

PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN WAWASAN SISWA DI PONDOK PESANTREN PUTRI HIDAYATULLAH KOTA TERNATE

Sulmi Magfirah¹, Ahmad Rifani Talaohu², Hudan Irsyadi³, Nur Fajrhi⁴,
Azzan Wafiq Agnurhasta⁵

^{1,2,4}, Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun

^{3,5} Antropologi Sosial, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun

e-mail: sulmi@unkhair.ac.id

Abstrak

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional dapat memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan wawasan siswa. Dalam pengabdian ini, dilakukan pelatihan kepada para siswa dalam penggunaan aplikasi digital yang relevan dengan konten pendidikan Islam dan umum. Metode yang digunakan adalah 'learning by doing' (LBT) yang merupakan model pembelajaran yang juga dibarengi dengan tindakan, yang artinya belajar tidak hanya secara teoretis tetapi juga dipraktekkan langsung dilapangan. Rangkaian kegiatan pada program ini meliputi pelatihan praktis, pembimbingan, dan demonstrasi penggunaan aplikasi untuk memastikan pemanfaatan teknologi secara optimal. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pemahaman teknologi dan membantu mereka mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi dalam bentuk video digital interaktif. Selain itu, diharapkan pula tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di lingkungan pesantren, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, pemanfaatan aplikasi digital dalam pendidikan pesantren memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan semangat belajar siswa, serta mampu mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan di era digital ini. Sangat diharapkan agar program pengabdian ini bisa menjadi acuan untuk bisa diimplementasikan di pesantren-pesantren lainnya yang ada di wilayah Indonesia pada umumnya, dan terkhususnya di Kota Ternate.

Kata kunci: Aplikasi Digital, LBT, Pesantren, Siswa, Video Interaktif.

Abstract

Islamic boarding schools, like other traditional Islamic educational establishments, may leverage digital technology to improve learning outcomes and foster students' critical thinking. Students are trained in the use of digital apps that are pertinent to Islamic and general education material through this program. The method used in this project is called "learning by doing" (LBT), which is a model of instruction that is also based on experience. This means that learning happens not only theoretically but also practically. The series of activities in this program include hands-on instruction, application usage demos, and advice to guarantee the best possible use of technology. It is anticipated that this service would improve students' technological knowledge and assist them in honing their technological abilities through interactive digital films. A more engaging and joyful learning atmosphere will hopefully be established in the Islamic boarding school setting, which will boost students' enthusiasm to learn. In conclusion, the integration of digital applications into Islamic boarding school curricula has immense promise for elevating the standard of instruction and igniting students' passion for learning, all while equipping them to thrive in the current digital landscape. It is hoped that this service program will serve as a model for other Islamic boarding schools throughout Indonesia and especially in Ternate City.

Keywords: Digital Application, LBT, Islamic Boarding School, Students, Interactive Video.

PENDAHULUAN

Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional memiliki peran yang penting dalam mendidik generasi muda dengan nilai-nilai keagamaan, moral, dan akademik yang kuat. Namun, dalam menghadapi era digitalisasi yang semakin pesat, tantangan baru muncul dalam memastikan pesantren tetap relevan dan kompetitif dalam memberikan pendidikan yang holistik kepada para santri. Pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi digital, telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan modern. Aplikasi digital tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi

tetapi juga membuka peluang baru untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pemahaman siswa dalam berbagai bidang ilmu. Khususnya di pesantren, yang dikenal dengan kurikulum yang kental dengan kajian agama, pemanfaatan aplikasi digital dapat menjadi solusi inovatif untuk memperluas wawasan siswa. Dengan aplikasi digital, siswa dapat memperoleh akses lebih mudah dan cepat terhadap berbagai konten edukatif, baik dalam bidang keagamaan maupun ilmu pengetahuan umum. Terlebih lagi, di dunia digital ini, siswa sekarang tidak hanya bergantung pada buku teks cetak; mereka sekarang dapat menggunakan berbagai jenis sumber daya digital, seperti e-book, jurnal elektronik, video interaktif, dan basis data online (Sakti, 2023).

