



PENINGKATAN KAPASITAS GURU PONDOK PESANTREN SALAFIYAH ILZAMUN MAJU BAHRIN DALAM PEMBELAJARAN LITERASI NUMERASI BERBASIS MEDIA INTERAKTIF

Increasing The Capacity of Teachers of The Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin Islamic Boarding School in Learning Numeration Literacy Based on Interactive Media

Baiq Desy Aniska Prayanti^{1*}, Lasmi Hartati², Nurhaeka Tou²

¹Program Studi Matematika Universitas Bangka Belitung, ²Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Bangka Belitung, ³Program Studi Teknologi Informasi Universitas Bangka Belitung

Balunujuk, Merawang, Kabupaten Bangka, Kepulauan Bangka Belitung

*Alamat Korespondensi : baiq-desy@ubb.ac.id

(Tanggal Submission: 23 Oktober 2024, Tanggal Accepted : 20 Februari 2025



Kata Kunci :

*Kapasitas Guru,
Literasi,
Numerasi,
Media Interaktif*

Abstrak :

Seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan pesat. Internet, komputer, perangkat seluler, dan aplikasi perangkat lunak telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan. Dunia pendidikan pun tidak luput dari dampaknya perkembangan teknologi tersebut. Kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi khususnya pembelajaran literasi dan numerasi menjadi kendala yang dialami oleh Pondok Pesantren Ilzamun Maju Bahrin saat ini. Guru dituntut harus memiliki pemahaman dan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. memberikan pelatihan dan meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan media interaktif pada pembelajaran literasi dan numerasi, mendorong guru sebagai fasilitator mengembangkan kemampuan penguasaan teknologi sehingga metode pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah, diskusi, dan praktik. Pemaparan materi berbasis literasi dan numerasi dipaparkan terlebih dahulu agar para guru mendapat pemahaman terkait materi tersebut. Setelah itu materi media interaktif langsung dipraktikkan pada komputer masing-masing guru. Berdasarkan hasil kegiatan melalui simulasi dan praktik, terlihat perbedaan antara sebelum materi disampaikan dan setelah materi disampaikan. Hal ini terlihat dari hasil pre-test (40%) dengan responden menjawab belum pernah menggunakan teknologi dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Hasil evaluasi via Google Form menunjukkan peningkatan

pemahaman guru khususnya pada penggunaan media Wordwall dan Kahoot pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media Wordwall dan Kahoot, dimana para guru mampu menyajikan soal-soal ke dalam media Wordwall dan Kahoot yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran. Di lihat dari hasil survey dan nilai google form menunjukkan bahwa para guru tidak pernah menggunakan media interaktif, sehingga dengan adanya kegiatan ini mampu meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan media interaktif.

Key word :

*Teacher
Capacity,
Literacy,
Numeracy,
Interactive
Media*

Abstract :

As time goes by, information and communication technology is also experiencing rapid development. The internet, computers, mobile devices and software applications have become an integral part of everyday life. The world of education is not immune from the impact of technological developments. This of course does not directly encourage teachers as facilitators to continue to develop skills in mastering technology so that the learning methods used are more fun and interactive. The capacity of teachers to utilize technology, especially in literacy and numeracy learning, is an obstacle currently experienced by the Ilzamun Maju Bahrin Islamic Boarding School. Teachers are required to have understanding and ability to integrate technology in the learning process. This activity aims to provide training and increase the capacity of teachers in using interactive media in literacy and numeracy learning. The methods used in this service are lectures, discussions and practice. Literacy and numeric-based material is presented first so that teachers gain an understanding of the material. After that, the interactive media material is directly practiced on each teacher's computer. Based on the results of activities through simulation and practice, differences can be seen between before the material is delivered and after the material is delivered. This can be seen from the pre-test results (40%) with respondents answering that they had never used technology in literacy and numeracy learning. The evaluation results via Google Forms indicate an improvement in teachers' understanding, particularly in utilizing Wordwall and Kahoot for developing literacy- and numeracy-based question banks. Additionally, there was an increase in teachers' ability to use Wordwall and Kahoot, as they were able to present questions through these platforms for application in the learning process. Survey results and Google Forms scores show that teachers had never used interactive media before. Therefore, this activity successfully enhanced their capacity in utilizing interactive media for teaching.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Prayanti, B. D. A., Hartati, L., & Tou, N. (2025). Peningkatan Kapasitas Guru Pondok Pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin Dalam Pembelajaran Literasi Numerasi Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Abdi Insani*, 12(2), 516-527. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i2.2161>

