

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN SANTRI

Zainollah¹, Sitti Mukamilah, M.Pd²

¹Universitas Islam Madura

zainol1983@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, akses terhadap informasi dan sumber belajar menjadi semakin mudah dan cepat. Hal ini membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk di lingkungan pesantren yang merupakan lembaga pendidikan. Pesantren selama ini dikenal dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang kuat dalam aspek keagamaan. Namun, agar tetap relevan dengan tantangan zaman, teknologi digital menjadi suatu keharusan. Pemanfaatan teknologi digital tidak hanya mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efisien dan menarik, tetapi juga membekali santri dengan keterampilan yang dibutuhkan. Tujuannya memberikan pemahaman dasar mengenai teknologi digital agar santri mampu menggunakan perangkat dan aplikasi digital secara produktif dalam kegiatan belajar, mendorong para pengajar di pesantren untuk menggunakan teknologi dalam proses pengajaran dan penilaian guna meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan berbasis praktik, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan santri dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai kondisi yang diharapkan ada beberapa tahapan yaitu : tahap persiapan, tahap sosialisasi dan pembukaan, tahap pelatihan dan transfer teknologi, tahap implementasi di lingkungan pesantren, tahap evaluasi dan rekomendasi keberlanjutan. Hasilnya santri bisa menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dasar dalam penggunaan perangkat digital seperti laptop, smartphone, serta aplikasi pembelajaran daring.

Kata Kunci: *Teknologi digital, pendidikan santri, pesantren, kualitas pendidikan, strategi pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Pesantren sendiri pada dasarnya adalah tempat belajar para santri sedangkan pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana yang terbuat dari bambu. Sedangkan menurut M. Dawam Rahardjo bahwa pondok pesantren adalah suatu lembaga keagamaan yang mengajarkan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu agama Islam. Menurut Zamakhsyari Dhofier pesantren sendiri menurut pengertian dasarnya adalah tempat belajar para santri. Sedangkan pondok berarti rumah atau tempat tinggal sederhana yang terbuat dari bambu.

Definisi pondok pesantren adalah suatu lembaga pendidikan agama islam yang tumbuh serta diakui oleh masyarakat sekitar, dengan sistem asrama (kampus) dimana santri-santri menerima pendidikan melalui sistem pengajian atau madrasah yang sepenuhnya berada di bawah kedaulatan dari *leadership* seseorang atau beberapa kyai dengan ciri-ciri khas yang bersifat kharismatik serta independen dalam segala hal.

Menurut para ahli, pondok pesantren baru dapat disebut pondok pesantren bila memenuhi

5 syarat, yaitu

a. Ada Kyai

Kyai merupakan tokoh non formal yang ucapan-ucapan dan seluruh perilakunya akan di contoh oleh komunitas sekitarnya. Kyai berfungsi sebagai sosok model atau teladan yang baik bagi santrinya dan juga komunitas disekitar pesantren.

b. Ada Pondok

Pondok adalah madrasah dan asrama (tempat mengaji, belajar agama islam), di daerah itu terdapat beberapa, yang dikelola secara modern. Pondok sebagai penginapan santri yang difungsikan sebagai tempat belajar agama Islam melalui seorang kyai.

c. Ada Masjid

Masjid adalah tempat ibadah bagi seorang muslim maupun muslimah. Selain itu sebagai tempat ibadah masjid juga sebagai tempat belajar mengajar mengenai agama islam.

d. Ada Santri

Santri adalah orang yang mendalami pengajiannya dalam agama islam. Menurut tradisi pesantren, santri terdiri dari dua macam. Pertama santri mukim, yaitu murid-murid yang berasal dari daerah jauh kemudian menetap di

pesantren. Kedua santri kalong, yaitu murid-murid yang berasal dari daerah sekitar pesantren, mereka tidak menetap di pesantren melainkan bolak-balik dari rumahnya sendiri.

e. Ada Pengajian Kitab Kuning

Kitab kuning adalah kitab-kitab klasik yang dicetak di kertas berwarna kuning dengan memakai huruf Arab dalam bahasa arab, Melayu, jawa dan sebagiannya. Huruf-hurufnya tidak berharakat atau biasanya disebut dengan istilah kitab gundul (PESANTREN, 2017).

Pendidikan santri di berbagai pesantren saat ini menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu bersaing di era globalisasi. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat menjadi peluang sekaligus tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan santri.