Berangkat dari hal tersebut, maka program pengabdian ini bertujuan untuk menggali potensi pemanfaatan aplikasi digital, aplikasi editing Capcut, Kinemaster and VN, guna meningkatkan wawasan siswa di lingkup pondok pesantren putri hidayatullah Kota Ternate, yang meliputi penerapan teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran, pengembangan konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum pesantren, serta mengimplementasikan penggunaan aplikasi digital dengan baik dan benar sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa perihal keterampilan dan inovasi guna mempromosikan pesantren dengan memanfaatkan perangkat media sosial. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini, tim pelaksana kegiatan menaruh harapan besar agar kiranya bisa bersama-sama menemukan strategi dan rekomendasi yang konkret untuk memperkuat peran teknologi digital dalam mendukung dan memfasilitasi pendidikan di pesantren melalui platform komunikasi media digital. Dengan demikian, pesantren tidak hanya dapat menjaga tradisi keagamaan tetapi juga beradaptasi dengan perkembangan zaman demi meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka tawarkan kepada generasi penerus bangsa. Sebagai tambahan, program ini akan mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana aplikasi digital dapat diintegrasikan secara efektif melalui video interaktif dalam konteks pendidikan pesantren, sehingga manfaat konkret pun bisa dirasakan oleh siswa dan lembaga pendidikan tersebut secara keseluruhan.

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah learning by doing (LBD) yang bertujuan untuk menerapkan pengetahuan melalui praktek langsung menggunakan aplikasi digital yang dimaksud. LBD sendiri pertama kali diperkenalkan oleh John Dewey, yang menjelaskan bahwa selama proses belajar, individu harus mengalami dan menerapkan apa yang mereka pelajari atau harus melakukan sesuatu dalam situasi aslinya (dalam Sunami, 2014). Adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan pengabdian ini, yang mana tahap pertama mencakup diskusi dan sosialisasi awal. Dilanjutkan dengan pembahasan menyangkut penggunaan media, seperti aplikasi pembuatan video pada handphone (HP), serta pemahaman dasar tentang manfaat dan efek yang ditimbulkan oleh aplikasi digital. Untuk membantu proses pembelajarannya, para peserta didik juga diberi alat tulis yang digunakan untuk mencatat materi yang telah diberikan. Untuk lebih jelasnya, tim pelaksana membagi metode pelaksanaan program ini menjadi tiga tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:

- a. Tim pelaksana mengadakan diskusi dan sosialisasi sebelum diadakannya kegiatan, terutama ke pihak Yayasan Pesantren Hidayatullah, kemudian di lanjutkan ke kepala sekolah pesantren putri, dengan begitu peserta yang menjadi sasaran akan tahu kapan diadakan dan bagaimana prosedur kegiatan pembelajaran pemanfaatan aplikasi digital.
- b. Tim pelaksana menyiapkan instrumen yang diperlukan seperti HP dan alat tulis, karena alat komunikasi atau gadget peserta kegiatan di pegang oleh penanggung jawab asrama.
- c. Tim pelaksana menyediakan perlengkapan untuk kegiatan program kegiatan.

