

LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

LOKAKARYA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT

Lokasi: Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah (MTI) Canduang

Tanggal: Sabtu, 20 Juni 2026

Disusun Oleh:

Dr. Arifmiboy, S.Ag., M.Pd.

Dosen UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berbentuk lokakarya dengan tema "Media Pembelajaran Berbasis IT" di Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah (MTI) Canduang telah selesai dilaksanakan dengan baik pada tanggal 20 Juni 2026. Laporan ini disusun secara komprehensif sebagai bentuk pertanggungjawaban tertulis atas pelaksanaan kegiatan akademik tersebut.

Kegiatan pengabdian ini terselenggara berkat kerja sama yang sinergis antara Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan Yayasan Syekh Sulaiman Arrasuli, Pondok Pesantren MTI Canduang. Melalui pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan kompetensi pedagogik maupun profesional para tenaga pendidik di lingkungan MTI Canduang dapat mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini khususnya dititikberatkan pada kemampuan para guru dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi (TI) dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini dinilai sangat krusial dan relevan guna menjawab tuntutan kemajuan zaman serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada masa kini yang sangat dekat dengan dunia digital.

Bukittinggi, 24 Juni 2026

Dr. Arifmiboy, S.Ag., M.Pd.

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat masif dewasa ini telah mengubah paradigma pendidikan secara global dalam berbagai aspek. Saat ini, para tenaga pendidik berhadapan langsung dengan peserta didik dari generasi Z dan generasi Alpha, yang secara luas dikenal sebagai penduduk asli dunia maya (*digital native*). Fakta ini sejalan dengan ungkapan bijak dari sahabat Ali Bin Abu Thalib yang berpesan agar para pendidik senantiasa mendidik anak-anak sesuai dengan zamannya, karena anak-anak tersebut hidup dan berkembang pada zaman yang berbeda dengan zaman para pendidiknya. Generasi masa kini memiliki karakteristik psikologis dan kebiasaan yang sangat unik, di mana mereka sangat melek teknologi, memiliki kecenderungan menyukai segala hal yang serba cepat dan instan, serta memiliki kedekatan emosional yang jauh lebih kuat terhadap gawai (*gadget*) jika dibandingkan dengan media-media konvensional lainnya.

Sebagai bentuk respons proaktif terhadap fenomena pergeseran generasi tersebut, seorang pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan mumpuni dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya sekadar informatif, tetapi juga interaktif dan sangat adaptif dengan memanfaatkan basis Teknologi Informasi (TI). Menyikapi kebutuhan tersebut dan memenuhi undangan resmi dari Pimpinan Pondok Pesantren MTI Canduang, maka kegiatan lokakarya ini diselenggarakan. Tujuan utama dari lokakarya ini adalah untuk membekali para majelis guru dengan berbagai keterampilan taktis dan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas. Keterampilan tersebut mencakup pemahaman mendasar hingga penggunaan alat-alat berbasis *Artificial Intelligence* (AI) serta penguasaan berbagai aplikasi media pembelajaran digital terkini yang mampu menarik atensi belajar siswa.

1.2 Tujuan dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dan diselenggarakan dengan membawa tiga sasaran capaian atau tujuan utama. Pertama, kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi serta memberikan pemahaman komprehensif kepada para guru mengenai profil demografi dan bagaimana karakteristik gaya belajar peserta didik yang tergolong ke dalam Generasi Z dan Alpha. Kedua, lokakarya ini dirancang sebagai wadah untuk melatih para guru secara langsung (*hands-on*) dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) generatif, yang terbukti dapat sangat membantu efisiensi waktu pendidik dalam perancangan bahan ajar maupun penyusunan instrumen asesmen. Ketiga, kegiatan ini difokuskan untuk membimbing dan mendampingi guru dalam mendesain media presentasi visual yang interaktif, serta melatih

mereka untuk menyusun kuis-kuis digital yang menyenangkan dan mampu memicu kompetisi positif di antara siswa.

Adapun pihak yang menjadi sasaran utama sekaligus penerima manfaat (*beneficiaries*) dari pelaksanaan kegiatan lokakarya pengabdian ini adalah seluruh Tenaga Pendidik atau Majelis Guru yang secara aktif mengajar dan bernaung di bawah lingkungan Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah (MTI) Canduang. Melalui pelibatan langsung para pendidik sebagai ujung tombak pendidikan ini, diharapkan dapat terjadi transformasi budaya pengajaran yang berdampak positif dan berkelanjutan di dalam ruang-ruang kelas madrasah.