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan pesat. Internet, komputer, perangkat mobile, dan aplikasi perangkat lunak telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Riyanto, 2023). Revolusi Industri 4.0



membawa perubahan besar dalam bidang-bidang seperti manufaktur, kecerdasan buatan, dan Internet of Things (IoT). Dunia pendidikan pun tidak luput dari dampaknya perkembangan teknologi tersebut (Sinulingga, 2023). Hal ini tentu secara tidak langsung mendorong guru sebagai fasilitator untuk terus mengembangkan kemampuan dalam penguasaan teknologi sehingga metode pembelajaran yang digunakan lebih menyenangkan dan interaktif (Marlinda, 2020). Media pembelajaran yang menarik telah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah seperti *Canva*, *Powerpoint*, *Articulate storyline*, *Kahoot!* dan *Wordwall*. Aplikasi yang disebutkan tadi diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar menjadi mudah dan menyenangkan.

Pondok pesantren sebagai suatu lembaga pendidikan berbasis agama islam masih dianggap sebagai lembaga pendidikan alternatif (Sadali, 2020). Pandangan yang melekat pada pondok pesantren dianggap sebelah mata oleh masyarakat maupun pihak pemerintah. Jika dilihat dari sistem yang dianut, pondok pesantren dibagi menjadi dua yaitu khalafi dan salafi (Zulmy, 2021). Pondok pesantren khalafi atau dikenal dengan pondok pesantren modern memiliki sistem manajemen dan pembelajaran yang modern. Sedangkan, pondok pesantren salafi masih menganut sistem tradisional dalam manajemen pengelolaan pondok dan metode pembelajaran (Cipta *et al.*, 2020). Sebagian besar pondok pesantren menghadapi keterbatasan infrastruktur seperti akses internet yang terbatas, kurangnya perangkat keras seperti komputer, serta kurangnya akses terhadap perangkat lunak dan aplikasi yang relevan (Zaenal *et al.*, 2023).

Pondok pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin merupakan salah satu lembaga pendidikan islam yang ada di Desa Kimak, Kecamatan Merawang, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Pondok pesantren ini berdiri di bawah naungan Yayasan Islamic Studies Ahlulsunnah Waljama'ah sejak tahun 2006. Hal ini dibuktikan dengan Nomor Statistik Pondok Pesantren: 510019010028. Saat ini pondok pesantren tersebut sudah memiliki 25 tenaga pendidik, 4 tenaga kependidikan, dan 207 peserta didik. Pondok pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin memiliki peran penting dalam mendidik generasi muda dengan nilai-nilai keislaman yang kuat. Hal ini sesuai dengan visi pesantren "Terwujudnya Insan yang mempunyai keseimbangan spiritual, intelektual, dan moral. Menuju generasi Ulil Albab yang berkomitmen tinggi terhadap kemaslahatan umat yang dilandasi pengabdian kepada Allah SWT". Pondok pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin menggunakan kurikulum utama yaitu pembelajaran kitab kuning. Para tenaga pendidik pun masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang masih sangat tradisional, seperti metode pembelajaran ceramah yang dimana peran guru sebagai sumber pengetahuan utama oleh siswa. Selain itu, guru juga hanya terpaku pada satu sumber pembelajaran saja yaitu buku. Padahal, seperti halnya banyak lembaga pendidikan lainnya, pondok pesantren juga dihadapkan pada tantangan dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman, terutama dalam hal literasi numerasi berbasis media interaktif.