2. Tahap Pembelajaran dan Pelatihan:

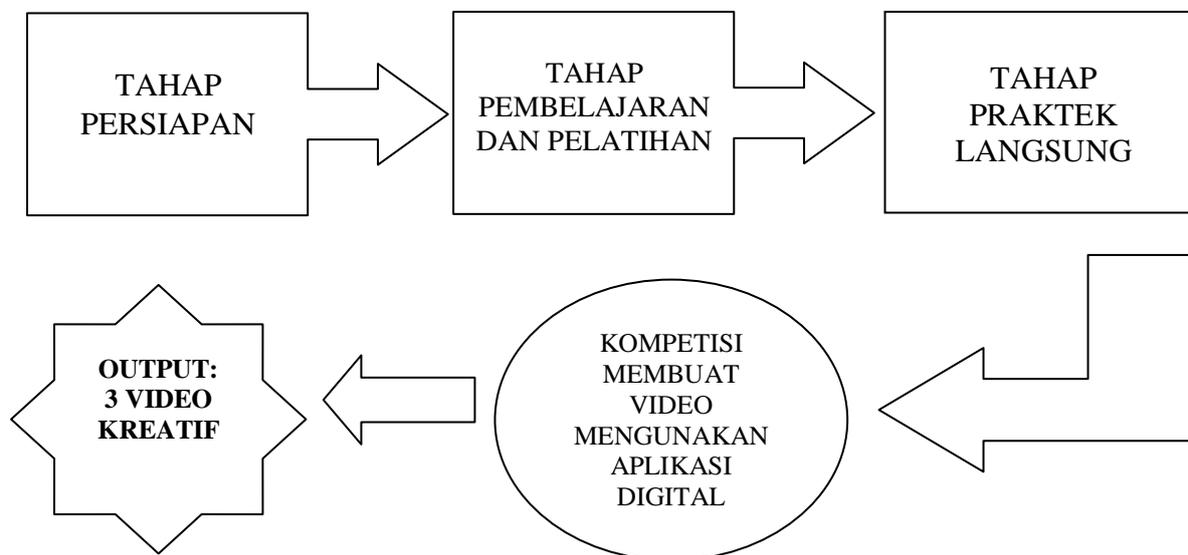
Dalam tahap ini, semua peserta didik yang terdiri dari siswa kelas XIII (12) akan didata oleh tim pelaksana. Kemudian mereka dikumpulkan didalam ruangan kelas pesantren untuk melaksanakan program pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif. Para peserta akan terlebih dahulu diperkenalkan berbagai macam jenis media digital. Beberapa diantaranya berupa aplikasi pembuatan video yang terinstal pada HP yang nantinya bisa berguna sebagai media pengenalan pesantren kedepan. Mengingat pentingnya kesadaran dan perubahan kebiasaan dalam penggunaan teknologi yang bermula hanya sebagai media hiburan menjadi media promosi edukasi yang sangat bermanfaat. Disini para peserta akan diarahkan dan diberikan pemahaman secara langsung oleh pelaksana tentang apa saja dampak positif dan negatif penggunaan teknologi

serta bagaimana cara menggunakan teknologi secara bijak, baik, dan benar. Tahap pembelajaran ini dimulai dengan pengenalan dasar, dimana pengenalan ini mencakup:

- a. Pengenalan berbagai aplikasi membuat dan mendesain video yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya, seperti Capcut, Kinemaster, dan VN.
- b. Memberikan instruksi tentang cara menggunakan aplikasi tersebut dengan benar melalui beberapa teknik pengeditan dasar, seperti Trimming dan Cutting, Transisi, Timing, dan Colour Grading.
- c. **Tahap Praktek Langsung:**

Tahap praktek langsung adalah fase dalam proses pembelajaran atau pelatihan di mana peserta didik menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam situasi nyata atau praktek simulasi. Dengan melibatkan siswa secara langsung melalui praktek dalam penggunaan aplikasi digital, mereka tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga sekaligus mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan mereka. Untuk menambah antusiasme memacu semangat para santri dalam membuat video, tahap praktek ini akan dikemas dalam bentuk kompetisi, peserta kegiatan dibagi menjadi 7 tim dengan masing-masing tim diberikan 1 handphone yang lengkap dengan aplikasi editing, kemudian nantinya akan dinominasikan video 3 terbaik.

