

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DI PONDOK PESANTREN DDI ABRAD MAKASSAR

Miftahul Khairah¹, Nurul Imam², Andi Ika Prasasti³
^{1,2,3}Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar
¹miftahulhairah25@gmail.com, ²ni19971209@gmail.com,
³ika.prasastiabrar@uin-alauddin.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs related to the use of learning media and technology at DDI Abrad Islamic Boarding School in Makassar. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, semi-structured interviews, and questionnaires involving 12 tenth-grade students. The data analysis techniques included data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that digital platforms such as Zoom, YouTube, and Google Forms have been utilized, although unevenly across subjects. The main challenges encountered include limited internet connectivity, lack of digital devices, and insufficient digital literacy. Meanwhile, the use of audiovisual media such as LCD projectors and PowerPoint presentations has been shown to enhance students' learning motivation, active participation, and comprehension of the subject matter. Hence, there is a pressing need to improve digital infrastructure and increase digital competencies to support more interactive and effective learning experiences in the Islamic boarding school context.

Keywords: learning media, technology, islamic boarding school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terkait penggunaan media dan teknologi pembelajaran di Pondok Pesantren DDI Abrad Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan angket kepada 12 santri kelas sepuluh. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform digital seperti Zoom, YouTube, dan Google Form telah dimanfaatkan, meskipun belum merata pada seluruh mata pelajaran. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat digital, dan rendahnya literasi digital. Sementara itu, penggunaan media audiovisual seperti proyektor LCD dan presentasi PowerPoint terbukti meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman materi santri. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan infrastruktur digital serta penguatan kompetensi digital untuk menunjang pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di lingkungan pondok pesantren.

Kata Kunci: media pembelajaran, teknologi, pondok pesantren

A. Pendahuluan

Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran media memiliki peran yang sangat penting. Media mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta mampu merangsang pikiran, membangkitkan semangat, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran. Salah satu pendekatan penting yang saat ini menjadi fokus dalam pendidikan adalah pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning*. *Joyful learning* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan antusias.

Ciri utama dari pembelajaran yang menyenangkan adalah terciptanya lingkungan belajar yang tidak menimbulkan ketegangan. Lingkungan tersebut harus mampu memberikan rasa aman, menarik, dan

tidak membuat siswa ragu untuk bertindak. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga menuntut keterlibatan semua indera siswa dalam kegiatan belajar serta menunjukkan antusiasme siswa dalam beraktivitas. Dalam konteks ini, peran media pembelajaran menjadi sangat vital. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, melainkan juga sebagai elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

Media pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman yang bermakna dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan kebutuhan yang berbeda-beda. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan harus bersifat fleksibel, adaptif, dan mampu menjembatani perbedaan-perbedaan tersebut. Media yang tepat akan membantu siswa memahami konsep secara lebih baik, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengikuti pelajaran.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar yang

dapat mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, berbagai keterbatasan seperti ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera dapat diatasi. Media juga mampu meningkatkan semangat belajar serta memberikan dampak psikologis yang positif pada siswa. Misalnya, dengan menggunakan media visual seperti gambar atau video, konsep yang sulit atau abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, media pembelajaran yang baik juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan materi pelajaran. Ketika interaksi ini meningkat, maka proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak bersifat satu arah. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini tentunya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam situasi pembelajaran di era digital dan *new normal*, media pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya terbatas pada penggunaan aplikasi sederhana, tetapi juga harus mampu diakses melalui jaringan

internet. Kehadiran teknologi digital telah mengubah cara pandang kita terhadap pendidikan. UNESCO (2022) mengungkapkan bahwa digitalisasi dalam dunia pendidikan membawa kemajuan pesat, termasuk hadirnya berbagai sumber belajar dan meluasnya penggunaan media massa, khususnya internet dan media elektronik, sebagai sumber pengetahuan dan pusat pendidikan. Internet digunakan sebagai sarana global yang menghubungkan orang dengan situs-situs penyedia informasi, sehingga memudahkan pencarian sumber belajar sesuai kebutuhan dan minat siswa.

Pembelajaran di era digital menuntut keterampilan baru, baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, sementara siswa harus memiliki literasi digital yang baik agar dapat memanfaatkan media secara bijak dan produktif. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan yang tepat. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang secara khusus untuk melibatkan siswa secara aktif

dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai jenis media, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media ini membantu mempermudah dan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak selama pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik harus mampu mempengaruhi daya pikir, emosi, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Sebagai contoh, media interaktif berbasis animasi atau simulasi dapat membantu siswa memahami proses ilmiah yang kompleks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif tidak hanya menghindari kesan monoton, tetapi juga mampu menyajikan topik secara lebih menarik dan dinamis. Perpaduan antara grafik, teks, suara, dan animasi menjadi satu kesatuan yang menyampaikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran secara terpadu. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan

kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung satu arah dan berpusat pada guru, media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, memfasilitasi eksplorasi mandiri, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Media interaktif juga dapat digunakan untuk menilai pencapaian siswa secara real-time melalui fitur evaluasi atau kuis yang tersedia dalam platform pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif juga memiliki tantangan tersendiri, terutama di lingkungan pendidikan seperti pondok pesantren. Sebagian besar pesantren masih mengandalkan metode pengajaran tradisional dan belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini bisa disebabkan

