

Pemberdayaan Santri Melalui Pelatihan Multimedia untuk Mengoptimalkan Dakwah Digital Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum

Ilma Fahmi Aziza^{1*}, Muhammad Nur Salim², Sunardji Dahri Tiam³

^{1,2,3}Universitas Islam Raden Rahmat

*Corresponding Author: ilmaaziza@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi masyarakat, termasuk dalam penyampaian dakwah Islam. Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam perlu meningkatkan kapasitas sumber daya manusianya agar mampu memanfaatkan media digital sebagai sarana dakwah yang efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberdayakan santri melalui pelatihan multimedia untuk mengoptimalkan dakwah digital di Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum, Kabupaten Malang. Metode yang digunakan adalah Asset Based Community Development (ABCD) yang dilaksanakan melalui tahapan identifikasi aset, analisis kebutuhan, perencanaan program, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Kegiatan diawali dengan workshop multimedia, dilanjutkan pelatihan selama empat kali pertemuan yang meliputi penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis dan CapCut untuk penyuntingan video, serta pendampingan dalam penyusunan proyek akhir berupa konten dakwah digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan santri dalam membuat poster dakwah, video pendek, dan konten media sosial yang layak dipublikasikan sebagai media dakwah digital pesantren. Selain meningkatkan kompetensi teknis, program ini juga menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berkolaborasi, serta kesadaran santri akan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam menyebarkan nilai-nilai Islam. Program ini membuktikan bahwa pelatihan multimedia berbasis pemberdayaan merupakan strategi yang efektif dalam memperkuat kapasitas santri sekaligus mendukung transformasi dakwah pesantren di era digital. Keberlanjutan program diharapkan dapat diwujudkan melalui pembentukan tim media pesantren dan penyelenggaraan pelatihan lanjutan secara berkala.

Kata kunci: pemberdayaan santri, multimedia, dakwah digital, pondok pesantren

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has transformed communication patterns, including the dissemination of Islamic teachings. As Islamic educational institutions, pesantren need to enhance the digital competencies of their students to effectively utilize digital media as a platform for da'wah. This community service program aimed to empower students through multimedia training to optimize digital da'wah at Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum, Malang Regency. The program employed the Asset-Based Community Development (ABCD) approach, which consisted of asset identification, needs assessment, program planning, implementation, and evaluation. The activities began with a multimedia workshop, followed by four training sessions focusing on graphic design using Canva and video editing using CapCut, accompanied by mentoring in developing digital da'wah content as the final project. The results demonstrated a significant improvement in the participants' knowledge and practical skills in producing da'wah posters, short videos, and social media content suitable for publication on the pesantren's digital platforms. Beyond enhancing technical competencies, the program also fostered creativity, self-confidence, collaboration, and awareness of the strategic role of digital technology in disseminating Islamic values. The findings indicate that empowerment-based multimedia training is an effective strategy for strengthening students' digital competencies while supporting the transformation of pesantren-based da'wah in the digital era. To ensure sustainability, it is recommended that the pesantren establish a dedicated media team and organize regular advanced multimedia training programs.

Keywords: student empowerment, multimedia training, digital da'wah, Islamic boarding school

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola penyebaran informasi keagamaan dari media konvensional menuju media digital. Platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, dan podcast menjadi ruang baru bagi masyarakat untuk memperoleh pengetahuan keislaman secara cepat, luas, dan interaktif. Kondisi tersebut menjadikan dakwah digital sebagai salah satu strategi penting dalam menyampaikan nilai-nilai Islam yang moderat, inklusif, dan relevan dengan karakteristik masyarakat, khususnya generasi muda (Iskandar, 2023).

Pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam mencetak kader ulama, dai, dan generasi muslim yang mampu menjawab tantangan zaman. Selain berfungsi sebagai pusat *tafaqquh fi al-din*, pesantren juga memiliki tanggung jawab untuk menyebarluaskan ajaran Islam kepada masyarakat. Pada era digital, fungsi dakwah tersebut tidak lagi cukup dilakukan melalui mimbar, majelis taklim, atau pengajian tatap muka, tetapi perlu diperluas melalui pemanfaatan media digital yang mampu menjangkau audiens lebih luas tanpa dibatasi ruang dan waktu (Yanti, 2021).

Transformasi dakwah digital di lingkungan pesantren memerlukan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi literasi digital sekaligus keterampilan produksi konten multimedia. Santri sebagai generasi yang akrab dengan teknologi memiliki potensi besar menjadi agen dakwah digital apabila dibekali kemampuan membuat konten yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan etika komunikasi Islam. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa salah satu kendala utama dalam pengembangan dakwah digital di pesantren adalah masih terbatasnya keterampilan teknis dalam pengoperasian perangkat multimedia, penyuntingan video, desain grafis, fotografi, serta pengelolaan media sosial secara profesional.

