

Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence bagi Ustaz Digital Pondok Pesantren di Poncokusumo Malang

Arief Ardiansyah¹, Bahroin Budiya², Mukhammad Naafiu Akbar³

Universitas Islam Malang^{1,2,3}

arief.ardiansyah@unisma.ac.id^{1*}, bahroinbudiya@unisma.ac.id², mukhammad.naafiu@unisma.ac.id³

Abstract

This community service program aimed to enhance the pedagogical capacity of Islamic boarding school teachers in Poncokusumo, Malang, by integrating artificial intelligence (AI)-based learning media to support Arabic language instruction. The implementation adopted a Community-Based Participatory Research (CBPR) approach, involving stages of needs assessment, joint planning, practical assistance, and participatory evaluation. A total of 15 participants from 10 pesantren took part in the training, which focused on developing interactive media using ChatGPT and Kahoot as the main platforms. The results indicated that most participants rated the training materials as systematic, relevant to their profession, and effective in increasing their knowledge of modern educational technology. However, some challenges remained, particularly in technical understanding and the need for more time for independent practice. Overall, the program proved effective in providing practical skills and motivation for teachers to innovate in their teaching practices. Future sustainability of the program is expected through follow-up training and more intensive technical support, enabling pesantren to deliver adaptive, creative, and digitally aligned learning experiences.

Keywords: *Ai-Based Learning; Arabic Language Learning; Artificial Intelligence (AI); Islamic Boarding School Education; Technology-Based Learning.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pedagogis para pengajar pondok pesantren di Kecamatan Poncokusumo, Malang, dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) guna mendukung pembelajaran bahasa Arab. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Community-Based Participatory Research (CBPR) melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan bersama, pendampingan praktik, hingga evaluasi partisipatif. Sebanyak 15 peserta dari 10 pondok pesantren mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif dengan memanfaatkan ChatGPT dan Kahoot sebagai platform utama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai materi pelatihan tersaji dengan sistematis, relevan dengan profesi, serta mampu meningkatkan pengetahuan mereka tentang teknologi pembelajaran modern. Kendati demikian, terdapat tantangan berupa keterbatasan pemahaman teknis dan kebutuhan akan waktu lebih untuk praktik mandiri. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti efektif dalam memberikan keterampilan praktis sekaligus motivasi bagi para pengajar untuk berinovasi dalam pembelajaran. Keberlanjutan program diharapkan dapat dilakukan melalui pelatihan lanjutan dan dukungan teknis yang lebih intensif agar pesantren

mampu menghadirkan pembelajaran yang adaptif, kreatif, serta sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Kata Kunci: Artificial intelligence (AI); Pendidikan pondok pesantren; Pembelajaran Bahasa Arab; Pembelajaran-Berbasis Teknologi; Pembelajaran-Berbasis AI.

A. PENDAHULUAN

Tantangan yang dihadapi oleh sebagian besar guru atau pengajar selain membantu para siswa menguasai materi pelajaran adalah melatih atau mempersiapkan mereka menjadi para individu yang tangguh dan mampu bersaing di kancah global. Hal ini menuntut para guru membuka cakrawala pemikiran mereka agar senantiasa relevan dengan tantangan dan kebutuhan zaman modern. Proses ini menghadirkan tantangan yang mengharuskan mereka selalu mempelajari hal-hal yang baru (Permatasari, Saluza, Yulianti, & Ramadhan, 2025).

Arus informasi digital yang sangat cepat membutuhkan sikap yang responsif dan adaptif dari para pendidik. Setiap selang waktu, kebutuhan atau tuntutan selalu berubah. Hal ini juga berdampak pada proses pembelajaran. Para guru diharuskan mampu merespon dengan tangkas setiap kebijakan. Hal ini tentu saja tidak hanya memberikan beban tugas ekstra bagi mereka, namun juga bagi para peserta didik (Hammad & Muhid, 2025). Peserta didik diharuskan mampu beradaptasi dengan perubahan materi, metode pembelajaran, evaluasi, dan lain-lain. Sebagai akibatnya, penekanan lebih ditujukan kepada para pendidik agar mampu menyajikan pembelajaran yang adaptif, efektif, efisien, dan menyenangkan.

Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang tertua di Indonesia adalah pondok pesantren. Pondok pesantren sebagai salah satu lembaga pendidikan yang selalu konsisten mendidik para peserta didik atau

santri dengan muatan pada ilmu agama Islam dan pengembangan karakter. Di mana sumber rujukan utamanya adalah materi di Kitab Kuning. Mayoritas sistem pendidikan pesantren masih mengadopsi strategi pembelajaran tradisional seperti Bandongan atau Wetonan (seorang ustaz atau kiai membacakan kitab, sedangkan para santri menyimak dan mencatat, Sorogan (seorang santri membaca kita, sedangkan ustaz atau kiai menyimak dan mengoreksi bacaan jika diperlukan), Halaqah (diskusi kelompok santri di bawah pengawasan ustaz atau kiai), hafalan, dan lain-lain.

Meskipun strategi dan teknik pembelajaran tradisional seperti disebutkan di atas masih bertahan sampai saat ini, zaman telah berubah begitu juga dengan orang-orang di zaman tersebut. Para santri merupakan generasi alfa yang tergolong sebagai kelompok usia yang dilahirkan di era digital (digital native) sehingga tidak ada salahnya jika para pemangku kepentingan di pondok pesantren mencoba menyesuaikan dengan karakter para santrinya dengan mulai mengadopsi teknologi dan media pembelajaran modern pada sistem pendidikan mereka (Anita, Subari, & Radita, 2025). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan presentase lulusan pesantren yang tidak hanya menjadi ulama', tetapi juga menjadi seorang intelektual.

Smaldino, Lowther, Mims, & Russell (2015) berpendapat bahwa pondasi untuk menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan abad 21 adalah mempersiapkan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa

secara bermakna dan bertujuan memanfaatkan teknologi dan media untuk inovasi dan kreativitas, komunikasi, penelitian, dan pemecahan masalah. Hal ini dapat dijadikan salah satu landasan penerapan teknologi digital untuk dapat dimanfaatkan oleh para ustaz ketika mengajar di pesantren. Terlebih lagi dengan semakin maraknya pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) di segala sendi kehidupan manusia modern sehingga akan menjadi kemunduran peradaban jika suatu jenjang pendidikan tidak memanfaatkannya (Ariffudin, Rahmawati, & Zaini, 2025). Sehingga realitas kehidupan masyarakat menuntut pondok pesantren menjadi lebih terbuka untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi modern (Wahyu Iryana, 2015)

Kecamatan Poncokusumo terletak di kabupaten Malang, Jawa Timur. Di kecamatan ini terdapat beberapa pondok pesantren yang berbasis pembelajaran tradisional (Pondok Salaf) yang masih mempertahankan kultur pembelajaran kitab kuning dengan metode pembelajaran seperti hafalan, sorogan, bandongan, halaqoh, dan lain-lain. Pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan di beberapa pondok pesantren di wilayah tersebut. Pembelajaran bahasa Arab yang diajarkan ditujukan sebagai sarana untuk memahami dan menguasai teks-teks kita kuning.

Berdasarkan wawancara bersama dengan beberapa pengurus pondok pesantren di kecamatan Poncokusumo, kabupaten Malang, ditemukan beberapa karakteristik umum yang muncul seiring dengan penerapan metode pembelajaran klasik yang selama bertahun-tahun diterapkan. Pertama, metode pembelajaran terlalu bersifat teacher center, yang mana para santri lebih banyak

mendengarkan ceramah ustaz dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, pembelajaran hanya mengandalkan teks-teks klasik, kitab kuning sebagai sumber utama kajian. Ketiga, di beberapa pesantren sering mengalami kekurangan cetakan kitab atau buku teks pembelajaran. Keempat, tidak adanya inovasi pembelajaran seperti penerapan metode atau pun media pembelajaran pendukung lain selain papan tulis dan ceramah. Kelima, tidak memiliki SDM yang dapat merancang dan menyajikan pembelajaran melalui media digital atau teknologi modern.