Singkatnya, rangkaian tahap proses kegiatan pengabdian dengan tema Pemanfaatan Aplikasi Digital dengan metode learning by doing dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1. Tahap Prosesi Kegiatan dengan Metode Learning By Doing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan Pondok Pesantren Putri Hidayatullah Kota Ternate. Peserta kegiatan terdiri dari siswa kelas XIII (12), dengan jumlah sebanyak 30 santri. Kegiatan pengabdian ini adalah wujud hasil kolaborasi antara para tenaga pendidik yakni Dosen di ruang lingkup Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Khairun dengan sekolah Pondok Pesantren Putri Hidayatullah Kota Ternate, bertemakan ‘Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Meningkatkan Wawasan Siswa di Pesantren Hidayatullah Putri’. Perlu di garisbawahi bahwa program kegiatan ini memerlukan adanya perhatian baik para santri maupun ustadzah akan pentingnya peran aplikasi digital di era teknologi dewasa ini. Oleh sebab itu, pada tahap pertama, pelaksanaan program ini dimulai dengan melakukan persiapan awal seperti sosialisasi yang bertujuan untuk mempresentasikan tujuan dan maksud dari kegiatan pengabdian ini, sekaligus memberikan gambaran umum tentang pentingnya program pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan wawasan santri. Seusai presentasi, tim pelaksana pun melanjutkan dengan sesi diskusi bersama dengan ustadzah terkait respon siswa terhadap literasi aplikasi digital itu sendiri.

Dari hasil diskusi, diketahui bahwa sebagian besar santri telah memahami dasar-dasar dalam penggunaan aplikasi digital. Sedangkan sebagian rata-rata masih minim bahkan belum cakap dalam

menggunakan aplikasi digital sama sekali. Untuk menjawab masalah pada tahapan awal, diperlukan adanya perencanaan yang meliputi penerapan strategi efektif pada program ini hingga kiranya mampu meningkatkan pemahaman tentang pemanfaatan aplikasi digital. Tim pengabdian pun sepakat untuk menggunakan metode *learning by doing* (LBD) yang lebih menitikberatkan pada peran aktif siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dibagikan dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melihat dan melakukan praktik sebagai respon langsung terhadap pokok bahasan yang mereka terima (Herniati, dkk, 2017). Oleh karena itu, pada konteks penerapan pemanfaatan aplikasi digital ini, LBD adalah metode yang tepat untuk diterapkan mengingat program ini menuntut siswa untuk bisa langsung terlibat dan mengimplementasikan kecakapan dan kemampuan mereka dalam bentuk pembuatan video dengan memanfaatkan beberapa aplikasi digital yang tersedia pada handphone.



Gambar 2. Tahap persiapan awal melalui sosialisasi dan diskusi

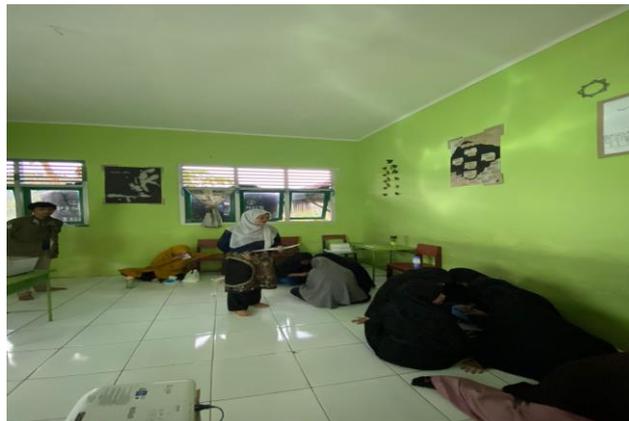
Selanjutnya, program ini dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap pembelajaran dan pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari minggu, tanggal 23 Juni 2024 yang dimulai dari pukul 09.00-17.00 WIT. Kegiatan ini melibatkan tim pelaksana, ustadzah, alumni, dan para santri selaku peserta didik. Untuk mengawali kegiatan ini, kami selaku tim pelaksana memberi penjelasan yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi digital untuk membuat video berupa Capcut, Kinemaster, dan VN. Kami juga memberikan instruksi berupa tips tentang cara menggunakan aplikasi tersebut dengan benar melalui beberapa teknik pengeditan dasar, seperti Trimming dan Cutting, Transisi, Timing, dan Colour Grading.