Pelatihan multimedia menjadi salah satu bentuk pemberdayaan yang efektif untuk meningkatkan kapasitas santri dalam memproduksi media dakwah. Melalui pelatihan tersebut, santri tidak hanya memperoleh kemampuan teknis menggunakan perangkat lunak multimedia, tetapi juga memahami strategi komunikasi digital, penyusunan naskah dakwah, pengemasan visual, hingga publikasi konten pada berbagai platform media sosial. Pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di beberapa pesantren menunjukkan bahwa pelatihan multimedia mampu meningkatkan kreativitas santri dalam menghasilkan media dakwah yang lebih menarik dan mudah diterima oleh masyarakat digital.

Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum memiliki potensi besar untuk mengembangkan dakwah digital melalui keterlibatan aktif para santri. Aktivitas pembelajaran Al-Qur'an, kajian kitab, serta berbagai kegiatan kepesantrenan merupakan sumber konten dakwah yang bernilai edukatif. Akan tetapi, potensi tersebut belum sepenuhnya terdokumentasikan dan dipublikasikan secara optimal karena keterbatasan kemampuan santri dalam memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media produksi konten digital. Kondisi ini menyebabkan berbagai kegiatan positif pesantren belum mampu menjangkau masyarakat secara lebih luas melalui media digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pengabdian kepada masyarakat berupa Pemberdayaan Santri melalui Pelatihan Multimedia untuk Mengoptimalkan Dakwah Digital

Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum. Program ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi santri dalam bidang fotografi, videografi, desain grafis, penyuntingan video, serta pengelolaan media sosial sehingga mereka mampu menghasilkan konten dakwah yang kreatif, berkualitas, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Melalui kegiatan ini diharapkan terbentuk santri yang tidak hanya memiliki kompetensi keagamaan yang kuat, tetapi juga mampu menjadi pelaku dakwah digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus memperkuat citra dan eksistensi pesantren di ruang digital.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), yaitu pendekatan pemberdayaan yang berorientasi pada pengembangan aset, potensi, dan kekuatan yang dimiliki oleh komunitas sasaran. Pendekatan ini memandang masyarakat sebagai subjek pembangunan yang memiliki berbagai sumber daya untuk dikembangkan, bukan semata-mata sebagai objek yang memiliki berbagai keterbatasan. Melalui pendekatan ini, potensi yang telah dimiliki masyarakat diidentifikasi, diperkuat, dan dimobilisasi untuk mencapai perubahan yang berkelanjutan (Kretzmann & McKnight, 1993). Dalam konteks pengabdian ini, Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum memiliki aset yang potensial berupa santri yang memiliki semangat belajar tinggi, kegiatan keagamaan yang rutin, dukungan pengasuh dan pengurus pesantren, serta ketersediaan perangkat multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah digital. Oleh karena itu, pemberdayaan santri melalui pelatihan multimedia menjadi strategi yang tepat untuk mengoptimalkan aset tersebut sehingga mampu memberikan dampak yang lebih luas bagi pengembangan dakwah pesantren (Mathie & Cunningham, 2003).

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan (*discovery*) melalui observasi, wawancara, dan diskusi bersama pengasuh, pengurus, serta santri Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum. Tahap ini bertujuan untuk memetakan kondisi awal, mengidentifikasi potensi yang dimiliki pesantren, serta mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan santri dalam memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media dakwah. Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam kegiatan pemberdayaan karena menjadi dasar penyusunan program yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masyarakat sasaran (Green & Haines, 2016).

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim pengabdian bersama pihak pesantren menyusun rancangan program pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Materi pelatihan meliputi pengenalan konsep dakwah digital, literasi digital dan etika bermedia sosial, teknik fotografi dan videografi menggunakan telepon pintar, pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut, serta strategi publikasi konten melalui berbagai platform media sosial. Penyusunan materi dilakukan dengan mengedepankan prinsip pembelajaran orang dewasa (*andragogy*), yaitu pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman peserta dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam praktik (Knowles et al., 2015).

Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode pembelajaran partisipatif yang mengombinasikan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Penyampaian materi bertujuan memberikan pemahaman konseptual mengenai pentingnya dakwah digital dan pemanfaatan multimedia sebagai media komunikasi Islam. Selanjutnya, narasumber

mendemonstrasikan penggunaan berbagai aplikasi multimedia yang kemudian diikuti oleh praktik langsung oleh peserta. Dalam sesi praktik, santri dibimbing untuk menyusun konsep konten dakwah, melakukan pengambilan gambar dan video, mengedit hasil produksi, serta mempublikasikan konten melalui media sosial pesantren. Pendampingan dilakukan secara intensif agar peserta mampu mengatasi berbagai kendala teknis sekaligus meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan konten dakwah yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik media digital (Sulistiyani, 2017).

Tahap akhir kegiatan berupa evaluasi dan tindak lanjut yang dilakukan melalui observasi terhadap keterampilan peserta selama praktik, serta penilaian terhadap produk multimedia yang dihasilkan berdasarkan aspek kualitas visual, kreativitas, ketepatan pesan dakwah, dan kemampuan teknis. Selain itu, peserta juga diminta memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan kegiatan agar selanjutnya dapat menjadi dasar penyusunan strategi tindak lanjut berupa pembentukan tim media Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum yang bertugas mengelola media sosial pesantren secara berkelanjutan. Pendekatan pemberdayaan yang berorientasi pada keberlanjutan diharapkan mampu menciptakan kemandirian komunitas dalam mengembangkan dakwah digital setelah program pengabdian selesai dilaksanakan (Mulyono, 2018).

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan proses persiapan yang dilakukan secara kolaboratif antara tim Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Universitas Islam Raden Rahmat Malang dengan pengasuh serta pengurus Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum. Tahap persiapan difokuskan pada penyusunan konsep kegiatan, koordinasi teknis pelaksanaan, penentuan jadwal pelatihan, penyediaan sarana pendukung, serta identifikasi calon peserta. Persiapan yang matang menjadi faktor penting dalam menjamin keberhasilan program pemberdayaan karena mampu menyelaraskan tujuan program dengan kebutuhan mitra. Menurut Ife (2016), keberhasilan suatu program pemberdayaan masyarakat sangat ditentukan oleh keterlibatan aktif masyarakat sejak tahap perencanaan sehingga program yang dilaksanakan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan potensi komunitas sasaran.

Tahap berikutnya adalah seleksi peserta pelatihan. Seleksi dilakukan untuk memastikan bahwa santri yang mengikuti kegiatan merupakan peserta yang memiliki minat, motivasi, dan komitmen dalam bidang multimedia. Pengurus pondok terlebih dahulu menyampaikan informasi mengenai pelaksanaan workshop kepada seluruh santri, kemudian santri yang memiliki ketertarikan terhadap desain grafis maupun videografi diberikan kesempatan untuk mendaftarkan diri sebagai calon peserta. Tim pengabdian selanjutnya melakukan observasi dan wawancara singkat untuk mengetahui motivasi peserta, pengalaman menggunakan perangkat digital, serta komitmen mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Tahapan ini penting karena pelatihan multimedia merupakan kegiatan berbasis keterampilan (*skill-based training*) yang menuntut partisipasi aktif dan latihan secara berkelanjutan agar kompetensi peserta dapat berkembang secara optimal.

Kriteria seleksi difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu minat terhadap bidang multimedia, kesediaan mengikuti seluruh rangkaian pelatihan selama empat kali pertemuan, serta komitmen

untuk memanfaatkan keterampilan yang diperoleh sebagai media dakwah Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum. Selain itu, peserta diprioritaskan bagi santri yang telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan telepon pintar atau komputer sehingga proses pelatihan dapat lebih diarahkan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan produksi konten digital. Berdasarkan hasil seleksi tersebut, ditetapkan peserta pelatihan yang selanjutnya dibagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas desain grafis dan kelas videografi. Pembagian kelas dilakukan agar proses pembelajaran lebih efektif dan setiap peserta memperoleh pendampingan sesuai dengan bidang yang diminati.



Gambar 1. Seleksi Peserta Workshop

Pelaksanaan seleksi peserta merupakan implementasi dari pendekatan *Asset Based Community Development (ABCD)* yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini. Pendekatan ABCD menekankan bahwa pemberdayaan masyarakat sebaiknya dimulai dengan mengidentifikasi aset yang telah dimiliki oleh komunitas, bukan berfokus pada kekurangan yang ada (Kretzmann & McKnight, 1993). Dalam konteks kegiatan ini, minat, bakat, kreativitas, dan semangat belajar santri dipandang sebagai aset yang perlu dikembangkan agar mampu memberikan manfaat bagi pesantren. Dengan memilih peserta yang memiliki motivasi tinggi, proses pelatihan menjadi lebih efektif karena peserta memiliki kesiapan untuk menerima pengetahuan baru dan mengimplementasikannya secara berkelanjutan. Pendekatan tersebut juga sejalan dengan teori pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) yang dikemukakan Knowles, Holton, dan Swanson (2015), bahwa motivasi internal menjadi faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses belajar.