Selama ini, sistem pendidikan pesantren masih mengandalkan metode tradisional, seperti pengajaran kitab kuning dengan metode sorogan, bandongan, dan halaqah. Meskipun metode ini memiliki kekuatan dalam membentuk karakter dan akhlak santri, namun dalam aspek penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, masih terdapat kesenjangan yang cukup besar dibandingkan dengan pendidikan formal modern (Mulyawati & Handayani, 2020).

Teknologi digital menawarkan peluang besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran, dan akses terbuka terhadap informasi global. Pemanfaatan teknologi ini dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung pembelajaran santri, baik dalam memahami materi keagamaan maupun pengetahuan umum. Belum semua pesantren mampu mengintegrasikan teknologi dalam sistem pendidikannya secara optimal, baik karena keterbatasan infrastruktur, sumber daya manusia, maupun kurangnya pelatihan.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, saya berupaya memberikan pendampingan kepada para santri dan pengajar dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pendidikan. Diharapkan, kegiatan ini dapat

menumbuhkan kesadaran pentingnya literasi digital sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di lingkungan pesantren.

Kasus yang pernah terjadi terjadi di Yayasan Al-Marzuqi Ds. Bukek Tlanakan Pamekasan yaitu

a. Kurangnya Akses dan Sarana Teknologi

Yayasan belum memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer, proyektor, atau akses internet stabil. Santri dan sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019).

b. Keterbatasan Literasi Digital Guru dan Santri

Banyak guru dan santri yang belum memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan komputer, aplikasi pembelajaran, maupun internet. Masih ada pandangan konservatif bahwa teknologi digital dianggap kurang relevan dalam pendidikan agama (Ishak et al., 2022).

c. Minimnya Inovasi Media Pembelajaran

- Kegiatan pembelajaran cenderung monoton, sehingga santri kurang termotivasi dan mudah merasa bosan.
- Tidak ada penggunaan video pembelajaran, presentasi interaktif, atau platform online yang bisa menambah wawasan santri secara global (Fitri et al., 2024).

2. METODE PENGABDIAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, lembaga pendidikan Al-Marzuqi Ds. Bukek Tlanakan Pamekasan tidak bisa lagi bersikap pasif dalam mempertahankan budaya serta citra sekolah. Sebaliknya, institusi pendidikan harus proaktif melakukan berbagai inovasi dan pembaruan agar tetap relevan dan tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup di era globalisasi.

Dengan menyadari pentingnya peran sekolah sebagai agen perubahan sosial, maka sekolah dituntut untuk terus beradaptasi mengikuti dinamika perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu sarana yang cukup

efektif dalam mendukung pengelolaan sistem informasi akademik adalah pemanfaatan teknologi informasi berbasis komputer. Di sisi lain, penggunaan internet di dunia pendidikan juga mengalami peningkatan. Internet kini tidak hanya digunakan untuk mencari informasi, tetapi juga telah menjadi alat publikasi sekolah dalam rangka meningkatkan mutu dan daya saing lembaga Pendidikan (Fahrurrozi, 2024).

2.1 Waktu dan Tempat Pengabdian

Pengabdian ini dilakukan pada tanggal 1 s.d 31 Juli 2025 di Yayasan Al-Marzuqi Ds. Bukek Tlanakan Pamekasan

2.2 Metode dan Rancangan Pengabdian

Metode yang digunakan untuk mencapai kondisi yang diharapkan menggunakan beberapa tahapan yaitu :

❖ Tahap Persiapan

1. Melakukan survei dan observasi kebutuhan teknologi di pesantren
2. Identifikasi mitra (guru, santri, pengurus)
3. Menyusun desain kegiatan dan modul pelatihan

❖ Tahap Sosialisai dan Pembukaan

1. Menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan kepada semua pihak terkait
2. Menyusun jadwal kegiatan bersama pengurus pesantren
3. Menumbuhkan motivasi partisipasi melalui pendekatan persuasif

❖ Tahap Pelatihan dan Transfer Teknologi

1. Pelatihan dasar komputer dan internet
2. Pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi pembelajaran (Ms. Word, PowerPoint, Google Classroom, Canva, dll)
3. Simulasi pembuatan media pembelajaran digital

❖ Tahap Implementasi di Lingkungan Pesantren

1. Santri dan guru mulai menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar
2. Penggunaan alat bantu digital dalam tugas, hafalan, dan presentasi
3. Penerapan evaluasi berbasis digital

❖ Tahap Evaluasi dan Rekomendasi Keberlanjutan

1. Penilaian efektivitas program melalui angket, wawancara, dan observasi

2. Penyusunan laporan kegiatan

3. Memberikan rekomendasi program lanjutan seperti pelatihan lanjutan, pengadaan sarana digital, atau pelibatan komunitas IT lokal.

