

Pelatihan dan Pemberdayaan Rumah Tahfis Quran AlMumtaza untuk Pengembangan Media Pembelajaran dan Dakwah Menggunakan AI dan AR

**Ossy Dwi Endah Wulansari¹, Bambang Hermanto¹, Dr. Mieke Rahayu²,
Driya Wirawan², TM Zaini²**

¹Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Lampung,

²Program Studi Ilmu Komputer, IBI Darmajaya

Penulis Korespondensi : ossy_dew@yahoo.co.id

Abstrak

Generasi Z, yang dikenal sebagai *digital native*, tumbuh di lingkungan yang didominasi oleh teknologi dan memiliki gaya belajar yang cenderung lebih tertarik pada pengalaman yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan metode pendidikan moral etika dan dakwah tradisional, seperti ceramah langsung, menjadi kurang efektif. Di sisi lain, guru dituntut mampu membuat konten bahan ajar yang menarik, edukatif, dan interaktif. Pengelolaan multimedia pembelajaran berbasis internet untuk memvisualisasikan konsep-konsep belajar masih begitu terbatas. Pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif berupa penjelasan guru yang dapat diingat dan dipahami oleh siswa, serta berdampak pada peningkatan pemahaman konsep siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi AR dalam dakwah memerlukan pendekatan strategis, meliputi pengembangan konten yang menarik dan relevan, penguatan infrastruktur teknologi, serta penerapan metode kolaboratif yang melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Optimalisasi penyebaran konten melalui media digital dan proses evaluasi berkelanjutan menjadi elemen kunci untuk menjaga relevansi dan dampak dakwah berbasis AR. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam mengimplementasikan teknologi *Generative AI* dan AR pada pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan inovatif.

Kata kunci: *Generasi Z, Digital Native, Augmented Reality (AR), Generative AI, Media Pembelajaran, Dakwah.*

Abstract

Generation Z, known as digital natives, grew up in an environment dominated by technology and possess a learning style that tends to be more attracted to interactive, visual, and technology-based experiences. This causes traditional moral and ethical education and *dakwah* (Islamic propagation) methods, such as direct sermons, to become less effective. On the other hand, teachers are required to be able to create teaching material content that is engaging, educational, and interactive. The management of internet-based multimedia learning to visualize learning concepts is still quite limited. The utilization of media based on *Augmented Reality* (AR) in the learning process can provide positive impacts, such as explanations from teachers that are easily remembered and understood by students, and can consequently lead to an increase in students' conceptual understanding. The results of the analysis indicate that the successful implementation of AR in *dakwah* requires a strategic approach, encompassing the development of engaging and relevant content, strengthening technology infrastructure, and applying collaborative methods that involve users in the development process. Optimizing content distribution through digital media and a continuous evaluation process are key elements to maintaining the relevance and impact of AR-based *dakwah*. This training aims to improve educators' understanding and skills in implementing *Generative AI* and AR technology in learning to make it more engaging and innovative.

Keywords: *Generation Z, Digital Native, Augmented Reality (AR), Generative AI, Learning Media, Islamic Propagation (Dakwah).*

1. Pendahuluan

Indonesia saat ini dihadapkan pada kemerosotan moral, khususnya pada anak-anak, yang tercermin dari berbagai kasus negatif seperti *pem-bully-an* di sekolah, tawuran, pemukulan, dan penganiayaan. Keberhasilan dalam mendidik dan membentuk akhlak, moral, budi pekerti atau karakter peserta didik pada tingkat dasar dan menengah merupakan langkah paling fundamental dalam membentuk karakter bangsa.

Generasi Z, yang dikenal sebagai *digital native*, tumbuh di lingkungan yang didominasi oleh teknologi dan memiliki gaya belajar yang berbeda, cenderung lebih tertarik pada pengalaman yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan metode pendidikan moral etika dan dakwah tradisional, seperti ceramah langsung dan buku, menjadi kurang efektif dalam menyampaikan pesan kepada mereka. Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi dengan memanfaatkan berbagai bentuk teknologi informasi dan komunikasi (Ossy et al., 2013).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif berupa penjelasan guru yang dapat diingat dan dipahami oleh siswa (Pujiastuti & Haryadi, 2020). Siswa dapat merekam konsep melalui gambar, animasi, maupun video melalui pembelajaran secara berkelompok, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep siswa. Namun, pengelolaan multimedia pembelajaran (berupa teks, grafik, animasi, simulasi, audio, video) berbasis internet untuk memvisualisasikan konsep-konsep belajar masih begitu terbatas (Astriani & Alfahnum, 2023).

2. Bahan dan Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di Rumah Quran Mumtaza. Pelatihan ini menggunakan pendekatan monologis dan dialogis. Metode monolog disampaikan dengan presentasi materi pelatihan, sedangkan metode dialogis dilakukan dengan percakapan wawancara dengan peserta guna mengetahui sejauh mana pemahaman dan kesulitan yang dialami pada saat menggunakan *software* untuk pembuatan *augmented reality* (Hariawan et al., 2020).

Pelatihan ini dilakukan dengan metode:

- 1) Teori dan Diskusi: Penyampaian materi melalui presentasi dan diskusi kelompok.
- 2) Praktik Langsung: Sesi *hands-on* di mana peserta dapat langsung mencoba alat dan teknologi yang diajarkan.
- 3) Studi Kasus: Menganalisis contoh-contoh sukses penggunaan teknologi dalam dakwah.

