentuk teks, video, maupun permainan edukatif. *Platform* ini juga menyediakan fitur latihan Tes Kemampuan Akademik (TKA) yang dapat dimanfaatkan guru bersama siswa untuk membahas strategi penyelesaian soal secara kolaboratif, sehingga meningkatkan kesiapan akademik siswa.

Beberapa *platform* kuis interaktif juga dikenalkan sebagai alternatif asesmen formatif, antara lain *Wordwall*, *Wayground*, dan *Kahoot!*. Ketiga *platform* ini menawarkan tampilan menarik dan fitur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan kuis. Khusus *Wayground*, tersedia fitur *AI* yang memudahkan guru dalam menyusun soal dengan cukup mengetikkan materi yang diinginkan atau memilih soal yang telah tersedia. Selain itu, diperkenalkan pula *platform* game edukatif seperti *Qreatif.id*, *MathGames*, dan *AfiEdu* yang menyediakan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan. Untuk mendukung pembelajaran berbasis eksperimen dan praktikum virtual, guru juga dikenalkan dengan *PhET Interactive Simulations* dari University of Colorado. *Platform* ini menyediakan berbagai simulasi interaktif dan laboratorium maya pada beragam materi, sehingga dapat menjadi solusi atas keterbatasan sarana dan prasarana praktikum di sekolah. Melalui simulasi ini, siswa tetap dapat melakukan eksplorasi konsep secara visual dan interaktif.

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan refleksi bersama untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru, kendala yang dihadapi, serta rencana implementasi di kelas masing-masing. Antusiasme yang ditunjukkan para guru memberikan harapan bahwa papan digital interaktif yang telah dihibahkan pemerintah dapat dimanfaatkan secara optimal. Dengan integrasi teknologi yang

dirancang secara *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Adapun hasil refleksi dari para guru SMP Muhammadiyah 1 Jember adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik hasil respon guru SMP Muhammadiyah 1 Jember terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian

Gambar 4 menunjukkan penilaian para guru SMP Muhammadiyah 1 Jember terkait tema kegiatan pengabdian, peluang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, hingga keberlangsungan kerja sama. Seluruh guru menilai tema pengabdian terkait pelatihan penyusunan media pembelajaran sangat sesuai dengan kebutuhan mitra. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan program telah berbasis pada analisis kebutuhan sekolah. Dalam kerangka kebijakan pemerintah yang mendorong digitalisasi sekolah melalui bantuan papan digital interaktif (*Smart board*), keselarasan tema pelatihan dengan kebutuhan mitra memastikan bahwa perangkat yang diberikan tidak hanya menjadi fasilitas fisik, tetapi benar-benar terintegrasi dalam strategi peningkatan kualitas pembelajaran. *Smart board* berperan sebagai media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran mendalam yang efektif dan semakin optimal jika diintegrasikan dengan kompetensi guru dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran (Putri Maradila Azzahra, 2025). Kesesuaian tema kegiatan pengabdian berimplikasi langsung pada persepsi kebermanfaatan kegiatan, yang juga memperoleh capaian 100%. Para guru menilai bahwa pelatihan tidak hanya memberikan wawasan konseptual tentang pembelajaran *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital melalui pemanfaatan papan digital interaktif. Hal ini sebagai bentuk dukungan terhadap program pemerintah dalam penyediaan *Smart board* agar guru memiliki kompetensi untuk memanfaatkannya secara optimal. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan juga didukung oleh komunikasi yang baik antara tim pelaksana dan mitra, yang memperoleh apresiasi 100%. Komunikasi yang efektif menciptakan suasana kolaboratif dan partisipatif, sehingga pelatihan tidak berlangsung satu arah, melainkan dialog dan berbasis praktik langsung. Penilaian terkait komunikasi yang baik ini diharapkan dapat memperkuat kesiapan sekolah dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan. Dari aspek teknis, sebesar 80% responden menyatakan bahwa *Smart board* mudah dioperasikan. Sebesar 85% guru yang menyatakan tidak akan hanya memanfaatkan papan digital interaktif sebagai sarana presentasi saja, melainkan juga memanfaatkan fitur lainnya, khususnya papan tulis digital. Angka ini menunjukkan tingkat penerimaan teknologi yang cukup tinggi, meskipun masih terdapat sebagian guru yang memerlukan pendampingan lanjutan. Beberapa guru sebelumnya menyebutkan bahwa kurang berani mengoperasikan papan digital interaktif karena takut melakukan kesalahan atau membuat kerusakan karena memang belum adanya pelatihan sebelumnya. Namun kini para guru bahkan yang senior mulai memahami bahwa mengoperasikan *Smart board* tidak sesulit yang dibayangkan. Hal ini penting karena *Smart board* memberikan manfaat besar dalam pembelajaran terutama untuk membangun motivasi, keaktifan, dan antusiasme siswa (Susanto et al., 2025).