BAB II. PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Waktu, Tempat, dan Metode Pelaksanaan

Kegiatan lokakarya pengabdian masyarakat ini telah sukses dilaksanakan pada hari Sabtu, bertepatan dengan tanggal 20 Juni 2026. Acara ini diselenggarakan secara luring (*offline*) dengan mengambil tempat di Auditorium Pondok Pesantren MTI Canduang. Rangkaian acara dimulai tepat pada pukul 08.00 WIB dan berlangsung hingga seluruh agenda selesai, yang dipandu secara penuh oleh Dr. Arifmiboy, S.Ag., M.Pd., yang bertindak selaku narasumber ahli dari Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Dalam tahapan pelaksanaannya, kegiatan ini mengadopsi dan mengombinasikan beberapa metode pendekatan pembelajaran andragogi agar penyampaian materi kepada guru menjadi jauh lebih efektif dan tidak membosankan.

Metode pertama yang diterapkan adalah ceramah interaktif dua arah. Melalui metode ini, narasumber memaparkan landasan teoretis terkait perbedaan karakteristik generasi masa kini dan fondasi dasar mengenai cara kerja sistem kecerdasan buatan. Metode kedua yang menjadi inti dari lokakarya adalah praktik langsung atau *hands-on practice*. Peserta diberikan waktu dan pendampingan intensif untuk mencoba, mendaftar, dan mengoperasikan secara langsung berbagai perangkat lunak berbasis TI dan AI melalui gawai genggam maupun laptop masing-masing. Di samping dua metode tersebut, kegiatan ini juga diselingi secara berkala dengan aktivitas *ice breaking* dan pendekatan gamifikasi, di antaranya melalui permainan tebak angka visual serta teknik *snapping tool*. Selingan ini secara khusus dirancang guna memecah kebekuan dan menjaga tingkat fokus serta antusiasme para peserta selama mengikuti acara lokakarya yang berdurasi panjang.

2.2 Pemaparan Materi Kegiatan

Materi yang disampaikan secara bertahap dalam lokakarya ini mencakup berbagai spektrum kemampuan (*skills*) yang diidentifikasi sangat relevan dengan tantangan pedagogik yang dihadapi pendidik di era revolusi industri digital. Pada sesi pertama atau sesi pembuka, narasumber memberikan pemahaman mendalam secara sosiologis dan psikologis mengenai demografi peserta didik yang dihadapi saat ini. Penjelasan ini meliputi identifikasi perbedaan perilaku sosial antara Generasi X, Y, Z, hingga generasi terbaru yakni Alpha. Narasumber juga menjabarkan secara rinci mengenai 12 tipe kepribadian spesifik yang menjadi ciri khas dari Generasi Z. Teori-teori ini kemudian dikerucutkan dan dihubungkan dengan model pemrosesan informasi peserta didik, mengajak para guru untuk lebih memahami bagaimana anatomi memori siswa bekerja dalam menangkap informasi, sehingga institusi dapat menciptakan lingkungan sekolah yang benar-benar holistik dan ramah terhadap proses kognitif anak.

Memasuki tahap atau sesi inti dari lokakarya, narasumber mulai memperkenalkan penggunaan praktis dari teknologi *Artificial Intelligence* (AI) berjenis generatif. Alat bantu kecerdasan buatan seperti ChatGPT dari OpenAI dan Google Gemini diperkenalkan bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai asisten virtual yang tangguh untuk membantu guru dalam menyusun kerangka kasar bahan ajar, merumuskan ide pembelajaran, hingga memformulasikan rubrik tanya jawab secara cepat dan terstruktur. Setelah peserta mulai memahami cara memberikan instruksi (*prompting*) pada AI, tahapan selanjutnya adalah praktik pembuatan desain media presentasi secara otomatis. Peserta dibimbing langkah demi langkah menggunakan platform mutakhir seperti Gamma.app dan Wepik. Melalui aplikasi ini, para pendidik takjub karena kini mereka sanggup menciptakan modul presentasi berdesain profesional, lengkap dengan teks dan gambar pendukung, hanya dalam waktu beberapa detik saja. Melengkapi kecanggihan tersebut, narasumber juga mendemonstrasikan alat pembuat instrumen soal dan kuis otomatis berbasis AI yang bernama Questionwell.

