

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS BUKU DIGITAL DI PONDOK PESANTREN AL HIKMAH, SUMOBITO,
JOMBANG****Abdul Hafidz¹, Reza Rahmadian², Fifit Yeti Wulandari³, Dodik Arwin Dermawan⁴, M
Adamu Islam Mashuri⁵, Fajar Indra Kusuma⁶**^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Surabaya1abdulhafidz@unesa.ac.id**Abstract**

Education is one of the most important aspects in developing quality human resources. In today's digital era, the use of information technology has become a basic need to support an effective and engaging learning process. As in the program activities at the Al Hikmah Islamic Boarding School, Sumobito, Jombang, as a PKM partner, the application of technology through the development of interactive learning multimedia based on digital books is a strategic effort to improve the quality of learning and digital literacy of teachers and students. Based on the results of field identification, the problems faced by partners are: (1) the still limited use of technology in teaching and learning activities, (2) the low ability of teachers in developing digital-based learning media, and (3) the lack of facilities and infrastructure to support digital learning in the Islamic boarding school environment. The solutions offered to overcome these problems include: (1) training in the creation and use of interactive digital books using platforms such as Canva, FlipHTML5 and Heyzine Flipbook, (2) assistance in creating attractive and easily accessible digital modules, and (3) optimizing available devices so that they can be optimally utilized in learning activities. The target outputs of this program include increasing teacher capabilities in developing digital learning media, the creation of interactive digital book modules that are relevant to the Islamic boarding school curriculum and increasing student interest and participation in technology-based learning processes.

Keywords: *digital literacy; interactive learning; multimedia; Islamic boarding schools; digital books***Abstrak**

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi kebutuhan dasar untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Seperti halnya pada program kegiatan di Pondok Pesantren Al Hikmah, Sumobito, Jombang, selaku mitra PKM, penerapan teknologi melalui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis buku digital menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan literasi digital para guru serta santri. Berdasarkan hasil identifikasi lapangan, permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu: (1) masih terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, (2) rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, dan (3) minimnya sarana dan prasarana pendukung digital learning di lingkungan pesantren. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut antara lain: (1) pelatihan pembuatan dan penggunaan buku digital interaktif menggunakan platform seperti Canva, FlipHTML5 dan Heyzine Flipbook, (2) pendampingan pembuatan modul digital yang menarik dan mudah diakses, serta (3) optimalisasi perangkat yang tersedia agar dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Target luaran hasil dari program ini antara lain meningkatnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, terbentuknya modul buku digital interaktif yang relevan dengan kurikulum pesantren, serta meningkatnya minat dan partisipasi santri dalam proses belajar berbasis teknologi.

Kata Kunci: literasi digital; pembelajaran interaktif; multimedia; pondok pesantren; buku digital

Submitted: 2025-10-20

Revised: 2025-10-30

Accepted: 2025-11-08

Pendahuluan

Pondok Pesantren Al Hikmah berdiri sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen untuk membentuk santri berakhlak mulia, mandiri, dan berwawasan luas. Pesantren ini tumbuh dari kegiatan pengajian dan pembelajaran Al-Qur'an yang dirintis oleh para kiai dan tokoh masyarakat di wilayah Sumobito, Jombang. Seiring waktu, Pondok Pesantren Al Hikmah berkembang menjadi lembaga pendidikan yang tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga

berupaya mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guna menjawab tantangan zaman yang semakin kompleks.

Dari sisi sarana prasarana, pondok pesantren ini terus berbenah untuk menyediakan fasilitas belajar yang memadai bagi para santri. Namun demikian, proses pembelajaran di pesantren masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan pembacaan kitab kuning. Meskipun metode tersebut memiliki nilai historis dan spiritual yang tinggi, di sisi lain santri di era digital saat ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakter generasi muda.

Pondok Pesantren Al Hikmah memiliki visi untuk mewujudkan lembaga pendidikan Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman. Santri tidak hanya dibekali ilmu agama, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengenal teknologi dan media digital agar mampu bersaing di era modern. Oleh karena itu, kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini hadir sebagai wujud kolaborasi antara Universitas Negeri Surabaya dengan Pondok Pesantren Al Hikmah dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis buku digital sebagai media pendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil identifikasi lapangan, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu: Proses pembelajaran masih bersifat tradisional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Guru dan pengasuh pesantren masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas digital yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui kegiatan PKM ini, ditawarkan solusi berupa pelatihan pembuatan dan penggunaan buku digital interaktif dengan memanfaatkan platform seperti Canva, FlipHTML5 dan Heyzine Flipbook. Program ini dirancang agar guru mampu membuat modul digital yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan audio secara menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar santri. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pendampingan dalam penerapan media digital pada proses pembelajaran di lingkungan pesantren.