Sistem pendidikan yang saat ini berkembang yaitu Kurikulum Merdeka Belajar menuntut lembaga pendidikan untuk meningkatkan kompetensi literasi, numerasi dan karakter (Muslimin, 2023). Perkembangan kurikulum pendidikan modern menekankan pentingnya literasi numerasi sebagai salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik. Hal ini menuntut pondok pesantren untuk meningkatkan kapasitas guru dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif (Al Jumadi, 2022). Akan tetapi, kendala yang dirasakan oleh para pendidik di pondok pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin adalah para pendidik belum begitu memahami mengenai pembelajaran berbasis media interaktif. Hal tersebut, mengakibatkan kurangnya kecakapan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, serta dalam pemecahan suatu masalah dan kecakapan dalam berkreaitivitas kepada para peserta didik (Sinaga, 2023). Selain itu, di pondok pesantren tersebut tidak hanya pendidiknya saja yang kurang pengetahuan terhadap teknologi, tetapi juga sarana prasarana sekolah juga belum memadai, sehingga sangat tertinggal dibandingkan dengan yang lain. Hal ini dapat dilihat dari belum tersedianya jaringan internet pada setiap ruangan kelas maupun di ruang guru, belum adanya laboratorium komputer, dalam ruang administrasi hanya terdapat dua

komputer, sebagian besar guru juga tidak memiliki perangkat komputer pribadi. Pondok pesantren ini juga memiliki ruangan yang cukup terbatas, seperti pada ruang administrasi, ruang guru, dan ruang literasi baca yang tergabung menjadi satu ruangan.

Guru dan pengelola pondok pesantren membutuhkan waktu dan bantuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut. Peningkatan kapasitas guru pondok pesantren di bidang literasi dan numerasi digital akan memberikan manfaat besar. Guru yang terlatih dapat membimbing para peserta didik untuk menggunakan teknologi secara bijak, mengembangkan keterampilan komputer, dan memahami informasi yang ditemukan secara online dengan kritis. Kolaborasi antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta dapat menjadi kunci untuk mencapai tujuan ini (Lestyaningrum *et al.*, 2022). Dengan memperhatikan latar belakang di atas, peningkatan kapasitas guru pondok pesantren di dalam pembelajaran literasi dan numerasi berbasis media interaktif dapat menjadi langkah penting dalam mempersiapkan generasi masa depan yang siap menghadapi tantangan dan peluang dalam era digital.

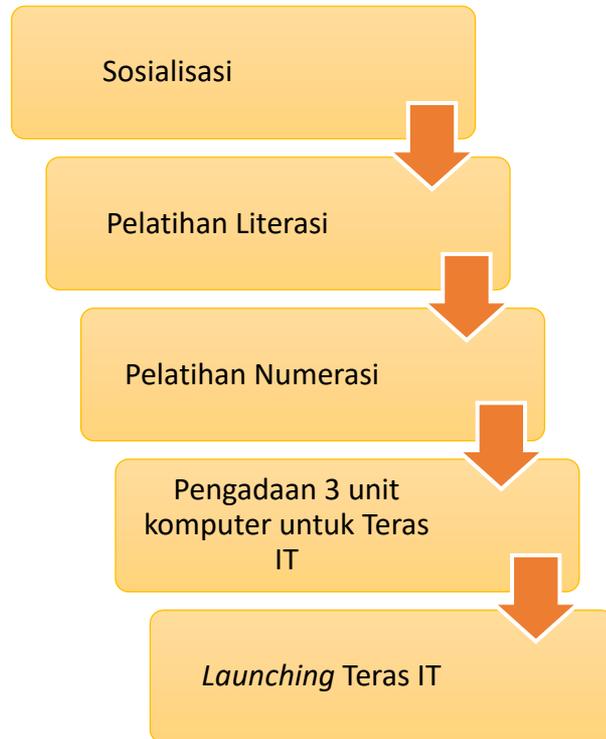
Berdasarkan hasil survey dan wawancara langsung dengan pimpinan pesantren dan kepala sekolah Pondok Pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin, guru-guru sangat membutuhkan pelatihan atau workshop terkait pembelajaran literasi dan numerasi berbasis media interaktif. Dengan demikian, diperlukan motivasi, bimbingan, serta informasi kepada guru-guru di pondok pesantren tersebut agar para guru dapat meningkatkan kapasitas serta kualitas dalam pembelajaran literasi dan numerasi berbasis media interaktif. Selain itu, dapat membantu peserta didik untuk lebih siap menghadapi tantangan global dan mempersiapkan generasi yang terampil dalam berpikir kritis dan analitis. Tujuan dari kegiatan ini yaitu memberikan pelatihan dan meningkatkan kapasitas guru dalam penggunaan media interaktif pada pembelajaran literasi dan numerasi, mendorong guru sebagai fasilitator mengembangkan kemampuan penguasaan teknologi sehingga metode pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan harapan para guru dapat memanfaatkan media interaktif dengan baik pada proses pembelajaran.