2.3 Pengambilan Sampel

Sampel yang digunakan dalam kegiatan ini diperoleh melalui penyebaran pernyataan angket yang telah disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan tujuan kegiatan. Angket tersebut dirancang untuk menggali informasi, pandangan, dan pengalaman terhadap responden. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan mempertimbangkan kriteria pengalaman mengikuti pelatihan. Angket disebarakan kepada 15 peserta yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Proses pengisian angket dilakukan secara manual, dengan waktu pengisian yang telah disesuaikan agar tidak mengganggu aktivitas utama para responden. Sebelum pengisian, seluruh responden diberikan penjelasan singkat mengenai maksud dan tujuan angket serta dijamin kerahasiaan identitas dan jawaban mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era digital ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan diberbagai sektor, termasuk dalam sektor Pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam konteks Pendidikan telah mengubah cara belajar dan mengajar, termasuk di pesantren.

Pesantren sebagai Lembaga Pendidikan islam tradisional, juga tidak terlepas dari dampak positif yang ditawarkan oleh teknologi. Pemanfaatan teknologi dipesantren dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas Pendidikan, memperluas aksesibilitas, dan mempersiapkan siswa pesantren menghadapi tantangan zaman. Pesantren adalah Lembaga Pendidikan yang sangat ideal. Banyak umat islam meyakini bahwa system Pendidikan pesantren sampai saat ini belum ada yang bisa menyamai atau bahkan mengungguli dalam mendidik anak dan faham Pendidikan ajaran islam dan memiliki akhlaqul karimah”(Muchasan et al., 2024).

Dampak positif Teknologi membawa

dampak yang luar biasa dalam system kehidupan seseorang, karena pemanfaatan baik positif dan negatifnya sangat berpengaruh dalam sikap dan perbuatan seseorang. Sebagaimana dalam pondok pesantren teknologi selain mempunyai dampak positif yang luar biasa juga banyaknya isu-isu negative terkait dengan dampak teknologi khususnya internet dengan banyaknya tampilan tampilan pornografi yang membuat masyarakat dalam pesantren menjadi lebih waspada (Setiawan, 2012).

1. Tahap Persiapan

Dilaksanakan pada Minggu ke 1 tanggal 1 s/d 5 Juli 2025

- Melakukan survei dan observasi kebutuhan teknologi di pesantren

Sebagai langkah awal dalam merancang program berbasis teknologi di pesantren, dilakukan survei dan observasi secara langsung untuk mengetahui kebutuhan yang nyata di lapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait fasilitas, kemampuan sumber daya manusia, serta kesiapan infrastruktur yang dimiliki oleh pesantren. Melalui survei, dikumpulkan data dari para guru, santri, dan pengelola pesantren mengenai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta harapan mereka terhadap pemanfaatan teknologi. Sementara itu, observasi langsung dilakukan untuk melihat kondisi ruang belajar, ketersediaan perangkat digital, jaringan internet, dan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan. Dari hasil survei dan observasi, ditemukan bahwa masih banyak pesantren yang membutuhkan perangkat pendukung, pelatihan keterampilan digital, serta integrasi teknologi yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman. Data ini menjadi dasar penting untuk menyusun program yang tepat sasaran, efektif, dan berkelanjutan.

Dengan memahami kebutuhan secara menyeluruh, diharapkan penerapan teknologi di pesantren dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan santri.

- Identifikasi mitra (guru, santri, pengurus)

Dalam merancang dan melaksanakan sebuah program pengembangan di lingkungan pesantren, langkah penting yang dilakukan adalah identifikasi mitra. Mitra yang dimaksud mencakup

seluruh pihak yang terlibat dan berperan langsung dalam proses pendidikan, yaitu guru, santri, dan pengurus pesantren.

Para guru merupakan mitra utama dalam hal perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Mereka memiliki pengalaman langsung dalam mengajar dan memahami kebutuhan akademik maupun karakter peserta didik. Keterlibatan guru sangat penting untuk memastikan program sesuai dengan kurikulum dan nilai-nilai pesantren. Santri sebagai peserta didik juga menjadi mitra kunci dalam program ini. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap teknologi, minat belajar, serta kendala yang mereka hadapi. Dengan melibatkan santri secara aktif, program dapat dirancang lebih relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sementara itu, pengurus pesantren memiliki peran strategis dalam mendukung kebijakan, fasilitas, dan keberlangsungan program. Melalui diskusi dan komunikasi intensif, pengurus diajak untuk ikut serta dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Melalui proses identifikasi ini, seluruh pihak dapat berkolaborasi secara sinergis demi mewujudkan lingkungan pesantren yang adaptif terhadap perkembangan zaman, tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisi dan keislaman yang menjadi fondasi utama.