Setelah peserta ditetapkan, tim pengabdian melaksanakan analisis kebutuhan (*needs assessment*) melalui diskusi bersama pengasuh, pengurus pondok, dan peserta pelatihan. Analisis kebutuhan bertujuan mengidentifikasi kondisi awal pemanfaatan media digital di lingkungan pesantren sekaligus memetakan kompetensi yang perlu ditingkatkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum telah memiliki berbagai aktivitas yang potensial untuk dipublikasikan, seperti kegiatan pembelajaran Al-Qur'an, kajian kitab, kegiatan ibadah, dan aktivitas keseharian santri. Namun demikian, potensi tersebut belum terdokumentasikan dan dipublikasikan secara optimal karena keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dalam desain grafis, videografi, penyuntingan video, serta pengelolaan media sosial. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai kegiatan positif pesantren belum dikenal secara luas oleh masyarakat melalui media digital.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang bersifat aplikatif dan berorientasi pada kebutuhan nyata peserta. Materi dirancang secara

bertahap mulai dari pengenalan konsep dakwah digital, penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis, penggunaan aplikasi CapCut untuk penyuntingan video, hingga penyusunan strategi publikasi konten pada media sosial. Penyusunan materi secara bertahap dilakukan agar peserta memperoleh pengalaman belajar yang sistematis, dimulai dari penguasaan kompetensi dasar hingga mampu menghasilkan produk multimedia secara mandiri. Menurut Kolb (1984), proses belajar akan berlangsung secara optimal apabila peserta memperoleh pengalaman langsung yang diikuti dengan refleksi dan praktik secara berulang sehingga pengetahuan berubah menjadi keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Tahap implementasi selanjutnya diawali dengan penyelenggaraan Workshop Multimedia bertajuk *Visual Revolution: Meningkatkan Keterampilan Santri di Era Konten Digital*. Workshop ini bertujuan memberikan pemahaman kepada santri mengenai pentingnya transformasi dakwah di era digital sekaligus membangun kesadaran bahwa media sosial merupakan sarana strategis untuk menyebarkan nilai-nilai Islam kepada masyarakat. Materi workshop meliputi pengenalan desain grafis, videografi, dan pengelolaan media sosial yang disampaikan oleh narasumber yang memiliki kompetensi di bidang multimedia. Selain memberikan wawasan konseptual, narasumber juga memperkenalkan peluang pemanfaatan konten digital sebagai media dakwah yang efektif serta mendorong santri untuk menghasilkan karya-karya kreatif yang bermanfaat bagi masyarakat. Workshop ini kemudian menjadi dasar bagi pelaksanaan pelatihan intensif selama empat kali pertemuan yang didampingi langsung oleh mahasiswa KKN-T Universitas Islam Raden Rahmat Malang.



Gambar 2. Kegiatan Workshop Multimedia

Secara teoritis, pelaksanaan workshop dan pelatihan multimedia merupakan implementasi konsep dakwah digital yang menempatkan media digital sebagai instrumen komunikasi Islam pada era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0. Dakwah digital tidak hanya bertujuan menyampaikan pesan-pesan keagamaan melalui internet, tetapi juga membangun interaksi yang edukatif, inspiratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Nasrullah, 2020). Oleh karena itu, pemberdayaan santri melalui pelatihan multimedia menjadi langkah strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia pesantren yang mampu berperan sebagai kreator konten dakwah. Sejalan dengan itu, teori pemberdayaan masyarakat yang dikemukakan Ife (2016) menjelaskan bahwa keberhasilan pemberdayaan tidak hanya diukur dari meningkatnya pengetahuan peserta, tetapi juga dari tumbuhnya kemampuan untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki dalam menghasilkan perubahan yang berkelanjutan. Dengan demikian, workshop multimedia tidak hanya menjadi media transfer

pengetahuan, tetapi juga menjadi proses transformasi kapasitas santri agar mampu mengoptimalkan teknologi digital sebagai sarana dakwah sekaligus memperkuat eksistensi Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum di ruang digital.