Kegiatan pengabdian ini diharapkan menjadi sarana transfer ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) dari Universitas Negeri Surabaya kepada Pondok Pesantren Al Hikmah. Dengan demikian, pesantren tidak hanya menjadi pusat pendidikan agama, tetapi juga pusat pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membentuk santri yang cerdas, kreatif, berakhlak, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Metode

Metode pelaksanaan yang akan digunakan pada program pengabdian masyarakat dalam rangka pelatihan pengembangan multimedia yaitu:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada Pondok Pesantren Al Hikmah, Sumobito, Jombang
2. Perencanaan dan persiapan pelatihan pengembangan multimedia berbasis buku digital di lingkungan Fakultas Vokasi UNESA.
3. Pelaksanaan kegiatan implementasi dan pelatihan pengembangan multimedia berbasis buku digital dilakukan secara luring di Pondok Pesantren Al Hikmah, Sumobito, Jombang

Selanjutnya ketiga metode diatas diimplementasikan dalam 4 (empat) tahapan. Tahapan tersebut digambarkan dalam bagan di bawah ini

**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan

3.1. Tahap Perisapan/Perencanaan

Pada tahap awal atau persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi koordinasi dengan pihak mitra (Pondok Pesantren Al Hikmah) dan penyusunan proposal kegiatan. Proposal tersebut berisi tentang perencanaan detail program, pembagian tugas antar anggota tim, serta penjadwalan kegiatan. Selain itu, dilakukan pula penyusunan modul pelatihan yang memuat materi tentang pembuatan media pembelajaran berbasis buku digital menggunakan *Canva*, *FlipHTML5* dan *Heyzine Flipbook*.

3.2. Tahap Survei Kebutuhan

Tahap selanjutnya adalah tahap survei kebutuhan. Dalam tahapan ini dilakukan identifikasi kondisi awal pembelajaran di pesantren, kemampuan guru dalam menggunakan perangkat digital, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran digital. Survei dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, dan pengisian kuesioner sederhana untuk mengetahui kebutuhan spesifik peserta pelatihan.

3.3. Tahap Pelaksanaan

Tahap ketiga adalah tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pelatihan langsung di Pondok Pesantren Al Hikmah, Sumobito, Jombang, yang diikuti oleh para guru dan pengasuh pesantren.

Materi pelatihan mencakup:

1. Pengenalan konsep multimedia pembelajaran dan literasi digital.
2. Pelatihan pembuatan buku digital interaktif menggunakan *Canva* untuk desain halaman, *FlipHTML5* dan *Heyzine Flipbook* untuk publikasi digital.
3. Pendampingan praktik pembuatan modul ajar digital sesuai bidang studi masing-masing guru.

Selain itu, diberikan pula sesi diskusi dan berbagi pengalaman antar peserta untuk memperkuat kolaborasi dan kreativitas.

3.4. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan sejauh mana peserta dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses belajar mengajar. Evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu:

1. Evaluasi proses, untuk menilai keterlibatan dan partisipasi peserta selama pelatihan berlangsung.
2. Evaluasi hasil, melalui penilaian terhadap produk buku digital yang dihasilkan oleh peserta dan penerapan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik, serta munculnya motivasi baru untuk mengembangkan materi ajar berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode dan tahapan sebagai berikut:

a. Teori pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Introduction tim pelaksana dengan peserta pelatihan

Pada awal kegiatan, tim pelaksana PKM memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan dan manfaat program pelatihan kepada peserta yang terdiri dari para guru dan pengasuh Pondok Pesantren Al Hikmah. Selain itu, peserta diperkenalkan dengan berbagai platform digital yang akan digunakan, seperti *Canva* untuk desain buku digital dan *FlipHTML5* atau *Heyzine Flipbook* untuk publikasi interaktif.