- Menyusun desain kegiatan dan modul pelatihan

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di pesantren, langkah strategis yang dilakukan adalah menyusun desain kegiatan dan modul pelatihan secara terstruktur dan terarah. Penyusunan desain kegiatan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta, menentukan tujuan, serta merancang alur kegiatan yang sistematis. Setiap kegiatan dirancang agar selaras dengan kondisi pesantren, mudah diterapkan, dan mampu meningkatkan kompetensi baik guru maupun santri. Kegiatan ini mencakup pelatihan teknologi dasar, praktik pembuatan media pembelajaran digital, serta simulasi penggunaannya dalam kelas.

Bersamaan dengan itu, disusun pula modul pelatihan sebagai panduan utama dalam proses belajar. Modul ini berisi materi yang disusun

secara bertahap, dilengkapi dengan panduan praktis, gambar, dan tugas latihan. Penyusunan modul memperhatikan bahasa yang mudah dipahami, kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan pesantren.

2. Tahap Sosialisasi dan Pembukaan

Dilaksanakan pada Minggu ke 2 Tanggal 7 s/d 12 Juli 2025

- Menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan kepada semua pihak terkait

Sebelum kegiatan dilaksanakan, hal penting yang harus dilakukan adalah menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan kepada seluruh pihak terkait, baik guru, santri, pengurus pesantren, maupun mitra pendukung lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman bersama agar setiap pihak mengetahui arah dan manfaat dari program yang dirancang. Dengan penjelasan yang terbuka dan komunikatif, semua pihak diharapkan dapat memberikan dukungan, partisipasi, serta komitmen yang kuat selama proses kegiatan berlangsung. Maksud utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Sedangkan tujuannya adalah untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar, memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi santri, serta membangun lingkungan pesantren yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan penyampaian maksud dan tujuan yang jelas, diharapkan tercipta kolaborasi yang solid, suasana yang kondusif, serta keterlibatan aktif dari seluruh elemen dalam mendukung keberhasilan program yang dijalankan.

- Menyusun Jadwal kegiatan bersama pengurus

Agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib dan terarah, langkah penting yang dilakukan adalah menyusun jadwal kegiatan bersama pengurus pesantren. Penyusunan jadwal ini bertujuan untuk menyelaraskan waktu pelaksanaan program dengan agenda yang sudah berjalan di lingkungan pesantren.

Dalam proses ini, dilakukan koordinasi secara terbuka dan musyawarah bersama pihak pengurus, guna menyesuaikan jadwal kegiatan dengan rutinitas belajar santri, waktu mengajar guru, serta kegiatan keagamaan lainnya. Dengan

perencanaan yang matang dan partisipasi aktif dari pengurus, jadwal kegiatan menjadi lebih realistis, efisien, dan tidak mengganggu aktivitas utama di pesantren.



Menyusun Jadwal Kegiatan

Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Minggu			
			1	2	3	4
1	Persiapan dan Sosialisasi	- Observasi dan indentifikasi kebutuhan - Koordinasi dengan pengurus pesantren - Sosialisasi program ke santri dan guru	√			
2	Pelatihan Dasar Digital	- Pengenalan komputer dan internet - Pelatihan Ms. Word & PowerPoint dasar - Simulasi pembuatan tugas digital		√		
3	Pelatihan Lanjutan &	- Pelatihan Canva &			√	

	Implementasi	Google Classroom - Penerapan media digital dalam kelas - Pendampingan guru				
4	Evaluasi & Rekomendasi	- Wawancara & angket santri/guru - Diskusi kelompok refleksi - Penyusunan laporan akhir				√

- Menumbuhkan motivasi partisipasi melalui pendekatan persuasif

Dalam menjalankan sebuah program di lingkungan pesantren, partisipasi aktif dari seluruh pihak merupakan kunci keberhasilan. Untuk itu, diperlukan strategi yang tepat, salah satunya melalui pendekatan persuasif dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan semua elemen yang terlibat.