Dari beberapa permasalahan seperti diuraikan pada paragraf sebelumnya, membawa konsekuensi merugikan akan keefektifan program pembelajaran yang dijalankan. Pertama, karena pembelajaran terlalu teacher-center, para santri menjadi pasif dan mudah bosan sehingga kerap memunculkan perilaku missbehavior. Kedua, sumber belajar tidak dapat diakses secara fleksibel dan kurang variatif menjadikan proses pembelajaran individual kurang menarik. Ketiga, jika ada santri yang tidak membawa kitab, proses pembelajaran tidak maksimal. Keempat, minimnya akses terhadap sumber-sumber pustaka lain, membuat wawasan santri tidak dapat berpikir secara global dan kritis di dalam memandang sebuah persoalan.

Walaupun metode penyampaian pembelajaran di sebagian besar pondok pesantren di kecamatan Poncokusumo mempunyai sejarah panjang dan aspek pedagogis yang mapan, realitas kehidupan bermasyarakat membutuhkan pembaharuan sistem pembelajaran agar lebih menarik, efisien, efektif, serta relevan dengan karakteristik para santri dan tantangan global. Salah satu inovasi strategisnya adalah melalui peningkatan kapasitas pedagogis guru atau ustaz di dalam mengembangkan sumber belajar digital. Langkah ini dapat

menjadi jembatan antara pendekatan pembelajaran tradisional dengan paradigma pembelajaran modern.

Desakan ini semakin besar mengigit para santri merupakan generasi yang berada dalam bagian digital native, yaitu kelompok yang lahir dan tumbuh bersama gawai, internet, media sosial, dan AI. Jika tidak ada penyesuaian paradigma pembelajaran yang hanya terus menerus menyandarkan pada strategi konvensional tanpa bantuan teknologi, mereka akan memasuki kondisi digital divide. Digital divide berarti suatu kondisi dengan akses teknologi digital yang tidak merata, utamanya dengan konektivitas internet dan ketersediaan perangkat, infrastruktur, keterampilan, dan keterjangkauan. Hal ini menyebabkan adanya kesenjangan kesempatan akses informasi dan partisipasi digital (OECD, 2024).

Berdasarkan uraian tentang berbagai persoalan dan akibat yang ditimbulkannya, perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk menanggulangnya. Melalui prosedur need assessment dan evaluasi (Dick, Carey, & Carey, 2015) bersama antara Tim Pengabdian dari Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Malang (UNISMA) dengan beberapa perwakilan pengurus pondok pesantren di kecamatan Poncokusumo, kami memutuskan untuk menyelenggarakan kegiatan workshop bertajuk Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Interaktif Berbasis AI.

Kegiatan ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan khazanah keilmuan pendidikan Islam, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan menjadi pelopor modernisasi pendidikan pondok pesantren yang sejalan dengan revitalisasi pendidikan Islam global, yang juga memberikan perhatian terhadap kesiapan santri menghadapi tantangan global, namun tetap

menjunjung tinggi nilai-nilai keilmuan klasik.