Sehubungan dengan penerapan pemanfaatan aplikasi digital, alasan utama kenapa pembuatan video dipilih sebagai aktivitas yang nantinya akan dipraktekkan langsung oleh para santri pada tahapan berikutnya dikarenakan video merupakan salah satu media penyampaian informasi yang paling efektif, sebab video yang interaktif dapat meningkatkan tingkat keterlibatan audiens karena pengguna dapat berpartisipasi langsung dalam konten. Hal ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memikat. Selain itu, pembuatan dan pengeditan video juga mampu mengasah dan meningkatkan keterampilan dasar siswa, mengingat aktivitas ini menuntut kreativitas yang tinggi dan memicu inovasi dalam berekspresi melalui pembuatan video. Selain itu, dengan memberikan ruang penuh kepada para siswa untuk bisa berkeras dalam membuat video, secara tidak langsung kegiatan ini mampu menumbuhkan rasa untuk mau bersama melestarikan budaya dan tradisi yang bisa saja dikolaborasi ke dalam konten video yang nantinya akan di buat oleh para santri.



Gambar 3. Tahap pembelajaran dan pelatihan

Setelah menjelaskan materi, program pun berlanjut pada tahap akhir, yang merupakan sesi akhir dari serangkaian kegiatan pengabdian yaitu praktek langsung. Pada bagian ini, peserta dibagi menjadi 7 tim, dimana masing-masing tim hanya boleh menggunakan 1 HP lengkap dengan aplikasi pengeditan video yang sebelumnya juga telah diberikan izin dari ustadzah selaku penanggungjawab asrama. Tema dari pembuatan video dengan menggunakan aplikasi yang telah disebutkan di atas adalah 'Promosi Pesantren'. Selanjutnya, seluruh tim diberikan waktu selama 20 menit untuk keluar ruangan mencari ide sekaligus membuat video singkat berdurasi selama 2 menit. Setelah 20 menit selesai, tim juri yang terdiri dari dosen, alumni, dan ustadzah memilih video 3 terbaik dan berhak membawa hadiah yg sudah dipersiapkan oleh tim pelaksana.



Gambar 4. Tahap praktek langsung

Hasil dari kegiatan, terungkap bahwa sebagian besar peserta didik sudah menguasai beberapa aplikasi digital yang biasanya dikoneksikan ke sosial media. Namun, mereka belum pernah memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mempromosikan pesantren. Sehingga, selama kegiatan tersebut berlangsung, peserta sangat antusias dengan materi dan akan berlanjut dengan program konten promosi oleh pihak pesantren. Antusias dan respon positif juga ditunjukkan oleh para didik yang terlihat dari partisipasi aktif mereka dimana walaupun hujan, para peserta tetap bersemangat untuk mencari sudut menarik dari pesantren untuk dimasukkan ke dalam konten yg kemudian di kombinasikan dengan backsound hits masa kini.

Sebagai penutup kegiatan, kami selaku tim pelaksana dapat menyimpulkan beberapa poin penting yang bisa menjadi input baik bagi para santri maupun ustadzah dengan harapan bisa menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran di pesantren Hidayatullah Putri kedepannya, diantaranya:

1. Para pengajar di pesantren patut untuk menerapkan metode pembelajaran LBD dengan tujuan untuk memacu partisipasi aktif para santri agar bisa berinisiatif dan terampil dalam pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital secara langsung. Adapun output yang bisa diterima langsung oleh para siswa berupa peningkatan kreatifitas dan keterampilan dalam mengekspresikan apa yang

sejatinya ingin mereka sampaikan yang akhirnya dapat direalisasikan dalam bentuk video digital interaktif.

2. Perlu diadakan upgrade dalam aktivitas pembelajaran dengan memasukkan unsur teknologi digital yang inovatif agar kiranya para siswa mampu terpapar dengan exposure teknologi yang semakin masif dewasa ini.
3. Ustadzah sebagai fasilitator harus mampu berperan aktif dalam membantu meningkat kemampuan para pemanfaatan dan penggunaan teknologi dan aplikasi digital dengan bijak, baik, dan benar.

Besar harapannya agar kiranya program ini tidak terhenti dan tetap bisa berlanjut bukan hanya di pesantren Hidayatullah Putri, tetapi juga terimplementasikan pada pesantren-pesantren lain yang ada di Kota Ternate. Sebab, era globalisasi saat ini menuntut para siswa untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat seiring dengan perkembangan waktu.