Pendekatan persuasif dilakukan dengan cara yang santun, komunikatif, dan menyentuh sisi emosional maupun rasional. Guru, santri, dan pengurus diajak untuk memahami manfaat kegiatan secara menyeluruh, serta pentingnya keterlibatan mereka dalam mendukung perubahan positif di lingkungan pesantren. Melalui dialog yang terbuka, pemberian contoh inspiratif, serta penyampaian pesan yang membangun semangat dan rasa memiliki, partisipasi mulai tumbuh secara alami. Santri menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan, guru termotivasi untuk berinovasi, dan pengurus lebih terbuka dalam memberikan dukungan.

Dengan pendekatan persuasif, bukan hanya partisipasi yang meningkat, tetapi juga tumbuh rasa kebersamaan dan tanggung jawab kolektif dalam mewujudkan tujuan program. Kegiatan pun menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan membawa perubahan yang berkelanjutan.

3. Tahap Pelatihan dan Transfer Teknologi

Dilaksanakan pada Minggu ke 3 tanggal 14 s/d 26 Juli 2025

- Pelatihan dasar komputer dan internet

Sebagai langkah awal dalam membekali santri dengan pelatihan dasar komputer dan internet. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari di era digital. Dalam pelatihan ini, peserta dikenalkan pada berbagai komponen dasar komputer, cara mengoperasikan sistem operasi, penggunaan perangkat lunak perkantoran seperti Microsoft Word dan PowerPoint, serta teknik mengetik yang efisien. Selain itu, peserta juga diajarkan cara mengakses internet secara bijak, mencari informasi yang relevan, menggunakan email, serta mengenal platform pembelajaran digital.

Pelatihan disampaikan secara bertahap dan praktis, dengan pendekatan yang ramah bagi pemula. Tujuannya adalah agar para santri maupun guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahaminya secara fungsional dalam mendukung proses belajar dan tugas sehari-hari. Melalui pelatihan ini, diharapkan tumbuh kepercayaan diri, kemandirian, dan kesiapan digital bagi seluruh santri, sebagai bekal menghadapi tantangan zaman dengan tetap berpegang pada nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal pesantren.

- Pengenalan dan praktik penggunaan aplikasi pembelajaran

Sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan santri di era digital, pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran yang relevan dan mudah diakses. Kegiatan ini bertujuan agar santri dapat memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menunjang proses belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Tujuan dalam kegiatan ini untuk :

1. Memperkenalkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri dan kurikulum pesantren.
2. Melatih santri menggunakan aplikasi secara langsung, baik dalam bentuk website maupun aplikasi mobile/desktop.

3. Meningkatkan keterampilan digital santri agar mampu mencari, mengakses, dan mengelola sumber belajar secara mandiri.

4. Mendorong kebiasaan belajar mandiri dengan bantuan teknologi.

Materi yang Diperkenalkan:

1. Google Classroom, Canva : sebagai platform kelas online.

2. YouTube Edu / Rumah Belajar : untuk akses video pembelajaran.

3. Microsoft Word / Google Docs : untuk menulis dan menyusun tugas atau makalah.



Pengenalan dan Praktik penggunaan pembelajaran

- Simulasi pembuatan media pembelajaran digital

Sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di era digital, dilaksanakan simulasi pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih guru dan santri agar mampu menciptakan media belajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dalam simulasi ini, peserta dibimbing mulai dari merancang konsep materi, memilih aplikasi yang tepat, hingga menyusun konten pembelajaran dalam bentuk visual, audio, maupun multimedia. Beberapa platform yang digunakan antara lain PowerPoint, Canva, dan aplikasi video editing sederhana.

Peserta diajak untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi hingga video singkat yang menarik dan mudah dipahami. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan menyampaikan materi secara efektif. Simulasi dilakukan secara bertahap dan kolaboratif, sehingga setiap peserta dapat saling berbagi ide, memberikan masukan, dan belajar dari hasil karya satu sama lain.

Dengan kegiatan ini, diharapkan guru dan santri mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang mendukung proses belajar yang lebih modern, menyenangkan, dan berdampak positif bagi seluruh lingkungan pesantren.

Simulasi Pembuatan Media Pembelajaran Digital

Menggunakan Powerpoint & Canva

1. Tujuan Kegiatan:

- Melatih santri membuat media pembelajaran berbasis digital.

- Mengasah keterampilan desain dan komunikasi santri.

- Mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana dakwah dan pembelajaran.