Memasuki tahap pelatihan intensif, kegiatan difokuskan pada pengembangan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap selama dua kali pertemuan pertama dengan pendekatan praktik langsung (*hands-on training*) sehingga setiap peserta dapat memahami sekaligus mengaplikasikan materi yang diberikan. Penggunaan Canva dipilih karena merupakan aplikasi desain grafis berbasis *cloud* yang memiliki antarmuka sederhana, mudah dioperasikan oleh pemula, serta menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan konten digital secara cepat dan menarik. Pemanfaatan aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi santri dalam memproduksi media dakwah tanpa memerlukan perangkat lunak profesional yang kompleks maupun perangkat komputer dengan spesifikasi tinggi.

Pada pertemuan pertama, pelatihan diawali dengan pengenalan antarmuka Canva dan berbagai fitur dasar yang tersedia di dalamnya. Peserta memperoleh penjelasan mengenai cara membuat akun, memilih ukuran kanvas sesuai kebutuhan media sosial, memanfaatkan template, mengatur elemen grafis, memilih jenis huruf, mengombinasikan warna, serta menyisipkan gambar dan ikon sebagai pendukung penyampaian pesan dakwah. Selain menjelaskan aspek teknis penggunaan aplikasi, narasumber juga memberikan pemahaman mengenai prinsip dasar komunikasi visual, seperti keseimbangan (*balance*), keselarasan (*alignment*), kontras (*contrast*), proporsi (*proportion*), dan hirarki visual (*visual hierarchy*) agar desain yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan secara efektif. Materi tersebut menjadi dasar sebelum peserta memasuki tahap praktik sehingga mereka tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memahami kaidah penyusunan desain yang komunikatif.

Setelah penyampaian materi, peserta langsung mempraktikkan pembuatan poster dakwah dengan tema-tema sederhana, seperti ajakan menjaga salat berjamaah, keutamaan membaca Al-Qur'an, adab kepada orang tua, dan motivasi menuntut ilmu. Selama proses praktik, tim pendamping memberikan bimbingan secara individual kepada setiap peserta mengenai teknik pemilihan warna, penggunaan tipografi yang mudah dibaca, penempatan gambar, hingga penyusunan komposisi desain yang proporsional. Pendampingan individual ini memungkinkan peserta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaannya sehingga kesalahan yang muncul dapat segera diperbaiki. Proses tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pembentukan keterampilan melalui praktik yang berulang.

Pelaksanaan pelatihan pada pertemuan pertama selaras dengan Teori Multimedia Learning yang dikembangkan oleh Mayer (2021). Teori ini menjelaskan bahwa seseorang akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui perpaduan teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya dibandingkan hanya menggunakan teks semata. Prinsip multimedia (*multimedia principle*) menyatakan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar yang saling melengkapi. Oleh karena itu, peserta tidak hanya diajarkan membuat desain yang menarik secara estetis, tetapi juga diarahkan untuk menghasilkan media dakwah yang mampu memperjelas makna pesan keislaman sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat sebagai pengguna media sosial.

Pada pertemuan kedua, materi pelatihan dikembangkan ke tingkat yang lebih kompleks dengan menekankan aspek kreativitas dan identitas visual lembaga. Peserta mulai diarahkan untuk membuat desain tanpa bergantung sepenuhnya pada template yang telah tersedia di Canva. Santri dilatih menyusun komposisi visual secara mandiri, menentukan palet warna yang sesuai dengan karakter Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum, mengatur konsistensi penggunaan logo dan identitas lembaga, serta menghasilkan berbagai jenis konten yang siap dipublikasikan pada platform digital. Produk yang dibuat meliputi poster dakwah, flyer kegiatan pesantren, infografik keislaman, kutipan ayat Al-Qur'an dan hadis, serta desain carousel Instagram yang disusun secara sistematis agar mampu menarik perhatian audiens. Seluruh proses pelatihan dilakukan secara bertahap sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar yang meningkat dari satu kompetensi menuju kompetensi berikutnya.

Metode pelatihan yang diterapkan selama dua pertemuan pertama mengacu pada teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984). Menurut Kolb, pembelajaran yang efektif terjadi melalui empat tahapan, yaitu pengalaman nyata (*concrete experience*), refleksi terhadap pengalaman (*reflective observation*), pembentukan konsep (*abstract conceptualization*), dan penerapan kembali konsep tersebut dalam situasi baru (*active experimentation*). Implementasi teori tersebut tampak pada setiap sesi pelatihan. Peserta terlebih dahulu memperoleh demonstrasi penggunaan Canva dari narasumber, kemudian mempraktikkannya secara langsung, mendiskusikan hasil desain bersama mentor, menerima masukan untuk perbaikan, dan akhirnya menyempurnakan karya berdasarkan hasil refleksi. Siklus belajar seperti ini memungkinkan peserta membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman yang mereka alami selama proses pelatihan.