Gambar 2. Dosen Unesa Tim Pelaksana PKM Sesi Introduction program PKM

2. Pemaparan materi tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif

Materi disampaikan oleh dosen pelaksana PKM yang berfokus pada konsep dasar multimedia, prinsip desain pembelajaran, serta strategi integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta diberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar santri serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan modern.



Gambar 3. Pemaparan materi oleh Tim Pelaksana PKM

b. Demonstrasi Pembuatan Buku Digital Interaktif

Demonstrasi dilakukan oleh dosen pelaksana PKM. Pada tahap ini, peserta diperlihatkan langkah-langkah teknis pembuatan buku digital mulai dari mendesain layout halaman menggunakan *Canva*, menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan video, hingga tahap ekspor ke format digital interaktif melalui *FlipHTML5* dan *Heyzine Flipbook*.

Kegiatan demonstrasi dilakukan secara langsung di aula pondok pesantren, dan peserta dapat mempraktikkan tahapan yang sama menggunakan perangkat masing-masing.

c. Pelatihan dan Praktik Mandiri

Pelatihan dilanjutkan dengan sesi praktik mandiri oleh peserta yang merujuk pada panduan pembuatan buku digital interaktif. Tahapan pelatihan ini meliputi:

1. Perencanaan Konten Buku Digital

Peserta menyusun rancangan isi buku digital berdasarkan mata pelajaran yang mereka ampu, seperti Bahasa Arab, Fiqih, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Pembuatan Desain Halaman

Guru membuat layout halaman menggunakan *Canva* dengan menambahkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Integrasi dengan Platform Digital

Hasil desain diunggah ke *FlipHTML5* dan *Heyzine Flipbook* untuk diubah menjadi buku digital interaktif yang dapat dibuka di berbagai perangkat seperti laptop dan ponsel.

4. Uji Coba Hasil Karya

Setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya dan mendapatkan masukan dari tim pelaksana PKM mengenai aspek estetika, keterbacaan, dan interaktivitas.



Gambar 4. Pelatihan membuat buku digital interaktif

d. Prinsip dan Etika dalam Pembuatan Media Digital

1. Gunakan media digital sebagai sarana edukatif, bukan sekadar hiburan.
2. Hargai hak cipta dengan menggunakan gambar dan musik bebas lisensi.
3. Libatkan nilai-nilai Islam dalam konten agar pembelajaran tetap bernuansa religius.
4. Kembangkan kreativitas tanpa meninggalkan substansi materi ajar.
5. Terus beradaptasi dengan perubahan teknologi agar media pembelajaran tetap relevan.



Gambar 5. Pemaparan Etika dalam Pembuatan Media Digital

e. Hasil Penelitian

Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan buku digital interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sebagian besar peserta berhasil mengintegrasikan teks, gambar, dan video ke dalam buku digital mereka. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital secara mandiri.

Kegiatan ini juga menumbuhkan semangat baru di kalangan guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 6. Peserta Menampilkan hasil pembuatan buku digital interaktif

Kesimpulan

1. Mitra dalam hal ini pengurus pondok, guru, dan santri Pondok Pesantren Al Hikmah, Sumobito, Jombang tergolong *stakeholder* yang sangat antusias, apresiatif, dan peduli terhadap pelaksanaan program pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis buku digital. Kegiatan ini dirasakan sangat bermanfaat dan berdampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru serta kualitas pembelajaran di lingkungan pesantren.
2. Meskipun kegiatan dilakukan dengan fasilitas yang sederhana, pelatihan ini mampu memberikan hasil yang maksimal. Guru dan santri berhasil menghasilkan karya berupa buku digital interaktif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga memberikan kemanfaatan tidak hanya bagi warga pesantren, tetapi juga bagi masyarakat sekitar sebagai bentuk pengembangan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis agama.

Daftar Pustaka

- Bushis, Syafa Azzahra. 2022. "Pengembangan Media Buku Digital Berorientasi Literasi Sians Pada Materi Organ Gerak Manusia." Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cahyaningtias, Veranda Putri, dan Mochamad Ridwan. 2021. "Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 4(2):55–62.
- Cholid, Nur. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Damayanti, Ida, dan Mintohari. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian*
- Dewi, Ika Parma et al. 2021. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Andani, Dika Tri. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat". *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA: Program Pasca Sarjana Universitas Syiah Kuala*. Tersedia pada <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/article/view/10730> (diakses pada 8 September 2020).