2. Sasaran Peserta:

Santri tingkat menengah/lanjutan (yang sudah memiliki dasar pengetahuan komputer)

3. Waktu dan Durasi:

2 hari × 2 jam per sesi

(Sesi 1: Pengenalan, Sesi 2 : Praktik dan Presentasi)

4. Alur Simulasi Kegiatan:

➤ Sesi 1: Pengenalan dan Persiapan

1. Pembukaan dan Penjelasan Tujuan Simulasi

2. Pengenalan Aplikasi Desain Presentasi:

- Microsoft PowerPoint atau Google Slides

- Canva (aplikasi online)

3. Materi Singkat: "Ciri Media Pembelajaran yang Baik"

4. Contoh Media Pembelajaran Digital

Menampilkan video, poster digital, dan infografik pembelajaran

5. Tugas Simulasi:

Setiap kelompok santri memilih satu topik pelajaran (misal: fiqih, sejarah) Islam, bahasa Arab) untuk dijadikan bahan media pembelajaran.

➤ Sesi 2: Praktik dan Presentasi

1. Pembuatan Media oleh Santri

Menggunakan Canva atau PowerPoint, masing-masing kelompok membuat satu media pembelajaran.

2. Presentasi Hasil Karya

Setiap kelompok menampilkan dan menjelaskan media yang mereka buat.

3. Evaluasi dan Refleksi

Pemberian masukan dari pembimbing dan peserta lain.

4. Penutupan dan Penyerahan Sertifikat Simulasi

- Hasil yang Diharapkan:
 - Santri menghasilkan 1 produk media pembelajaran digital.
 - Meningkatnya kepercayaan diri santri dalam menggunakan teknologi.
 - Terciptanya budaya digital kreatif di lingkungan pesantren.
- Peralatan yang Dibutuhkan:
 - Laptop atau komputer
 - Akses internet
 - Proyektor (untuk presentasi)
 - Akun Canva atau PowerPoint



Simulasi pembuatan media pembelajaran digital Menggunakan powerpoint & canva

4. Tahap Implementasi di Lingkungan Pesantren Dilaksanakan pada Minggu ke 3 mulai 14 s/d 26 Juli 2025

- Santri dan guru mulai menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar

Di era digital saat ini, dunia pendidikan terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Hal ini juga mulai dirasakan di lingkungan pesantren. Para guru dan santri kini perlahan mulai beradaptasi dan menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Di ruang-ruang kelas yang dulu hanya dipenuhi buku dan papan tulis, kini mulai terlihat proyektor, laptop, dan akses internet. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi juga menggunakan media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, aplikasi kuis interaktif, serta platform e-learning. Para santri, yang dulunya hanya belajar dari kitab-kitab dan catatan manual, kini mulai mengakses

materi melalui gawai, tablet, atau komputer yang disediakan pesantren.

Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah ketika guru menyampaikan pelajaran dengan bantuan slide presentasi yang menarik. Video pembelajaran digunakan untuk memperjelas materi, terutama dalam pelajaran umum seperti sains, matematika, atau bahasa. Santri pun terlihat antusias karena pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan tidak monoton.

Di sela kegiatan belajar, para santri juga diajarkan keterampilan digital dasar, seperti mengoperasikan komputer, membuat presentasi, dan mencari informasi melalui internet secara bijak. Penerapan teknologi ini tidak hanya memudahkan proses belajar, tetapi juga membuka wawasan baru bagi para santri untuk siap menghadapi tantangan zaman. Meski tetap menjaga nilai-nilai tradisi dan akhlak pesantren, namun mereka kini semakin percaya diri dan siap menjadi generasi yang melek teknologi dan berakhlak mulia.



Di ruang-ruang kelas yang dulu hanya dipenuhi buku dan papan tulis, kini mulai terlihat proyektor

- Penggunaan alat bantu digital dalam tugas, hafalan dan presentasi

Di era digital ini, santri dan guru mulai memanfaatkan alat bantu digital untuk menunjang proses belajar. Dalam mengerjakan tugas, santri kini menggunakan perangkat seperti laptop atau smartphone untuk mengetik, mencari referensi, bahkan mengirim tugas melalui platform daring. Hal ini membuat proses pengerjaan lebih rapi, cepat, dan mudah dipantau oleh guru. Dalam kegiatan hafalan, berbagai aplikasi seperti audio recorder, video, dan platform hafalan digital dimanfaatkan untuk membantu santri merekam dan memutar ulang bacaan mereka. Dengan cara

ini, mereka dapat mengevaluasi sendiri hafalan yang masih keliru dan memperbaikinya secara mandiri.