METODE KEGIATAN

Langkah-langkah pengabdian yang akan dilakukan oleh Tim Program Kemitraan Masyarakat di Pondok Pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin Kimak sebagai berikut:

A. Tahap 1 (3 bulan pertama)

Untuk mewujudkan Teras IT sebagai pusat pembelajaran berbasis teknologi, rangkaian kegiatan dimulai dengan sosialisasi kepada masyarakat mengenai pentingnya literasi dan numerasi dalam menghadapi era digital. Selanjutnya, diadakan pelatihan literasi untuk meningkatkan pemahaman dalam membaca, menulis, serta mengolah informasi dengan lebih efektif, diikuti dengan pelatihan numerasi guna memperkuat keterampilan berhitung dan analisis data. Sebagai penunjang pembelajaran digital, dilakukan pengadaan tiga unit komputer yang akan digunakan di Teras IT, memungkinkan akses lebih luas terhadap teknologi dan sumber belajar daring. Puncak dari seluruh rangkaian ini adalah launching Teras IT, yang diharapkan menjadi langkah awal dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan digital masyarakat, serta membuka peluang baru dalam pemanfaatan teknologi secara lebih optimal. Adapun tahapan tersebut tergambar pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahap 1 Kegiatan PKM

B. Tahap 2 Pelatihan Media Interaktif (3 bulan kedua)

Setelah menyiapkan konten pembelajaran berbasis literasi dan numerasi pada tahap pertama, selanjutnya para guru akan menyajikan konten pembelajaran berbasis literasi dan numerasi ke dalam media interaktif. Kegiatan pada tahap kedua meliputi lima tahapan seperti yang tertera pada gambar 2.



Gambar 2. Tahap 2 Pelatihan Media Interaktif

C. Tahap 3 Evaluasi dan Pelaporan (2 Bulan Terakhir)

Kegiatan ini akan melakukan evaluasi terhadap 6 bulan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *Post Test* kepada para guru. Hasil *pre-test* dan *post test* akan dianalisa oleh tim pakar Matematika. Hasil analisa berupa data statistik yang akan dijadikan sebagai acuan oleh tim pengabdian untuk tindak lanjut perbaikan pada kegiatan pengabdian ini. Terkait dengan Teras IT yang menjadi program keberlanjutan pengabdian, Teras IT ini akan menjadi aset yang digunakan dalam jangka panjang oleh guru-guru di pondok pesantren guna meningkatkan pengetahuan dan juga kemampuan dalam penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran. Tim pengabdian akan memantau keberlangsungan Teras IT ini selama 2 bulan terakhir, agar manfaat dari adanya Teras IT ini untuk guru-guru Pondok Pesantren dapat digunakan secara maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

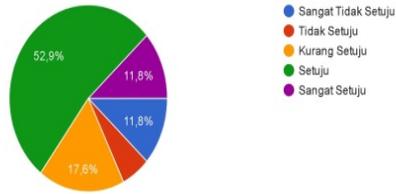
Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di Pondok Pesantren Salafiyah Izamun maju Bahrin, Kecamatan Merawang Kabupaten Bangka. Tepat pada Jumat, 2 Agustus 2024, tim pengabdian melakukan survei awal ke tempat lokasi pengabdian. Tidak perlu menunggu lama, tim pengabdian langsung mendapat sambutan positif dari pimpinan pondok pesantren dan para guru. Kegiatan ini diawali dengan tahapan observasi, survei, penentuan tema pengabdian, dan tanda tangan mitra bersama pihak pondok pesantren. Setelah berdiskusi dengan pimpinan pondok pesantren, maka disetujui tema dari kegiatan pengabdian ini adalah "Peningkatan Kapasitas Guru Pondok Pesantren Salafiyah Ilzamun Maju Bahrin dalam Pembelajaran Literasi Numerasi Berbasis Media Interaktif". Hal ini terlihat pada gambar 3 di bawah ini.