Selain menggunakan pendekatan *experiential learning*, pelatihan juga menerapkan model *Project-Based Learning (PjBL)* dengan memberikan tugas proyek pada setiap akhir pertemuan. Setiap peserta diminta menghasilkan satu karya desain dakwah yang mengangkat tema tertentu sesuai dengan kebutuhan media sosial pesantren. Produk yang dihasilkan kemudian dipresentasikan di hadapan mentor dan peserta lainnya untuk memperoleh masukan mengenai aspek desain, kualitas visual, keterbacaan pesan, dan kesesuaian dengan nilai-nilai dakwah Islam. Menurut Thomas (2000), *Project-Based Learning* mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi karena peserta didik memperoleh pengalaman menyelesaikan proyek nyata yang menghasilkan produk autentik. Penerapan model ini menjadikan santri tidak hanya memahami teori desain grafis, tetapi juga memiliki pengalaman nyata dalam menghasilkan media dakwah digital yang siap digunakan oleh Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pelatihan pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai media produksi konten dakwah. Santri yang pada awal kegiatan hanya mengenal fungsi dasar aplikasi mulai mampu menyusun desain secara mandiri dengan memperhatikan aspek estetika, efektivitas komunikasi, dan identitas visual pesantren. Hasil karya yang dihasilkan pada dua pertemuan awal menjadi fondasi penting sebelum peserta memasuki tahap pelatihan videografi dan penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut. Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam bidang desain grafis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir visual, dan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan media digital sebagai instrumen dakwah Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Memasuki pertemuan ketiga, fokus pelatihan diarahkan pada penguasaan keterampilan videografi dan penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kemudahan penggunaan, ketersediaan fitur yang lengkap, serta kompatibilitasnya dengan perangkat telepon pintar yang dimiliki sebagian besar santri. Dengan demikian, peserta dapat terus mempraktikkan keterampilan yang diperoleh setelah kegiatan pengabdian selesai tanpa harus bergantung pada perangkat atau perangkat lunak berlisensi. Tahap ini bertujuan membekali santri dengan kemampuan menghasilkan konten video dakwah yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakteristik media sosial yang saat ini lebih banyak didominasi oleh konten audiovisual.

Materi pada pertemuan ketiga diawali dengan pengenalan antarmuka CapCut, fungsi berbagai menu, serta alur kerja penyuntingan video mulai dari proses mengimpor rekaman, menyusun urutan video (*timeline*), melakukan pemotongan (*trimming*), menggabungkan beberapa klip, hingga menambahkan transisi antarscene. Selain itu, peserta juga memperoleh pelatihan mengenai teknik penambahan teks, subtitle, musik latar, efek visual, *color adjustment*, dan ekspor video sesuai resolusi yang dibutuhkan oleh platform media sosial. Sebelum proses penyuntingan dimulai, peserta terlebih dahulu melakukan praktik pengambilan gambar menggunakan telepon pintar dengan memperhatikan teknik komposisi, pencahayaan, *camera angle*, serta kestabilan gambar sehingga video yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang baik. Seluruh materi tersebut disampaikan melalui demonstrasi yang kemudian diikuti dengan praktik secara langsung oleh peserta di bawah bimbingan mentor dari mahasiswa KKN-T.

Pelaksanaan pelatihan videografi mengacu pada teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi unsur visual, teks, audio, dan animasi secara proporsional. Dalam konteks dakwah digital, video menjadi media yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur tersebut sehingga pesan keagamaan dapat diterima secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Oleh karena itu, peserta tidak hanya diajarkan mengoperasikan aplikasi CapCut, tetapi juga diarahkan untuk menyusun alur cerita (*storytelling*), memilih ilustrasi visual yang relevan, dan mengombinasikan elemen multimedia secara harmonis agar konten dakwah yang dihasilkan memiliki nilai edukatif sekaligus daya tarik visual yang tinggi.

Pada pertemuan keempat, seluruh keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan diintegrasikan melalui penyelesaian proyek akhir. Setiap peserta diminta menyusun sebuah konten dakwah digital secara mandiri dengan mengombinasikan desain grafis yang dibuat menggunakan Canva dan video yang disunting menggunakan CapCut. Tahapan proyek meliputi penentuan tema dakwah, penyusunan naskah singkat, pengambilan gambar, pembuatan desain pendukung, proses penyuntingan video, hingga publikasi hasil karya. Tema yang dipilih disesuaikan dengan aktivitas keseharian di lingkungan pesantren, seperti pentingnya membaca Al-Qur'an, adab menuntut ilmu, semangat menghafal Al-Qur'an, kegiatan pembelajaran kitab kuning, dan aktivitas ibadah santri. Melalui proyek tersebut peserta memperoleh pengalaman nyata dalam memproduksi konten multimedia yang siap dipublikasikan pada media sosial Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum.