Sebagai tambahan, kami selaku tim pelaksana dapat merampung beberapa poin utama dari hasil kegiatan pemanfaatan aplikasi digital dalam dalam meningkatkan wawasan siswa. Berikut adalah beberapa catatan penting dari pemanfaatan tersebut:

1. Akses Informasi yang Luas: Aplikasi digital memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber informasi dari seluruh dunia dengan mudah dan cepat, sehingga mereka dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mereka di luar materi yang diajarkan di kelas.
2. Pembelajaran Interaktif: Banyak aplikasi digital yang menyediakan konten interaktif seperti video, animasi, dan simulasi, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.
3. Personalized Learning: Aplikasi digital sering kali dilengkapi dengan fitur untuk menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan keterampilan masing-masing siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling efektif dan penuh kreatifitas.
4. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Penggunaan aplikasi digital membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan, termasuk kemampuan menggunakan perangkat lunak dan aplikasi, serta keterampilan dalam mencari dan mengevaluasi informasi secara online.
5. Kolaborasi dan Komunikasi: Aplikasi digital memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas atau bahkan dengan siswa dari sekolah lain, serta berkomunikasi dengan guru secara lebih mudah dan efisien.
6. Pemantauan Kemajuan Belajar: Banyak aplikasi pendidikan yang dilengkapi dengan fitur untuk memantau kemajuan belajar siswa, sehingga guru dan orang tua dapat dengan mudah mengetahui perkembangan dan memberikan dukungan yang diperlukan.
7. Akses Belajar di Mana Saja dan Kapan Saja: Dengan aplikasi digital, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas oleh waktu dan tempat, sehingga memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses belajar.

Pada intinya, pemanfaatan aplikasi digital dalam ranah pendidikan tekhususnya di lingkungan pesantren dapat meningkatkan wawasan para santri selaku peserta didik dengan memberikan akses ke informasi yang luas, metode pembelajaran yang interaktif, dan berbagai alat untuk mendukung proses belajar yang efektif dan efisien.



Gambar 5. Foto bersama santri pesantren Hidayatullah putri

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan input positif pada peningkatan pemanfaatan teknologi digital khususnya dalam impelentasi pembuatan video melalui aplikasi digital interaktif bagi para siswa di pesantren Hidayatullah Putri Kota Ternate. Sebagian besar siswa sangat antusias dan partisipatif pada kegiatan ini mengingat metode berbasis LBT mampu mengajak para santri untuk bisa berperan aktif melalui praktek langsung sehingga mereka pun pada akhirnya bisa merasakan manfaat dari perkembangan teknologi yang begitu pesat dewasa ini.

Program pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan wawasan siswa di Pesantren Hidayatullah Putri merupakan langkah awal dalam membantu para siswa secara langsung dalam mengimplementasikan penggunaan aplikasi digital itu sendiri, dengan melihat bahwa arus globalisasi turut menuntut para siswa untuk tidak gagap akan teknologi. Sebab, tidak bisa dipungkiri bahwasannya teknologi sangat memengaruhi semua aspek kehidupan kita, mulai dari aktivitas pekerjaan, hiburan, agama, hingga pendidikan, yang bahkan kemajuan teknologi ini sangat menguntungkan bidang pendidikan mengingat bagaimana teknologi mampu mengubah cara guru menyampaikan pelajaran dan bagaimana siswa dapat memahami dan mengaktualisasikan pelajaran itu sendiri (Hakim, 2022).