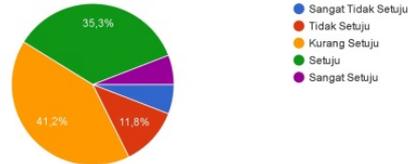
Gambar 3. Tim PKM dengan Mitra

Pelaksanaan kegiatan PKM dilaksanakan di salah satu ruang kelas Pondok Pesantren Salafiyah Izamun maju Bahrin pada Senin, 26 Agustus 2024, Pukul 08.00-12.00 WIB. Kegiatan PKM ini diawali dengan peserta mengisi kuisioner pengetahuan dasar melalui Google Form tentang pembelajaran literasi dan numerasi berbasis media interaktif. Hasil survey pengetahuan dasar terkait pemahaman konsep dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi, seperti terlihat pada gambar 4 di bawah ini. dapat di lihat pada Gambar 4.

Saya memahami konsep pembelajaran literasi dan numerasi
17 jawaban



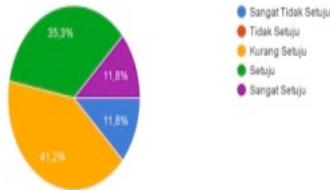
Saya sudah menggunakan media ineteraktif dalam melaksanakan pembelajaran literasi dan numerasi
17 jawaban



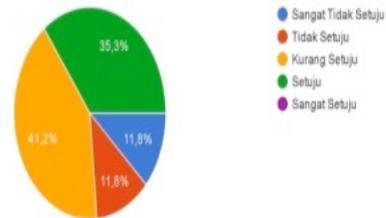
Gambar 4. Pemahaman Konsep dan Penggunaan Media Interaktif

Gambar 4 menunjukkan bahwa hampir 75% para guru sudah mengetahui konsep pembelajaran literasi dan numerasi, serta penggunaan media dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

Saya yakin proses pembelajaran yang saya lakukan sudah menerapkan pembelajaran berbasis literasi dan numerasi
17 jawaban



Saya sudah menerapkan pembelajaran berbasis literasi dan numerasi dalam kelas
17 jawaban

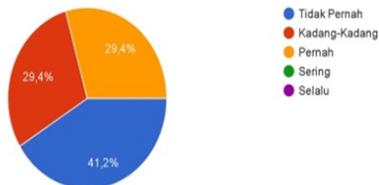


Gambar 5 pembelajaran berbasis literasi dan numerasi

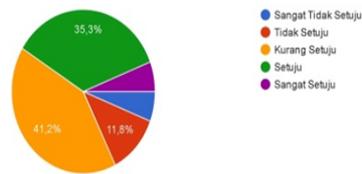
Sumber: Data diolah, 2024

Pada Gambar 5 menunjukkan bahwa 35% para guru sudah yakin proses pembelajaran sudah menerapkan pembelajaran berbasis literasi dan numerasi, 40% belum yakin bahwa proses pembelajaran yang diterapkan sudah berbasis literasi dan numerasi.

Apakah anda pernah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



Saya sudah menggunakan media ineteraktif dalam melaksanakan pembelajaran literasi dan numerasi
17 jawaban

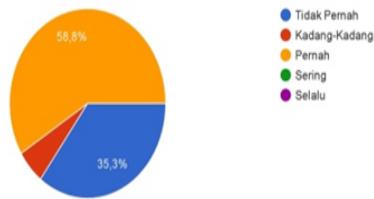


Gambar 6 Penggunaan Media interaktif dalam pembelajaran Literasi numerasi

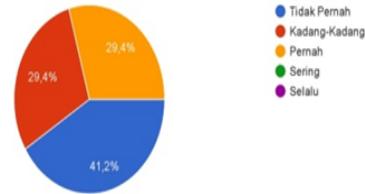
Sumber: Data diolah, 2024

Pada gambar 6 di atas menunjukkan bahwa 40% para guru tidak pernah sama sekali menggunakan media interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi, 30% mengatakan bahwa para guru tersebut sudah pernah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Sedangkan 40% menyatakan para guru kurang setuju jika dalam pembelajaran literasi dan numerasi sudah menerapkan media interaktif.