Kegiatan ini melibatkan 10 peserta yang merupakan pendidik (guru dan pengurus) di Rumah Quran Mumtaza yang beralamat di Jl P Antasari gg H. Agus Ralik no 30 Bandar lampung. Tahapan kegiatan meliputi: Persiapan (Observasi, Penyiapan Materi), Pelaksanaan (Penyampaian Materi, Praktik Pembuatan), dan Evaluasi (Kuesioner)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Situasi dan Permasalahan Mitra

Hasil analisis menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi AR dalam dakwah memerlukan pendekatan strategis yang mencakup pengembangan konten yang menarik dan relevan, penguatan infrastruktur teknologi, serta penerapan metode kolaboratif. Optimalisasi penyebaran konten melalui media digital, seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, merupakan salah satu langkah untuk menjangkau Generasi Z. Studi yang mengeksplorasi penggunaan AR dalam media digital menunjukkan

bawa kolaborasi lintas sektor, termasuk dengan lembaga teknologi, pendidik, dan ulama, menghasilkan dampak yang lebih besar dalam penyebaran konten yang relevan dan bermakna bagi masyarakat luas (Zahara et al., 2023).

Meskipun teknologi menjanjikan revolusi dalam pembelajaran, keterbatasan pemahaman dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi khususnya AI dan AR di kalangan pendidik menjadi kendala utama (Ghufron et al., 2022; Tiastuti et al., 2023). Banyak guru yang belum merasakan langsung manfaatnya dan kurang memahami cara mengintegrasikan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Murcahyanto, 2023). Oleh karena itu, pelatihan menjadi langkah nyata yang diperlukan untuk mempersiapkan mereka agar dapat meraih potensi penuh AI dan AR (Hariawan et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara, pendidik di Rumah Quran Mumtaza masih merasa kesulitan dalam memanfaatkan AI dalam pembelajaran di kelas

3.2. Produk Teknologi dan Inovasi

Pelatihan ini merupakan langkah strategis untuk memodernisasi cara dakwah dengan memanfaatkan teknologi *Generative AI* dan AR. Teknologi dan inovasi yang diterapkan berupa teknologi *Generative AI* untuk membuat aset/konten yang akan digunakan pada inovasi media belajar dan dakwah berbasis teknologi *Augmented Reality*.



Gambar 1. Marker AR

Produk yang dihasilkan adalah media Pembelajaran Ilmiah dan media dakwah interaktif. Dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* yang dapat menggabungkan objek virtual dengan benda dan lingkungan nyata, dimungkinkan untuk membuat media seperti buku, pamflet, atau *jersey* yang bisa menampilkan objek virtual.



Gambar 2. Desain Marker Sablon

3.3. Keberlanjutan

Diharapkan pelatihan ini dapat meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik, memungkinkan mereka untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi, dan menjadi pionir dalam menerapkan inovasi. Tim pengusul akan mendampingi mitra selama dan setelah kegiatan pengabdian ini berlangsung untuk menjamin keberlangsungan program secara berkelanjutan.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan

4. Kesimpulan

Pelatihan pengembangan media dakwah interaktif dengan menerapkan *Generative AI* dan teknologi *Augmented Reality* merupakan langkah strategis untuk memodernisasi cara dakwah. Dengan memanfaatkan teknologi ini, rumah Quran dan pesantren dapat menjangkau lebih banyak orang dan menyampaikan pesan-pesan Islam dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Produk yang dihasilkan adalah media Pembelajaran Ilmiah dan media dakwah interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa kami panjatkan karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan pengabdian ini. Kami juga banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

- a) Universitas Lampung
- b) Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lampung (Unila)
- c) Rektor dan jajaran Universitas Lampung
- d) Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya
- e) Pengurus dan Pendidik Rumah Tahfiz Quran AlMumtaza
- f) Semua pihak, baik individu maupun institusi, yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, dan tenaganya demi kelancaran serta keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

Semoga amal dan kebaikan yang diberikan kepada kami akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Daftar Pustaka

- Astriani, M. M., & Alfahnum, M. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Al Ghifari. *Media Abdmas*, 3(2), 82–86.
<https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i2.2778>
- Ghufron, M. A., A'yun, Q., Aditya, M. R., Mustaqim, M. A., & Ainul Khaq, M. G. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Training Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Media Abdmas*, 1(3), 194–201.
<https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v1i3.258>
- Hariawan, A., Hermawan, H., & Waluyo, R. (2020). Pelatihan Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *Madani : Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 47–52.
<https://doi.org/10.35970/madani.v2i1.107>
- Khoirin, D., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam 2013 Integratif Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 83–94.
<https://doi.org/10.19105/tipi.v16i1.4109>
- Murcahyanto. (2023). Penerapan Media Chat GPT pada Pembelajaran Manajemen Pendidikan terhadap Kemandirian Mahasiswa. *EDUMATIC Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 115–122.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.14073>
- Ossy, D. E. W., Zaini, & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(1).
- Pujiastuti, D. & Haryadi. (2020). The use of augmented reality blended learning for improving understanding of food security in Universitas Sultan Ageng Tirtayasa: A case study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Tiastuti, E. R., Maruti, E. S., & Yudhaningtyas, S. P. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Peningkatan Keterampilan Guru Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(11), 1483–1488.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20.