Para Guru di SMP Muhammadiyah 1 Jember antusias dalam pelatihan penyusunan media pembelajaran digital. Tim pengabdian masyarakat memberikan beberapa platform yang dapat

membantu para guru dalam membuat perencanaan dan media pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Platform pertama adalah *canva.ai*. Para guru sebelumnya hanya mengenal *Canva* sebagai media dalam membuat materi ajar untuk presentasi atau untuk membuat poster. Melalui pelatihan ini, guru kini memahami fitur yang dapat dimanfaatkan lebih dari itu. Setelah pelatihan guru yang menyatakan akan memanfaatkan *canva.ai* dalam menyusun perangkat pembelajaran mencapai 85%. Hal ini menunjukkan, melalui *Canva* pemahaman dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi berbasis kecerdasan buatan dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih berkualitas (Aderlaepe et al., 2025). Penggunaan *canva.ai* memungkinkan guru lebih kreatif dalam penyusunan media yang lebih menarik, kontekstual, dan adaptif pada pembelajaran mendalam ini (Ritonga et al., 2025). Dalam kegiatan pengabdian khusus terkait *Canva* dan *AI* juga terbukti efektif meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendorong transformasi pembelajaran inovatif sesuai Kurikulum Merdeka (Jannah et al., 2025).

Berbagai platform kuis online bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan kegiatan asesmen siswa. Sebesar 70% guru menyatakan adanya peluang pemanfaatan platform kuis online untuk asesmen akhir. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran akan pentingnya digitalisasi evaluasi. Namun angkat tersebut belum cukup tinggi dikarenakan di SMP Muhammadiyah 1 Jember pun terbiasa menggunakan *Google form* dalam kegiatan asesmen akhir. Hal ini tidak menjadi masalah karena kebanyakan sekolah memang hanya menggunakan bantuan *google form* dalam melaksanakan tes formatif dan sumatif (Arief et al., 2024). Namun 80% guru menyatakan siap memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital, seperti *Wayground*, *Kahoot!*, *Wordwall* dan gim interaktif lainnya dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Berbagai aplikasi kuis online memberikan tambahan pilihan bagi guru untuk menyelenggarakan kegiatan evaluasi langsung secara klasikal dan transparan, sekaligus memberikan respon positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui tampilan hasil yang real-time (Rahman et al., 2025). Gim interaktif yang diintegrasikan menggunakan papan digital interaktif dapat menjadi strategi untuk menciptakan suasana *joyful learning* tanpa mengabaikan capaian kompetensi. Dalam pembelajaran mendalam, keterlibatan aktif melalui gim dapat memperkuat retensi konsep dan mendorong partisipasi kolaboratif. Integrasi gim melalui papan digital interaktif menjadikan kelas lebih dinamis dan partisipatif (Hidayat & Musnandar, 2026).

Guru SMP Muhammadiyah 1 Jember memberikan penilaian untuk peluang pemanfaatan simulasi dan laboratorium maya sebesar 65%. Sehingga pada aspek ini masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Pada kegiatan pelatihan tim telah mendemonstrasikan simulasi dan laboratorium maya melalui website *PhET* yang dikembangkan oleh University of Colorado. Sebenarnya dengan adanya platform *PhET* dapat mendukung pembelajaran berbasis inkuiri dan pemahaman konseptual yang mendalam, khususnya pada mata pelajaran sains dengan sangat baik (Anggraini & Zulkarnaen, 2025). Dalam konteks *deep learning*, laboratorium maya memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, eksperimen virtual, dan analisis tanpa keterbatasan alat fisik (Emda et al., 2025). Para guru dalam hal ini masih kurang berminat dalam memanfaatkan laboratorium maya karena dianggap harus membutuhkan banyak perangkat komputer untuk kebutuhan praktikum secara klasikal (Ardius, 2020). Dengan dukungan *Smart board*, visualisasi simulasi dapat ditampilkan secara lebih jelas dan interaktif, sehingga perlu strategi tindak lanjut agar pemanfaatannya semakin optimal.