Apakah anda pernah menggunakan media PowerPoint dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



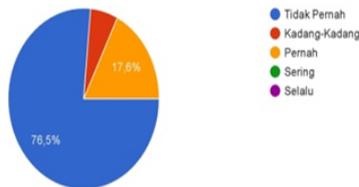
Seberapa sering anda menggunakan media PowerPoint dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



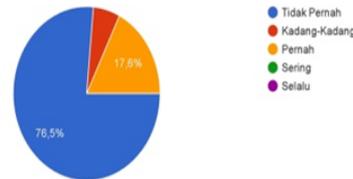
Gambar 7 penggunaan Powerpoint dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi
Sumber: data diolah, 2024

Gambar 7 menunjukkan bahwa 55% para guru sudah pernah menggunakan media Powerpoint dalam pembelajaran literasi dan numerasi, akan tetapi hampir 40% belum pernah sama sekali menggunakan media powerpoint dalam pembelajaran berbasis literasi dan numerasi.

Apakah anda pernah menggunakan media Slido dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



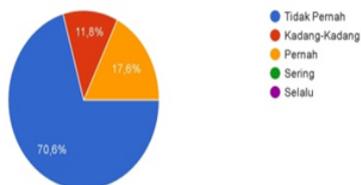
Seberapa sering anda menggunakan Media Slido dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



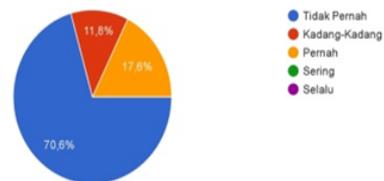
Gambar 8 Penggunaan Media Slido dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi
Sumber: Data diolah, 2024

Gambar 8 menunjukkan bahwa 75% para guru belum pernah sama sekali menggunakan media Slido dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

Apakah anda pernah menggunakan media Class Room dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban



Seberapa sering anda menggunakan media Class Room dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?
17 jawaban

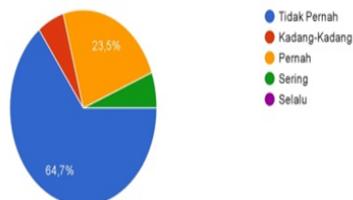


Gambar 9 Penggunaan Media Classroom dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi
Sumber: Data diolah, 2024

Gambar 9 menunjukkan bahwa 70% para guru tidak pernah menggunakan media classroom dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Akan tetapi 10% dari guru-guur tersebut kadang-kadang menggunakan media classroom dalam pembelajaran literasi dan numerasi.

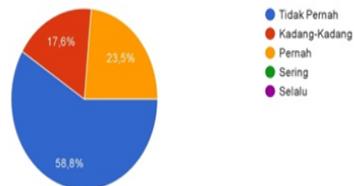
Apakah anda menggunakan media Google Form dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?

17 jawaban



Seberapa sering anda menggunakan media Google Form dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi ?

17 jawaban

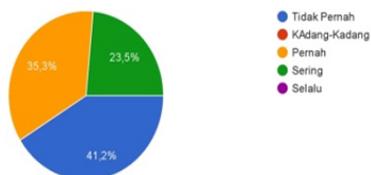


Gambar 10 Penggunaan Media Google Form dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi
Sumber: Data diolah, 2024

Pada gambar 10 di atas, menunjukkan bahwa 55% para guru tidak pernah menggunakan media Google Form dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Sedangkan hampir 15% para guru sudah pernah menggunakan Google Form dalam proses pembelajaran literasi dan numerasi.

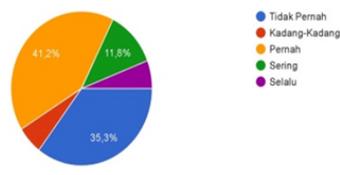
Apakah anda pernah menggunakan media Excel untuk mengolah data nilai siswa ?

17 jawaban



Seberapa sering anda menggunakan media Excel untuk mengolah data nilai siswa ?

17 jawaban



Gambar 11 Penggunaan Media Excel untuk Mengolah Data Nilai Siswa
Sumber: Data diolah, 2024

Pada gambar 11 menunjukkan bahwa 40% sudah pernah dan sering menggunakan media Excel dalam mengolah data nilai siswa, tetapi data menunjukkan bahwa 35% para guru belum pernah menggunakan media Excel dalam mengolah data nilai siswa.