Kemahiran di bidang teknologi pembelajaran akan memperkaya strategi dan metode pembelajaran, meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran, serta membuka kesempatan kolaborasi antarpesantren dan lembaga pendidikan lain. Ini lah salah satu terselenggarakannya kegiatan PKM ini, yaitu untuk membentuk para “ustaz digital”. Dengan demikian, untuk menjaga keberlanjutan dan meningkatkan daya saing pendidikan pesantren di masa depan, salah satu langkah strategis yang perlu diadakan adalah kegiatan pelatihan merancang media pembelajaran digital terintegrasi dengan AI bagi para pendidik di pondok pesantren.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Penelitian ini melibatkan beberapa perwakilan pengajar pondok pesantren yang berada di kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan pelatihan ini berjumlah 11 orang yang mewakili 10 pesantren mereka masing-masing dan 4 orang utusan dari MA Al Itihad sendiri. Kegiatan ini mengambil tempat di Aula Serbaguna, MA Al Itihad, Desa Belung, Kecamatan Poncokusumo.

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan tema Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Interaktif Berbasis AI ini menggunakan model Community-Based Participatory Research (CBPR) (Hacker, 2017). Hacker (2013) menguraikan metode CBPR menjadi beberapa tahapan: Identifikasi dan Pemilihan Mitra Komunitas, Membangun Kemitraan dan Menetapkan Prinsip Kolaborasi, Penentuan Masalah dan Prioritas Bersama, Perencanaan Kegiatan Bersama, Implementasi Kegiatan,

Monitoring dan Evaluasi Partisipatif, dan Diseminasi Hasil dan Keberlanjutan.

Pada tahap *identifikasi & pemilihan mitra komunitas* tim pengabdian mengumpulkan informasi terkait kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih modern. Kemudian, mengidentifikasi mitra pondok pesantren. Terakhir, melakukan pendekatan awal untuk membangun kepercayaan dan memahami kondisi pembelajaran yang ada.

Pada tahap *membangun kemitraan dan menetapkan prinsip kolaborasi*, tim pengabdian menetapkan kesepakatan peran antara tim PKM dan pihak pesantren. Hal ini meliputi penetapan tujuan, metode pendampingan, dan pembagian manfaat. Selain itu, pada tahap ini juga ditentukan pula lokasi tempat pelaksanaan kegiatan PKM.

Pada tahap *penentuan masalah & prioritas bersama*, tim pengabdian melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan pengajar Bahasa Arab untuk menemukan kendala dan kebutuhan terkait media pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah menentukan topik AI prioritas yang paling relevan, seperti pembuatan kuis interaktif atau materi visual. Terakhir menentukan Memilih platform media pembelajaran berbasis permainan Kahoot sebagai media partisipasi para santri dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pada tahap *perencanaan kegiatan bersama*, tim pengabdian merancang kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AI (integrasi ChatGPT dengan Kahoot). Kemudian menetapkan jadwal, lokasi, serta strategi pendampingan praktis.

Pada tahap *implementasi kegiatan*, tim pengabdian melaksanakan pendampingan dengan sesi teori yang bertujuan memberikan prinsip-prinsip pengembangan media berbasis Ai. Setelah sesi penyampaian teori usah, kegiatan pendampingan memasuki sesi

praktik langsung di mana para tim pengabdian melakukan tutorial langsung langkah-langkah pengembangan media pembelajaran. Terakhir, sesi prakti yang mengharuskan para peserta membuat media pembelajaran secara mandiri.

Pada tahap *monitoring & evaluasi partisipatif*, tim pengabdian melakukan pengumpulan informasi atas ketercapaian tujuan pelatihan serta penguasaan keterampilan baru yang diperoleh. Kegiatan pengumpulan informasi ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner, wawancara, dan diskusi kelompok.

Pada tahap *diseminasi hasil & keberlanjutan*, tim pengabdian melakukan penyusunan laporan proses dan hasil kegiatan PKM. Menjelang sesi akhir, tim pengabdian membagikan sertifikat pelatihan kepada para peserta. Terakhir, untuk mendiseminasikan kegiatan PKM ini, tim pengabdian mengabadikan kegiatan ini dalam sebuah artikel yang dipublikasikan di jurnal PKM nasional yang bereputasi.