Materi kemudian berkembang kepada pelatihan keterampilan praktis desain grafis dasar untuk mendukung visualisasi pembelajaran. Aplikasi yang diandalkan untuk materi ini adalah Canva, mengingat ketersediaannya yang luas dan antarmukanya yang sangat bersahabat bagi pemula. Agar kegiatan evaluasi hasil belajar siswa tidak lagi menjadi momen yang menegangkan, peserta diajarkan strategi gamifikasi kuis edukatif menggunakan platform Kahoot!. Mulai dari merancang tipe soal, melakukan pengaturan sistem penilaian, hingga simulasi memainkan kuis tersebut layaknya suasana nyata di dalam kelas. Sebagai pengayaan dan penutup dari keseluruhan sesi pemaparan teknis, narasumber memberikan ulasan dan pengenalan singkat mengenai keberadaan berbagai perangkat bantu lanjutan di internet. Pengenalan ini meliputi platform Assemblr Edu yang memfasilitasi teknologi realitas tertambah (*Augmented Reality*) di

ruang kelas, hingga pemanfaatan model bahasa skala besar lainnya seperti Claude AI dan Qwen AI yang sangat ahli dalam menyusun draf modul ajar bertema sains maupun teks-teks akademik berstandar ilmiah.

BAB III. HASIL DAN EVALUASI

3.1 Capaian Hasil Kegiatan

Apabila dievaluasi secara menyeluruh, kegiatan pengabdian berbentuk lokakarya berbasis teknologi ini dapat dikatakan telah berjalan dengan tingkat kelancaran yang sangat memuaskan. Partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh para majelis guru dari MTI Canduang menjadi indikator utama keberhasilan pemahaman materi. Mereka menunjukkan tingkat penasaran dan antusiasme yang luar biasa, di mana hal ini sangat kontras terlihat pada sesi praktik langsung di depan layar. Interaksi memuncak ketika para peserta berlomba-lomba mempraktikkan cara menyusun kalimat perintah atau *prompt* di antarmuka ChatGPT maupun Gemini untuk mendapatkan hasil yang presisi. Gelak tawa dan semangat kompetisi positif juga mendominasi ruangan tatkala dilakukan simulasi kuis interaktif menggunakan platform Kahoot!. Mayoritas peserta pada akhir lokakarya mampu membuktikan pencapaian mereka dengan memperlihatkan akun masing-masing yang telah aktif, sekaligus mampu mendemonstrasikan langkah teknis pembuatan purwarupa bahan ajar digital secara mandiri. Lebih dari sekadar keterampilan teknis, hasil kualitatif lain yang tak kalah penting adalah tumbuhnya kesadaran kognitif para guru mengenai pentingnya shifting (pergeseran) paradigma mengajar agar lebih selaras dengan pola asimilasi dan gaya belajar khas Generasi Z maupun Alpha yang selama ini mereka asuh.

3.2 Evaluasi Pelaksanaan dan Tantangan

Berdasarkan pemantauan dan evaluasi selama acara berlangsung, secara administratif dan manajerial tidak ditemukan adanya kendala yang mampu mengganggu atau menunda jalannya susunan acara. Namun demikian, selayaknya sebuah lokakarya yang sangat bersandar pada penggunaan perangkat daring dan komputasi awan (*cloud computing*), kelancaran ritme pelatihan ini benar-benar sangat bergantung pada kualitas dan stabilitas koneksi jaringan internet nirkabel (*Wi-Fi*) yang disediakan oleh pihak panitia lokal, serta kualitas perangkat keras (baik *smartphone* maupun komputer jinjing) yang dibawa secara mandiri oleh tiap-tiap peserta pelatihan. Pada awal-awal sesi praktik, terpantau ada beberapa tenaga pendidik—khususnya dari kalangan senior—yang masih merasa asing atau kebingungan dengan antarmuka platform digital modern yang baru saja diperkenalkan. Hal ini membuat mereka membutuhkan intensitas

pendampingan yang lebih tinggi dari narasumber. Beruntungnya, tantangan teknis tersebut pada akhirnya sanggup ditanggulangi dengan pendekatan fasilitasi yang kolaboratif. Metode tutor sebaya (*peer-tutoring*) diaplikasikan, di mana peserta dari kalangan guru muda yang secara alami lebih cepat meresapi literasi digital, dengan sangat proaktif dan senang hati membantu mengarahkan rekan sejawat mereka yang duduk berdekatan. Suasana tolong-menolong inilah yang menjaga tempo pembelajaran selama lokakarya dapat tetap terjaga dengan harmoni yang baik.

BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi terhadap seluruh rangkaian dan tahapan acara yang telah dilalui, sebuah konklusi yang kuat dapat ditarik bahwa penyelenggaraan kegiatan lokakarya bertema "Media Pembelajaran Berbasis IT" di Pondok Pesantren MTI Canduang telah terlaksana dengan meraih tingkat kesuksesan yang sangat mengesankan, serta berhasil memenuhi dan melampaui seluruh target capaian yang telah direncanakan di awal. Kegiatan edukasi dan pelatihan ini telah menjalankan fungsinya dengan baik sebagai sebuah katalisator akademik yang mampu memberikan bekal pengetahuan teoretis, wawasan kebaruan, serta keterampilan taktis yang riil bagi segenap tenaga pendidik madrasah. Melalui inisiatif pengabdian masyarakat ini, majelis guru telah difasilitasi, diarahkan, dan didorong dengan penuh motivasi agar secara bertahap mau melangkah bergeser dari dominasi absolut metode pengajaran konvensional yang satu arah, menuju penerapan metode pendidikan digital kreatif yang terintegrasi penuh dengan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Metode pedagogik masa depan ini telah terbukti secara ilmiah dan praktis jauh lebih inklusif, dapat dikustomisasi, sangat interaktif, terbukti ampuh dalam meningkatkan retensi memori peserta didik dalam menyerap substansi materi ajar, dan sudah barang tentu sangat berpadanan dengan dinamika psikologis maupun kebutuhan afektif peserta didik di era abad dua puluh satu ini.

4.2 Saran

Guna menjamin kontinuitas dan mengawal keberlanjutan dari dampak positif yang telah dipantik melalui kegiatan lokakarya ini, narasumber merumuskan beberapa saran strategis yang penting untuk dipertimbangkan oleh seluruh pemangku kepentingan. Pertama, menjadi sebuah keniscayaan agar pihak manajemen struktural madrasah, yayasan, atau komite sekolah berkomitmen untuk terus berupaya meningkatkan alokasi dan optimalisasi dukungan infrastruktur teknologi. Upaya yang paling krusial di antaranya adalah perbaikan secara

menyeluruh terhadap ketersediaan jaringan internet terpusat yang tangguh, stabil, dan mampu menjangkau merata hingga ke seluruh sudut dan blok ruang belajar siswa. Fasilitas yang memadai merupakan prasyarat absolut atau ujung tombak agar berbagai perancangan media pembelajaran digital mutakhir yang baru saja dilatihkan dapat benar-benar dieksekusi secara nyata dan konsisten di dalam aktivitas kelas. Kedua, sangat disarankan pula bagi pengurus madrasah agar segera merancang agenda kegiatan tindak lanjut (*follow-up program*) dengan membentuk kelompok diskusi terpumpun di kalangan guru atau mencanangkan program *In-House Training* tingkat lanjut (*advanced level*) pada periode semester mendatang. Keberadaan program lanjutan ini dipandang esensial sebagai wadah berkala guna mengevaluasi efektivitas, mendiskusikan kendala teknis lanjutan, serta mengukur sejauh mana frekuensi penerapan aneka platform digital—seperti Canva, media interaktif Kahoot!, beserta beragam mesin generator AI—benar-benar sukses diimplementasikan dan menjadi roh baru dalam ekosistem proses kegiatan belajar mengajar yang komprehensif di lingkungan MTI Canduang sehari-hari.

BAB V. LAMPIRAN

- **Lampiran 1:** Salinan digital (*scan*) Surat Undangan Resmi Permohonan Narasumber (Merujuk pada Surat Nomor: 087/UMM/MTI-C/VI/2026, tertanggal 18 Juni 2026 dari Yayasan Syekh Sulaiman Arrasuli yang ditandatangani oleh Drs. H. Anas Khatib Bandaro, M.M.)



Nomor : 087/UMM/MTI-C/VI/2026
Lamp. :
Hal : PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI NARASUMBER

Kepada yang terhormat,
Bapak Dr. Arifmiboy, S.Ag., M.Pd
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Do'a dan harapan kami semoga kiranya Bapak berada dalam keadaan sehat dan selalu dalam limpahan rahmat Allah SWT. Amin.

Bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas dan kompetensi tenaga pendidik di Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyah Islamiyah (MTI) Canduang, maka kami bermaksud mengadakan kegiatan Workshop dengan Tema "Media Pembelajaran Berbasis IT", sehubungan dengan itu kami selaku pimpinan bermaksud memohon kepada Bapak untuk menjadi narasumber pada acara tersebut, yang Insyallah akan di adakan pada :

Hari/ Tanggal : Sabtu, 20 Juni 2026
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai
Tempat : Auditorium Pondok Pesantren MTI Canduang

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wallahu wallyuttaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Canduang, 18 Juni 2026 M
03 Muharram 1448 H
PONDOK PESANTREN
MADRASAH TARBIAH ISLAMIAH
(MTI) CANDUANG

Drs. H. Anas Khatib Bandaro, M.M
Rais Al Madrasah

Tembusan disampaikan kepada :
1. Ketua Badan Pengurus Yayasan Syekh Sulaiman Arrasuli di Canduang
2. Arsip

- **Lampiran 2: Kolase Dokumentasi Foto Rangkaian Kegiatan**





--- Akhir dari Laporan ---