Sementara itu, saat melakukan presentasi, santri tak lagi hanya membaca catatan. Mereka menggunakan alat bantu seperti slide PowerPoint atau video pendek untuk menjelaskan materi secara lebih menarik dan interaktif. Guru pun membimbing santri agar mampu menyampaikan ide dengan percaya diri dan terstruktur. Penggunaan alat bantu digital ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan. Santri tak hanya memahami materi, tetapi juga terlatih menggunakan teknologi secara bijak dan produktif.

- Penerapan evaluasi berbasis digital

Seiring berkembangnya teknologi, proses evaluasi pembelajaran di lingkungan pendidikan, termasuk pesantren, mulai beralih ke sistem digital. Evaluasi yang dulunya dilakukan secara manual, kini telah diterapkan secara digital melalui berbagai platform dan aplikasi. Guru menggunakan media seperti Google Forms, Quizizz, untuk membuat soal ujian, kuis, dan latihan soal secara online. Santri pun mengerjakan evaluasi menggunakan perangkat digital, baik melalui laptop maupun smartphone.

Keuntungan dari evaluasi berbasis digital ini sangat nyata. Hasil ujian dapat langsung dilihat, proses koreksi menjadi lebih cepat, dan analisis nilai lebih mudah dilakukan. Guru dapat mengetahui secara langsung topik mana yang paling banyak belum dikuasai santri, sehingga pembelajaran dapat segera disesuaikan. Lebih dari itu, evaluasi digital juga melatih santri untuk bertanggung jawab, disiplin, dan terbiasa dengan penggunaan teknologi secara positif. Dengan penerapan ini, proses belajar mengajar menjadi lebih efisien, transparan, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

5. Tahap Evaluasi dan Rekomendasi

Dilaksanakan pada Minggu 4 tanggal 21 s/d 26 Juli 2025

- Penilaian efektivitas program melalui angket, wawancara, dan observasi

Untuk memastikan keberhasilan suatu program, penilaian efektivitas menjadi langkah penting yang harus dilakukan. Dalam hal ini, metode

yang digunakan meliputi angket, wawancara, dan observasi.

Melalui angket, pendapat dan tanggapan peserta program dikumpulkan secara sistematis. Pertanyaan-pertanyaan disusun untuk mengukur sejauh mana program memberikan manfaat, kesesuaian materi, serta efektivitas metode yang digunakan. Hasil angket memberikan gambaran umum tentang persepsi dan kepuasan peserta secara kuantitatif.

Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara lebih mendalam. Guru, santri, atau pihak terkait diajak berdialog langsung untuk memberikan masukan, kritik, dan saran yang bersifat kualitatif. Wawancara ini membantu memahami aspek-aspek yang tidak bisa terungkap hanya melalui angket.

Sedangkan melalui observasi, mengamati langsung proses pelaksanaan program. Mulai dari keterlibatan peserta, keaktifan dalam kegiatan, hingga implementasi teknologi dan metode yang digunakan. Observasi memberikan bukti nyata di lapangan tentang bagaimana program dijalankan.

Gabungan ketiga metode ini menghasilkan data yang lengkap dan menyeluruh. Dengan demikian, penilaian efektivitas tidak hanya bersifat angka, tetapi juga mencerminkan realitas dan pengalaman langsung dari peserta. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan program di masa mendatang.

- Penyusunan laporan kegiatan

Setiap kegiatan yang telah dilaksanakan perlu didokumentasikan secara sistematis dalam bentuk laporan. Penyusunan laporan kegiatan menjadi langkah penting untuk merekam seluruh proses, hasil, dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan. Laporan kegiatan disusun mulai dari latar belakang, tujuan, pelaksanaan, hingga hasil yang diperoleh. Data pendukung seperti dokumentasi foto, daftar hadir, dan hasil evaluasi juga dilampirkan sebagai bukti nyata keberlangsungan program. Selain sebagai bentuk pertanggungjawaban, laporan juga berfungsi sebagai bahan refleksi dan dasar untuk pengembangan kegiatan selanjutnya.

- Memberikan rekomendasi program lanjutan seperti pelatihan lanjutan,

Setelah program awal berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil yang positif, langkah

selanjutnya adalah merancang program lanjutan sebagai bentuk keberlanjutan dan pengembangan. Salah satu rekomendasi utama adalah pelatihan lanjutan. Program ini ditujukan untuk memperdalam keterampilan yang telah diperoleh peserta sebelumnya, serta memperkenalkan materi-materi baru yang lebih kompleks dan aplikatif. Pelatihan lanjutan juga penting untuk menjaga semangat belajar, meningkatkan kualitas, serta mempersiapkan peserta menghadapi tantangan yang lebih besar di masa depan.