Secara garis besar, tahapan pelaksanaan kegiatan pendampingan ini dimulai dengan mengidentifikasi mitra pondok pesantren dan pengajar Bahasa Arab, diikuti dengan kesepakatan peran dan tujuan. Masalah dan prioritas bersama ditentukan melalui FGD, memilih platform Kahoot untuk pembelajaran berbasis AI. Rencana kegiatan meliputi pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan ChatGPT dan Kahoot, dilanjutkan dengan implementasi sesi teori dan praktik. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan wawancara, dan hasil kegiatan didiseminasikan melalui laporan dan publikasi artikel untuk keberlanjutan program.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan pada hari Sabtu dan Minggu, 7-8 Juni 2024, dari pukul 08.00 WIB. sampai dengan pukul 11.00 WIB., di Madrasah Aliyah (MA) Al Itihad, Desa Balung, Kecamatan Poncokusumo, Kabupaten Malang. Kegiatan ini dihadiri oleh para ustaz/ustazah atau pengajar Bahasa Arab dari beberapa pondok pesantren di wilayah Kecamatan Poncokusumo sebanyak 11 orang serta diikuti pula oleh 4 orang perwakilan dari MA Al Itihad sendiri.

Maksud dan tujuan utama dari kegiatan pendampingan ini yaitu memberikan wawasan serta keterampilan yang cukup mengenai strategi dan metoda pengembangan pembelajaran Bahasa Arab melalui pemanfaatan teknologi generative AI dan platform game-based learning Kahoot. Kegiatan pendampingan ini diselenggarakan dalam 2 hari. Hal ini dimaksudkan agar proses pendampingan ini dapat diselenggarakan dengan semaksimal mungkin. Dengan kata lain, jika biasanya kegiatan semacam ini berfokus pada kegiatan teknis melalui tutorial (Nugraha & Nugraha, 2022), pada pendampingan ini, Tim PKM FAI UNISMA juga turut memfokuskan pada pengembangan wawasan serta motivasi pentingnya pemanfaatan teknologi pembelajaran modern dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pelatihan ini diawali dengan tahap persiapan yang mencakup analisis kebutuhan, penyampain teori dan motivasi, dan perancangan materi. Fasilitator berdiskusi dengan beberapa pimpinan pesantren dan guru atau ustaz Qawaid al-Arabiyah untuk mengidentifikasi tema spesifik yang membutuhkan inovasi, seperti Isim Ma'rifah-Nakirah atau Fi'il Madhi-Mudhari', serta menilai kemampuan dasar guru dalam menggunakan teknologi.

Pada sesi kedua, kegiatan pendampingan berfokus pada kegiatan brainstorming dan FGD mengenai arah pengembangan pembelajaran modern khususnya penerapan teknologi generative AI dalam pembelajaran Bahasa Arab, penyampain motivasi tentang keunggulan pengajar yang melek teknologi pembelajaran modern, penyampain persiapan perangkat yang dibutuhkan dalam pendampingan, dan lain-lain.

Sesi terakhir di hari pertama adalah penyusunan modul pelatihan. Modul pelatihan disusun ke dalam tiga sesi utama: pengenalan tools, praktik pembuatan konten, dan simulasi mengajar. Selain itu, penyiapan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan akses internet agar pelatihan berjalan lancar.

Pada sesi pengenalan tools, para peserta pelatihan diperkenalkan pada fitur-fitur Kahoot dan ChatGPT serta manfaatnya dalam pembelajaran Qawaid. Fasilitator mendemonstrasikan cara membuat kuis interaktif di Kahoot, misalnya dengan menyusun soal pilihan ganda tentang Harf Jar. Para pengajar kemudian diajak untuk mencoba membuat kuis sederhana secara mandiri. Di sesi berikutnya, peserta belajar memanfaatkan ChatGPT untuk merancang contoh kalimat, dialog bahasa Arab, dan latihan soal sesuai tema Qawaid yang dipilih. Hal ini memudahkan pengajar dalam menyiapkan materi ajar yang lebih variatif dan menarik. Gambar 1 menunjukkan kegiatan di tahap ini.