Kesimpulannya, dari kegiatan pengabdian dengan teman pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan wawasan siswa di pesantren Hidayatullah Putri dengan metode LBT menghasilkan output sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Digital: Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital para santri di pesantren. Mereka menjadi lebih familiar dengan penggunaan teknologi digital yang dalam hal ini adalah pembuatan dan pengeditan video interaktif dengan tema mempromosikan pesantren.
2. Peningkatan Efisiensi Waktu: Aplikasi digital yang diperkenalkan yang dikemas dalam sebuah kompetisi membantu para santri dalam mengelola waktu secara lebih efisien, sebab dalam berkompetisi, waktu dan hasil pengerjaan adalah prioritas utama.
3. Memperluas Akses Informasi: Dengan adanya aplikasi digital, santri memiliki akses yang lebih mudah dan cepat terhadap berbagai sumber informasi. Ini membantu dalam memperkaya imajinasi dan kreatifitas para santri itu sendiri.
4. Respon Positif dari Pesantren: Kebanyakan santri dan ustadzah memberikan respon positif terhadap pengenalan aplikasi digital. Mereka melihatnya sebagai langkah maju yang dapat mendukung perkembangan pendidikan di lingkungan pesantren.
5. Tantangan Teknis dan Sosial: Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi di pesantren, resistensi terhadap perubahan, serta perlunya pelatihan yang berkelanjutan untuk memastikan semua pihak dapat memanfaatkan teknologi dengan optimal.
6. Kolaborasi dan Dukungan: Kegiatan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, pemerintah, dan penyedia teknologi, untuk mendukung implementasi aplikasi digital khususnya di lingkungan di pesantren.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi digital di lingkungan pesantren memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan wawasan para sandiri, meskipun membutuhkan usaha dan dukungan yang berkelanjutan untuk mengatasi berbagai tantangan yang ada.

SARAN

Demi keberlangsungan kegiatan pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan wawasan siswa kedepan, kami selaku tim pelaksana sangat menaruh harapan besar agar program kami ini bisa menjadi tongkat estafet untuk kiranya bisa diimplementasikan di pesantren-pesantren lainnya yang ada di wilayah Indonesia pada umumnya, dan terkhususnya di Kota Ternate. Sebagai tambahan, berikut beberapa saran dari kami tim pelaksana yang kiranya bisa menjadi input positif baik kepada para santri maupun ustadzah sekalu penanggungjawab pesantren:

1. Bagi santri : kami harap untuk dapat menurunkan frekuensi penggunaan aplikasi digital sebagai media hiburan yang dianggap kurang bermanfaat dan menggantikannya dengan media hiburan yang lebih berorientasi pada pembelajaran.

2. Bagi ustadzah : kami harap untuk dapat menggunakan aplikasi digital seperti video collaboration learning system dan aplikasi lainnya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif..
3. Bagi orang tua para santri: kami harap untuk dapat membantu, mengawasi siswa dalam menggunakan aplikasi digital dengan lebih baik dan positif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Allah SWT karena atas ridhonya hingga kami selaku tim pelaksana dapat melaksanakan kegiatan ini dengan lancar dan sesuai ekspektasi. Ucapan terima kasih kepada instansi kami, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun atas bantuan finansial untuk menyokong kelancaran kegiatan pengabdian ini. Tidak luput juga ucapan terima kasih kepada Yayasan Pondok Pesanteren Hidayatullah Kota Ternate, khususnya kepala sekolah pondok pesantren Hidayatullah putri yang telah memberikan kesempatan dan akses kepada kami tim pelaksana dalam mewujudkan program pengabdian hingga terealisasi.

Ucapkan terima kasih kami hanturkan pula kepada ustadzah dan para santri pesantren Hidayatullah Putri Kota Ternate yang telah mendukung penuh atas kegiatan kami dari awal hingga akhir program ini. Kami berharap artikel pengabdian kepada masyarakat ini dapat memeberikan manfaat dan bisa menjadi bahan referensi perihal pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan wawasan siswa. Sebagai penutup, kami selaku tim pelaksana mengucapkan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. Metode Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hakim, L. (2022). Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Herniati, Reni, dkk. (2017). Penerapan Model Predict Observe Explain Dengan Pendekatan Learning By Doing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Fisika FLUX*. 14(2).
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.
- Sunami, Anis Santi. (2014). Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Pengolahan Kue dan Roti Melalui Model Pembelajaran Bekerja Langsung (Learning By Doing) Di Kelas X Patiseri Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Pati Tahun 2010/2011. *Jurnal Teknobuga*. 1(2).
- Syaefudin, Mochamad. 2022. Pelatihan literasi Digital untuk Akademisi. *Jurnal Dimasejati*, Vol. 4, No. 2, Halaman 245-257.