Gambar 3. Pelatihan Editing sebagai tindak lanjut Workshop

Model pembelajaran yang diterapkan pada tahap proyek akhir *mengadopsi Project-Based Learning (PjBL)*, yaitu model pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai pelaku utama dalam menyelesaikan suatu proyek autentik yang menghasilkan produk nyata. Menurut Thomas (2000), Project-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kemandirian peserta didik karena mereka dihadapkan pada proses pemecahan masalah secara langsung. Implementasi model tersebut tampak ketika peserta harus merancang konsep konten, membagi tugas dalam kelompok, menentukan strategi visual, serta melakukan revisi berdasarkan masukan mentor. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya menghasilkan peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 (*21st century skills*) yang sangat dibutuhkan dalam pengelolaan media digital.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkelanjutan selama proses pelatihan maupun pada akhir kegiatan. Evaluasi formatif dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama praktik, kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva dan CapCut, serta kualitas hasil karya yang dihasilkan pada setiap pertemuan. Pada akhir program, setiap kelompok mempresentasikan produk multimedia yang telah dibuat untuk memperoleh umpan balik dari mentor dan peserta lainnya. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian isi dakwah, kualitas desain, komposisi visual, teknik penyuntingan video, kreativitas, serta kesiapan konten untuk dipublikasikan pada media sosial. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu menghasilkan poster dakwah, video pendek, dan konten media sosial secara mandiri dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Antusiasme peserta juga terlihat dari respon positif yang disampaikan selama kegiatan, salah satunya mengenai meningkatnya pemahaman tentang teknik pengambilan sudut gambar dan fotografi yang berkualitas untuk mendukung pembuatan konten dakwah.

Produk yang dihasilkan selama pelaksanaan kegiatan meliputi poster dakwah digital, desain promosi kegiatan pondok pesantren, video pendek bertema keislaman, dokumentasi aktivitas santri, serta konten yang dipersiapkan untuk dipublikasikan melalui platform Instagram dan TikTok. Luaran tersebut tidak hanya menjadi indikator keberhasilan pelatihan, tetapi juga menjadi media promosi dan dakwah yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum. Keberhasilan program didukung oleh tingginya motivasi peserta, dukungan penuh dari pengasuh dan pengurus pesantren, kompetensi mentor dari mahasiswa KKN-T, serta penggunaan aplikasi yang mudah diakses oleh peserta. Di sisi lain, beberapa kendala yang ditemui selama pelaksanaan kegiatan antara lain keterbatasan perangkat digital yang dimiliki sebagian