Selain itu, bisa juga direkomendasikan pembentukan komunitas belajar digital, pendampingan rutin, atau pengembangan proyek berbasis teknologi. Tujuannya agar peserta tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga mampu menjadi agen perubahan di lingkungan masing-masing. Melalui program lanjutan ini, diharapkan dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan tidak berhenti begitu saja, tetapi terus berkembang dan memberi manfaat jangka panjang bagi peserta maupun lembaga.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan santri memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pelaksanaan kegiatan yang lebih interaktif dan efisien. Dengan teknologi digital, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara virtual, memungkinkan santri untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Ini memberikan fleksibilitas dan memudahkan akses ke sumber daya pendidikan yang beragam. Dalam kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan santri melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti video tutorial, simulasi, dan platform e-learning. Selain itu, teknologi digital memungkinkan personalisasi pendidikan dengan menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing santri.

Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan santri juga menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi di kalangan santri, terutama di daerah yang jauh dari pusat perkembangan teknologi. Selain itu, kurangnya keterampilan digital pada

tenaga pendidik dan santri sendiri menjadi hambatan dalam penerapan teknologi digital secara efektif. Meskipun ada tantangan, pemanfaatan teknologi digital sebagai strategi peningkatan kualitas pendidikan santri menawarkan banyak manfaat yang signifikan. Dengan pendekatan yang tepat, termasuk peningkatan infrastruktur dan pelatihan, teknologi digital dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperluas akses ke pendidikan yang berkualitas.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan syukur, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada *Yayasan Al-Marzuqi Bukek Tlanakan Pamekasan* atas kesempatan dan kepercayaan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan Kegiatan Pengabdian Masyarakat di lingkungan Yayasan. Dukungan dan kerja sama yang diberikan oleh segenap pengurus, pimpinan, serta seluruh elemen masyarakat binaan yayasan telah menjadi faktor penting dalam kelancaran dan kesuksesan kegiatan ini.

Kami berharap kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat bagi yayasan, serta menjadi langkah awal bagi kerja sama yang lebih erat di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah, kesehatan, dan keberkahan kepada seluruh pihak yang telah terlibat

6. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25. <http://badry7.blogspot.com/2014/04/makalah-pondidikan-berbasis>
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84.
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Menjawab Tantangan Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *C.E.S (Confrence Of Elementary Studies)*, 1(1),

32–40.

- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>
- Ishak, K., Selamat, M. I., Mehilda, S., Asmara, A., Nurjannah, Faizal, M., & Mustaghfiroh. (2022). Pelatihan Literasi Digital Wujudkan Santri Kreatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Mulyawati, I., & Handayani, L. (2020). Laporan Kemajuan Pengabdian Kepada Masyarakat. In *Program Studi Teknik Lingkungan Universitas Sahid* (Vol. 4005067001, Issue September, pp. 1–24). <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- PESANTREN, B. (2017). *Rizqy, Zahmavia Shomaroh. Pengaruh Sekolah Berbasis Pesantren Terhadap Kompetensi Pendidikan Agama Islam Peserta Didik di SMP Muhammadiyah 6 Surabaya*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2018. 12(1), 13–36.
- Purnasari, P. D. dan Y. D. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189–196.
- Rofiatun Nisa', & Eli Fatmawati. (2020). Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ibtida'*, 1(2), 135–150. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.147>
- Sakti, B. P. (2017). Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Magistra Unwidha Klaten*, 30(101), 1. <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/MAGISTRA/article/view/1/0%0Ahttps://osf.io/preprints/inarxiv/pucw9/>
- Fahrurozi, M. A. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital Informasi dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah dan Pesantren*. 3(December), 0–16. <https://doi.org/0.35905/edium.v>
- Muchasan, A., Nur Syam, & Anis Humaidi. (2024). Pemanfaatan Teknologi di Pesantren (Dampak dan Solusi dalam Konteks Pendidikan). *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 10(1), 16–33. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v10i1.849>
- Setiawan, A. B. (2012). Penanggulangan Dampak Negatif Akses Internet di Pondok Pesantren melalui Program Internet Sehat. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 15(1), 93–108. <https://doi.org/10.20422/jpk.v15i1.706>