Hari kedua berfokus pada praktik langsung dan simulasi mengajar. Para peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberi tugas untuk mengembangkan materi Qawaid menggunakan ChatGPT, kemudian mengonversinya menjadi kuis Kahoot. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, kemudian melakukan micro-

teaching dengan skenario kelas nyata. Melalui simulasi ini, Para peserta dapat mengalami langsung dalam proses perancangan dan penerapan pembelajaran berbasis teknologi sekaligus mendapatkan feedback dari peserta lain serta fasilitator.



Gambar 1. Pemateri sedang memaparkan materi

Pelatihan diakhiri dengan kegiatan evaluasi dan refleksi bersama. Peserta diajak mendiskusikan tantangan yang mungkin dihadapi, seperti kendala teknis atau adaptasi materi, serta mencari solusi bersama. Fasilitator juga membagikan kuesioner untuk menilai efektivitas pelatihan, baik dari segi materi maupun keterampilan yang diperoleh. Sebagai bentuk apresiasi, sertifikat pelatihan diberikan kepada semua peserta, disertai dokumentasi foto bersama sebagai kenang-kenangan seperti terdokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan foto bersama di akhir kegiatan PKM

Pada akhir acara, peserta diminta untuk mengisi survei kepuasan secara online menggunakan Google Form guna mengevaluasi pelaksanaan pelatihan. Survei tersebut terdiri dari empat pernyataan yang menggunakan skala Likert empat poin (sangat tidak baik, tidak baik, baik, dan sangat baik) untuk mengukur kepuasan peserta. Hasil survei tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel yang memperlihatkan respon peserta. Tabel ini mencerminkan persepsi peserta terhadap berbagai aspek acara, termasuk efektivitas pelaksanaan, kualitas materi, dan kepuasan secara keseluruhan. Adapaun hasil survey sesuai dengan masing pernyataan dideskripsikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Evaluasi Kegiatan PKM

| Kriteria Penilaian | Sangat Baik | Baik | Tidak Baik | Sangat Tidak Baik |
|-------------------------------------|-------------|------|------------|-------------------|
| <i>Sistematika penyajian materi</i> | 13 | 2 | - | - |
| <i>Kemudahan untuk dipahami</i> | 11 | 4 | - | - |
| <i>Meningkatkan Pengetahuan</i> | 9 | 6 | - | - |
| <i>Relevansi dengan profesi</i> | 12 | 3 | - | - |
| <i>Sesuai tujuan pelatihan</i> | 13 | 2 | - | - |

Dari hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dan ditabulasikan pada Tabel 2 di atas, dapat ditarik beberapa informasi.

1. *Sistematika Penyajian Materi*: 86.67% peserta menilai materi disajikan dengan sangat baik, dan 13.33% menilai baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam pelatihan ini sangat terstruktur dengan baik.
2. *Kemudahan untuk Dipahami*: 73.33% peserta merasa bahwa materi cukup mudah dipahami, dan 26.67% merasa masih baik, namun ada ruang untuk perbaikan untuk mencapai pemahaman