Dari hasil survei di atas menunjukkan bahwa sebagian besar para guru belum memanfaatkan teknologi (media interaktif) dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Sehingga, kegiatan PKM ini sangat dibutuhkan dan relevan untuk dilakukan. Setelah itu, tim PKM melakukan pemaparan materi terkait literasi, numerasi, dan media interaktif.



Gambar 12 Pemaparan Materi Literasi dan Numerasi



Gambar 13 Pemaparan Materi Media Interaktif

Setelah semua materi dipaparkan, untuk melihat pemahaman para peserta, pemateri meminta para guru untuk membuat soal berbasis literasi dan numerasi yang disajikan dalam media interaktif seperti Wordwall dan Kahoot. Para peserta (guru) langsung didampingi oleh pemateri. Selanjutnya, pemateri memeriksa satu persatu untuk mengetahui berapa banyak guru yang berhasil menyajikan soal berbasis literasi dan numerasi berbasis media interaktif tersebut.

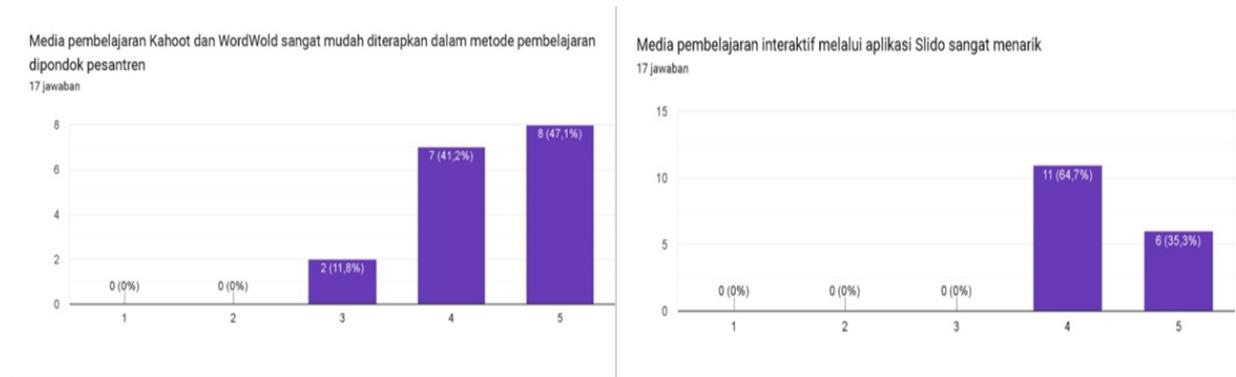
Setelah mengikuti kegiatan ini, para guru mendapatkan e-sertifikat dan modul yang dapat digunakan sebagai bahan belajar guna menambah pengetahuan dan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Selain itu dapat meningkatkan kapasitas para guru Pondok Pesantren Ilzamun Maju Bahrin.

Indikator utama yang menjadi kriteria evaluasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan memahami dan menerapkan konsep literasi numerasi berbasis media interaktif dapat dilihat pada hasil di bawah ini sebagai berikut.



Gambar 14 Pemaparan Materi Media Interaktif
Sumber: Data diolah, 2024

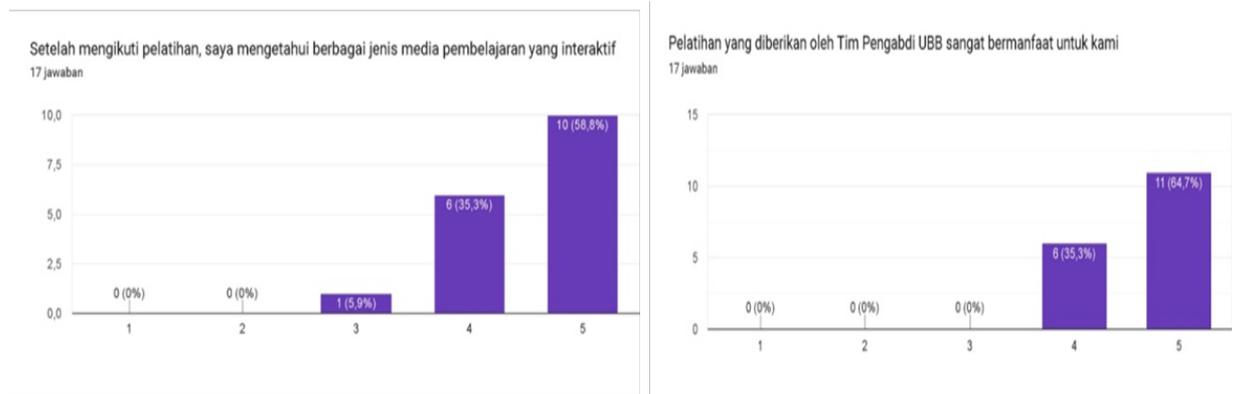
Pada gambar 14 menunjukkan bahwa 52% merasa semakin lebih memahami pembelajaran berbasis literasi dan numerasi setelah mengikuti pelatihan atau kegiatan yang diadakan oleh Tim UBB dan 64% menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan para peserta akan menerapkan media interaktif berbasis literasi dan numerasi.