Seluruh kegiatan pengabdian kepada Masyarakat terkait pelatihan penyusunan media pembelajaran digital yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* membuat seluruh guru SMP Muhammadiyah 1 Jember 100% setuju akan adanya keberlanjutan pengembangan kerja sama. Hal ini menunjukkan adanya komitmen bersama untuk melanjutkan inovasi pembelajaran berbasis digital. Keberlanjutan kegiatan ini diawali dengan pembuatan *WhatsApp* Group yang dibuat oleh guru untuk memfasilitasi bagi yang akan membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Tim pengabdian juga telah berkomitmen kepada guru dan kepala sekolah apabila SMP Muhammadiyah 1 Jember membutuhkan bantuan program pengembangan kompetensi lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan penyusunan media pembelajaran digital yang *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* bagi guru SMP Muhammadiyah 1 Jember berjalan sangat baik dan relevan berdasarkan hasil kuesioner yang menyatakan kesesuaian topik, komunikasi, dan materi yang diajarkan dapat dimanfaatkan seluruhnya di atas 85%. Setelah pelatihan 80% guru menyatakan papan digital interaktif mudah dioperasikan dan 85% guru akan memanfaatkan papan tulis digital. Sebesar 85% guru akan memanfaatkan Canva lebih dari sekedar untuk presentasi dan 80% guru akan memanfaatkan gim interaktif dalam pembelajarannya. Namun terkait media laboratorium maya masih membutuhkan pendampingan karena hanya 65% guru yang tertarik untuk memanfaatkannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Lembaga Pengabdian dan seluruh Tim Universitas Muhammadiyah Jember, kepada kepala SMP Muhammadiyah 1 Jember beserta seluruh guru yang mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik dan antusias, sehingga kegiatan pengabdian pelatihan penyusunan media pembelajaran digital ini dapat terlaksana dengan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Aderlaepe, Baa, S., Uke, W. S., Madil, W., Ayu, A. P., Karim, A., & Mansyur. (2025). Pelatihan pengembangan media interaktif Canva berbasis deep learning dalam pembelajaran di era artificial intelligence di SMPN 12 Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 3170–3176. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i4.2660>
- Anggraini, A. T., & Zulkarnaen, Z. (2025). Inkuiri dan PhET: Kombinasi Ampuh untuk Pembelajaran IPA yang Aktif dan Interaktif di SMPN 15 Kota Bima. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(2), 79–90. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i2.4956>
- Ardius, A. (2020). Pemanfaatan Laboratorium Maya: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Teknodik*, 24(2), 147–160. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.679>
- Arief, H., Tersta, F. W., Mayasari, Iryani, E., Sholiha, M., & Wicaksana, E. J. (2024). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan asesmen berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Kahoot. *Journal of Human and Education*, 4(5), 974–980. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1562>
- Azzahra, M., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Azzahra, P. M., Rizki, A. N., Bella, R. G. R. S., Silvia, M. D., & Amalia, D. (2025). Pengaruh penggunaan Smart Board terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*, 4(2), 225–236. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v4i2.3179>
- Emda, A., Setiawan, & Darwan. (2025). Laboratorium Virtual sebagai Alternatif Media Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Kolaborasi Akademika*, 2(2), 141–147. <https://doi.org/10.26811/qp7rgf84>
- Hasanah, U., Prastiwi, R. S., Arya, L. W., & Yulian, D. K. (2025). Implementation of Deep Learning Approach in Indonesian Education. *International Journal of Educational Technology and Society*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.61132/ijets.v2i2.358>
- Hidayanti, L., & Safuan, S. (2025). Smart School Sebagai Solusi Transformasi Digital Pendidikan: Studi Kasus Implementasi di Sekolah Swasta Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(8), 4080–4089. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i8.8561>
- Hidayat, M. K., & Musnandar, A. (2026). Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP) untuk Meningkatkan Baca Tulis Al-Quran Siswa Kelas 4 di SDN 2 Plandi. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada*

- Masyarakat, 2(1), 135–149. <https://doi.org/10.63822/rynaxn55>
- Jannah, M., Yumami, E., & Putri, V. D. (2025). Pemanfaatan Canva dan Artificial Intelligence (AI) sebagai inovasi media ajar interaktif di era Kurikulum Merdeka. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 333–340. <https://doi.org/10.47065/jpm.v6i2.2773>
- Jepri, J., Edward, R., Thertina, E., & Permana, R. (2025). Kelas Cerdas Digital: Transformasi Teknologi yang Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 338–347. <https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.21118>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026, January 12). *Dampak IFP di Pasuruan, guru makin inovatif mengajar dan siswa semangat belajar*. <https://vokasi.kemendikdasmen.go.id/read/b/dampak-ifp-di-pasuruan-guru-makin-inovatif-mengajar-dan-siswa-semangat-belajar>
- Muslimah, H., Istiningasih, S., & Saputra, H. H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 857–865. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718>
- Parady, R. (2026, April 13). Warga Sekolah Apresiasi IFP Berikan Dampak Signifikan dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. Retrieved from Kemendikdasmen: <https://www.kemendikdasmen.go.id/en/press-release/15063-warga-sekolah-apresiasi-ifp-berikan-dampak-signifikan-dalam-meningkatkan-mutu-pembelajaran>
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Ritonga, S. I., Ritonga, M. W., Sagala, A. H., Pasaribu, E. Z., Siregar, J. S., & Munthe, S. (2025). Pemanfaatan AI dan Canva dalam pembuatan media pembelajaran kreatif untuk dosen dan guru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 5(2), 263–271. <https://doi.org/10.31849/ew0av025>
- Rizkia, D. F., Khasanah, A. T. N., Satiti, K. A., Aristu, A., & Hadi, F. R. (2025). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Media Game Edukasi pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 11(12), 31–40. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v11i12.10294>
- Susanto, Y., Sumiatie, & Susanto, D. T. M. (2025). Pemanfaatan Smartboard sebagai Media Interaktif untuk Analisis Sumber Sejarah Visual dalam Penguatan Historical Thinking Skills Siswa SMAN 2 Palangka Raya. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 6(2), 161–170. <https://doi.org/10.59672/nirwasita.v6i2.5399>
- Zaki, A., Sappaile, B. I., Talib, A., Mulbar, U., & Ahmad, K. A. (2025). Media Pembelajaran Menggunakan Media Canva Terintegrasi IT Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 238–245. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i2.9971>