- yang lebih maksimal.
3. *Meningkatkan Pengetahuan*: 60% peserta menilai kegiatan pelatihan meningkatkan pengetahuan mereka tentang teknologi pembelajaran modern, sementara 40% menilai bahwa wawasan mereka masih baik tetapi bisa lebih diperjelas. Mungkin diperlukan penjelasan atau contoh tambahan agar semua peserta lebih melek terhadap teknologi pembelajaran.
 4. *Relevansi dengan Profesi*: 80% peserta merasa materi pelatihan sangat relevan dengan profesinya, sementara 20% menilai materi tersebut masih baik, tetapi ada beberapa aspek yang bisa diperbaiki untuk lebih sesuai dengan profesi mereka.
 5. *Sesuai Tujuan Pelatihan*: 86.67% peserta merasa tujuan pelatihan tercapai dengan sangat baik, sementara 13.33% menilai tujuan pelatihan sudah baik. Ini menunjukkan bahwa tujuan pelatihan sudah sangat jelas dan sesuai dengan harapan peserta.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan sebagian besar peserta merasa materi sangat baik disampaikan, relevan, dan sesuai tujuan. Meskipun demikian, ada beberapa area yang dapat diperbaiki, terutama dalam aspek kemudahan pemahaman yang bisa lebih diperjelas untuk beberapa peserta.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Interaktif Berbasis AI ini berhasil memberikan wawasan baru bagi para pengajar pondok pesantren mengenai teknologi pembelajaran modern, terutama dalam penggunaan platform berbasis game-based learning dan generative AI seperti Kahoot dan ChatGPT. Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam

mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran bahasa Arab di pesantren. Meskipun ada tantangan teknis dan kebutuhan untuk lebih memfasilitasi pemahaman materi, secara keseluruhan, pelatihan ini efektif dan relevan dengan kebutuhan para pengajar. Dengan meningkatnya keterampilan para peserta dalam menggunakan teknologi, mereka diharapkan dapat lebih inovatif dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang baik untuk modernisasi pendidikan pesantren menuju pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

Saran

Untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, disarankan agar peserta diberi lebih banyak waktu untuk praktik mandiri dan simulasi mengajar agar pemahaman mereka terhadap penggunaan teknologi semakin mendalam. Selain itu, penting untuk menyediakan lebih banyak sumber daya dan dukungan teknis agar para pengajar dapat mengatasi kendala yang mungkin timbul selama penerapan teknologi dalam pembelajaran. Diperlukan juga evaluasi yang lebih mendalam terhadap pemahaman dan aplikasi materi oleh peserta untuk memastikan keberhasilan pelatihan secara menyeluruh. Pelatihan lanjutan yang lebih spesifik terkait dengan pemanfaatan AI dalam berbagai mata pelajaran juga akan sangat bermanfaat bagi pengembangan kompetensi pengajar di masa depan.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terselenggara dengan baik berkat kerja sama antara Fakultas Agama Islam UNISMA dengan beberapa Pondok Pesantren yang berada di wilayah kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Yayasan AI

Itihad Poncokusumo kabupaten Malang yang telah memberikan izin diadakannya acara ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Anita, Subari, & Radita, N. (2025). Pelatihan Aksesibilitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 103–111.

Ariffudin, I., Rahmawati, A. I. N., & Zaini, A. (2025). Implementasi Virtual Reality Counseling Berbasis Metaverse untuk Meningkatkan Keterampilan Konseling Guru Bimbingan Konseling Kota Malang. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 143–149.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). New Jersey: Pearson.

Hacker, K. (2017). *CommunityBased Participatory Research*. London: SAGE Publications, Inc.

Hammad, R., & Muhid, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 1–6.

Nugraha, N., & Nugraha, D. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sdit Al Imam Kuningan. *Jurnal Dharma Bhakti Ekuitas*, 07(01), 16–22.

OECD. (2024). Digital Divide in Education. Retrieved August 13, 2025, from Organisation for Economic Co-operation and Development website: <https://www.oecd.org/en/topics/digital->

[divide-in-education.html](#)

Permatasari, I., Saluza, I., Yulianti, E., & Ramadhan, M. (2025). Pengembangan Materi Pembelajaran dengan Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality untuk Guru Sekolah Menengah Atas. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(1), 61–68.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (J. W. Johnston, Ed.). Boston: Pearson Education, Inc.

Wahyu Iryana. (2015). Tantangan Pesantren Salaf Di Era Modern. *AL-MURABBI*, 2(1), 64–87.