Gambar 15 Pemaparan Materi Media Interaktif

Sumber: Data diolah, 2024

Pada gambar 15 menunjukkan bahwa 47% sangat setuju jika media pembelajaran Khoot dan WorWold sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, 64% para peserta mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif melalui aplikasi slido juga sangat menarik saat digunakan.



Gambar 16 Pemaparan Materi Media Interaktif

Sumber: Data diolah, 2024

Pada gambar 16 menunjukkan bahwa 64% para peserta merasa pelatihan yang dilakukan oleh Tim UBB sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di Pondok Pesantren Ilzamun Maju Bahrin. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi bahwa 58% para peserta merasa semakin banyak mengetahui berbagai jenis media pembelajaran yang interaktif.

Program kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat secara langsung berupa pemahaman dan pengetahuan bagi para guru. Hasil evaluasi via Google Form menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman guru khususnya pada penggunaan media Wordwall dan Kahoot pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media Wordwall dan Kahoot, dimana para guru mampu menyajikan soal-soal ke dalam media Wordwall dan Kahoot yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih pada Universitas Bangka Belitung dan Kemdikbudristek Dikti yang telah mendukung program kegiatan pengabdian ini melalui hibah Kemdikbudristek Dikti 2024 dengan skema Pembedayaan Kemitraan Masyarakat (PKM). Selain itu, tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan Yayasan Pondok Pesantren, Kepala Sekolah, dan Bapak/Ibu guru Pondok Pesantren Ilzamun Maju Bahrin yang telah berpartisipasi pada kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah, guru,

dan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kapasitas guru dalam pembelajaran literasi dan numerasi berbasis media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Jumadi, N. Z. (2022). Implementasi Pembelajaran Agama Islam Multiliterasi dalam Kurikulum Berbasis Riset Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 107–126.
- Cipta, S. E., Mulayana, A., & Santoso, A. B. (2020). Modernisasi Pondok Pesantren At-Taqwa: Perubahan Pola Pendidikan Dari Tradisional Menuju Modern. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 4(2), 253-263
- Lestyningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., & Pratama, A. Y. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Marlinda, N. L. P. M. (2020). Metode eksperimen berbantuan media phet dengan model pembelajaran PjBL. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 3.
- Muslimin, I. (2023). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka belajar pada lembaga pendidikan Islam: Studi kasus di madrasah se-Jawa Timur. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 31–49.
- Riyanto, A. (2023). *Computer Basics: Istilah dan Teori Dasar*, STMIK LIKMI, Bandung
- Sadali, S. (2020). Eksistensi Pesantren Sebagai Lembaga Pendidikan Islam. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 53–70.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan skill peserta didik abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836–2846.
- Sinulingga, J. S. (2023). Implementasi E-LEARNING Sebagai Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (Sdgs). *Seminar Nasional LPPM Ummat*, 2, 715–724.
- Zaenal, Z. M., Hermansyah, Y., Rusyani, E., Juang, F. D., & Takiah, S. (2023). Transformasi pendidikan pesantren melalui integrasi teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal penelitian pendidikan sosial humaniora*, 8(2), 208–213.
- Zulmy, B. (2021). *Integrasi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Sistem Pendidikan Pesantren Di Madrasah Wustho Karangsucu Pondok Pesantren Al Hidayah Karangsucu Purwokerto*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia), Master Thesis, IAIN Purwokerto.