santri, perbedaan kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan aplikasi multimedia, serta keterbatasan waktu pelatihan sehingga proses pendampingan belum dapat dilakukan secara lebih mendalam kepada seluruh peserta.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program pengabdian menunjukkan bahwa pemberdayaan santri melalui pelatihan multimedia mampu meningkatkan kompetensi digital sekaligus memperkuat kapasitas dakwah pesantren di era teknologi informasi. Hasil kegiatan tidak hanya tercermin pada meningkatnya kemampuan peserta dalam menggunakan Canva dan CapCut, tetapi juga pada tumbuhnya kepercayaan diri santri untuk menjadi kreator konten dakwah digital yang kreatif, komunikatif, dan bertanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan konsep pemberdayaan masyarakat yang dikemukakan Ite (2016), bahwa keberhasilan pemberdayaan tidak hanya diukur dari transfer pengetahuan, tetapi juga dari meningkatnya kapasitas individu untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki secara berkelanjutan. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut program, tim pengabdian merekomendasikan pembentukan tim media Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum yang bertugas mengelola media sosial pesantren, mendokumentasikan berbagai kegiatan, serta memproduksi konten dakwah secara berkesinambungan. Keberlanjutan program ini diharapkan mampu memperkuat eksistensi pesantren di ruang digital sekaligus memperluas jangkauan dakwah Islam kepada masyarakat melalui pemanfaatan teknologi multimedia yang kreatif dan adaptif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat bertajuk Pemberdayaan Santri melalui Pelatihan Multimedia untuk Mengoptimalkan Dakwah Digital Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan seleksi peserta, workshop multimedia, serta pelatihan berjenjang menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Pelaksanaan kegiatan yang didasarkan pada pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) mampu mengoptimalkan potensi santri sebagai aset utama pesantren dalam mendukung pengembangan dakwah digital. Proses pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan penyelesaian proyek akhir terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta di bidang desain grafis, videografi, serta penyuntingan video.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan berbagai produk multimedia berupa poster dakwah, video pendek bertema keislaman, dokumentasi kegiatan pesantren, serta konten media sosial yang siap dipublikasikan sebagai media dakwah digital Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum. Selain meningkatkan kompetensi teknis, program ini juga berhasil menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berkolaborasi, serta kesadaran santri mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana dakwah yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan era digital. Dengan demikian, pelatihan multimedia tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan kapasitas individu santri, tetapi juga memperkuat upaya transformasi dakwah pesantren melalui pemanfaatan media digital secara lebih profesional dan berkelanjutan.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil program, Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Ngajum disarankan membentuk tim media pesantren yang bertanggung jawab mengelola dokumentasi kegiatan, memproduksi konten dakwah secara berkala, dan mengelola akun media sosial resmi pesantren. Keberadaan tim ini diharapkan mampu memastikan bahwa keterampilan yang telah diperoleh santri dapat terus diimplementasikan dalam aktivitas dakwah sehari-hari. Selain itu, pelatihan multimedia perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti teknik fotografi profesional, *motion graphics*, desain identitas visual, strategi *digital branding*, pengelolaan media sosial, hingga pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam produksi konten dakwah. Kegiatan lanjutan juga dapat melibatkan lebih banyak santri sehingga terbentuk regenerasi pengelola media digital di lingkungan pesantren. Bagi perguruan tinggi, kegiatan pengabdian serupa diharapkan dapat dikembangkan melalui pendampingan yang lebih berkelanjutan, tidak hanya pada aspek peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan strategi komunikasi digital, evaluasi performa media sosial, serta pengembangan jejaring dakwah digital antarpondok pesantren. Dengan demikian, sinergi antara perguruan tinggi dan pesantren dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas dakwah Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan masyarakat digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kepada Pengasuh, Pengurus, dan seluruh santri Pondok Pesantren Riyadlul Qur'an Al-Azhar Ngajum atas kerja sama dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, serta kepada mahasiswa KKN-T Universitas Islam Raden Rahmat Malang Kelompok 17 yang telah berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pelatihan multimedia. Semoga sinergi antara perguruan tinggi dan pesantren ini dapat terus berlanjut dalam upaya mengembangkan dakwah digital yang inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Green, G. P., & Haines, A. (2016). *Asset Building and Community Development* (4th ed.). Sage Publications.
- Huda, M., & Obianto, A. (2025). Optimalisasi dakwah digital melalui pemanfaatan media sosial di lingkungan pesantren. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, 11(1), 45–58.
- Ife, J. (2016). *Community Development in an Uncertain World: Vision, Analysis and Practice* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Iskandar, A. (2023). Transformasi dakwah digital di era Society 5.0. *Jurnal Komunikasi Islam*, 13(2), 145–160.
- Khotdriyah, S., & Astuti, R. (2024). Pemberdayaan santri melalui pelatihan multimedia sebagai strategi penguatan dakwah digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 89–99.

- Knowles, M. S., Holton, E. F., III, & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (8th ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. L. (1993). *Building Communities from the Inside Out: A Path toward Finding and Mobilizing a Community's Assets*. ACTA Publications.
- Mathie, A., & Cunningham, G. (2003). From clients to citizens: Asset-based community development as a strategy for community-driven development. *Development in Practice*, 13(5), 474–486.
- Mabrur, M., & Hairul, M. (2022). Pemanfaatan media digital sebagai sarana dakwah di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 14(2), 110–123.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi* (2nd ed.). Simbiosis Rekayasa Media.
- Nur, A., Rahman, F., & Aziz, M. (2021). Literasi digital santri dalam menghadapi perkembangan media sosial. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 156–170.
- Nurhakki, A., Suryadi, D., & Fadilah, N. (2024). Penguatan kapasitas santri melalui pelatihan multimedia untuk mendukung dakwah berbasis digital. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 5(2), 112–121.
- Sulistiyani, A. T. (2017). *Kemitraan dan Model-Model Pemberdayaan*. Gava Media.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Autodesk Foundation.
- Yanti, D. (2021). Pengembangan kompetensi multimedia santri dalam menghadapi era digital. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 201–214.