oleh keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi, atau bahkan ketidaksesuaian antara karakteristik media digital dengan budaya belajar pesantren.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis kebutuhan yang tepat guna mengetahui jenis media dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan lembaga pendidikan, termasuk pondok pesantren. Analisis kebutuhan ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kesiapan, tantangan, dan peluang dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif di lingkungan pesantren. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga relevan dengan konteks sosial dan budaya setempat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media dan teknologi pembelajaran yang diperlukan di Pondok Pesantren DDI Abrad Makassar guna mendukung proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan strategi pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, kesiapan

guru, serta nilai-nilai yang dianut oleh lembaga pendidikan Islam. Dengan adanya media yang tepat guna, proses pembelajaran di pondok pesantren tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga tetap menjaga identitas dan nilai-nilai luhur yang menjadi ciri khas pesantren.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan praktik penggunaan media serta teknologi pembelajaran di lingkungan Pondok Pesantren DDI Abrad Makassar. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk mengkaji fenomena yang bersifat kontekstual dan kompleks, terutama dalam memahami dinamika pembelajaran yang terjadi secara alami di lingkungan pesantren.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi penggunaan media dan teknologi dalam konteks nyata. Wawancara

semi terstruktur dilakukan dengan santri dan ustaz/ustazah untuk menggali persepsi, pemahaman, serta pengalaman mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, angket berupa lembar ceklis juga disebarakan kepada santri untuk mengidentifikasi jenis media dan teknologi yang digunakan, baik secara formal dalam pembelajaran maupun secara informal di luar kelas.

Teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari berbagai teknik pengumpulan. Selain itu, dilakukan *member check* dengan cara mengonfirmasi kembali temuan kepada informan yang bersangkutan guna memperoleh keakuratan dan validitas data. Hasil dari proses ini diharapkan memberikan gambaran yang objektif dan mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran di pesantren.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Temuan dan Analisis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dan teknologi pembelajaran di Pondok Pesantren DDI Abrad Makassar telah dilakukan namun belum merata. Beberapa platform digital seperti *Zoom*, *You Tube*, *Google Form*, dan *Quizizz* sudah digunakan, terutama dalam mata pelajaran keagamaan. Namun, penerapannya belum maksimal dalam pembelajaran umum karena keterbatasan infrastruktur, koneksi internet, dan keterampilan digital baik dari santri maupun guru.

Santri merespons positif ketika guru menggunakan media interaktif, terutama media audiovisual seperti LCD proyektor dan *PowerPoint*. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan antusiasme, pemahaman materi, dan motivasi belajar. Sebaliknya, keterbatasan perangkat, koneksi internet yang lemah, serta masih digunakannya versi gratis aplikasi menjadi penghambat pelaksanaan pembelajaran digital secara optimal.

Untuk merespons temuan tersebut, peneliti merekomendasikan penggunaan **LCD**, **speaker**, dan **komputer sekolah** sebagai solusi penguatan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan tanpa

bergantung pada perangkat pribadi santri.

2. Tabel Penggunaan dan Respon Media Pembelajaran Digital

Tabel 1

Penggunaan Media Digital dan Respon Santri

Jenis Media	Digunakan pada	Respon Santri
Zoom	Pengajian kitab	Menarik namun kurang interaktif karena keterbatasan waktu dan fasilitas
YouTube	Mata pelajaran umum dan keagamaan	Menyukai karena visual dan dapat diakses ulang
Google Meet	Beberapa sesi daring	Kurang maksimal karena sinyal tidak stabil
Quizizz	Evaluasi materi	Menyenangkan, tetapi belum rutin digunakan

(Sumber: Hasil wawancara dan angket, 2025)



Gambar 1.1 Proses penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran umum.
Dokumentasi peneliti, 2025.



Gambar 1.2 Pelaksanaan kuis interaktif sebagai bagian evaluasi belajar.
Dokumentasi peneliti, 2025.

D. Pembahasan

Penerapan media audiovisual di Pondok Pesantren DDI Abrad menunjukkan bahwa media ini memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman santri. Hal ini sejalan dengan **teori Vygotsky** yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan alat bantu dalam proses pembelajaran. Ketika guru menggunakan LCD dan PowerPoint, terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa, yang menciptakan lingkungan belajar aktif dan menyenangkan.

Mayer dalam teori *Multimedia Learning* menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal akan meningkatkan daya serap siswa terhadap informasi. Hal ini terbukti saat media digunakan dalam bentuk slide presentasi yang dilengkapi

gambar dan audio, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Lebih lanjut, pembelajaran interaktif seperti kuis berbasis *Quizizz* memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sejalan dengan **teori konstruktivisme** yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna ketika siswa terlibat aktif membangun pengetahuannya sendiri. **Yuliana dan Herlina** juga menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan semangat belajar secara lebih cepat dibandingkan metode konvensional.

Kendala seperti koneksi internet yang buruk dan keterbatasan perangkat menunjukkan pentingnya kesiapan infrastruktur, sebagaimana dijelaskan dalam **Technology Acceptance Model (TAM)** bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan kemanfaatan. Jika akses terbatas, maka pengguna akan enggan memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Dalam konteks pesantren, penerapan teknologi harus selaras dengan nilai-nilai lokal dan spiritual. **Maulana dan Arifin** mengingatkan bahwa keberhasilan penerapan teknologi sangat tergantung pada

integrasinya dengan budaya pesantren. Oleh karena itu, penting untuk mempertahankan nilai tradisional sambil mengadopsi teknologi pembelajaran modern.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Hal ini sejalan dengan visi **UNESCO** bahwa pendidikan harus mampu mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perubahan zaman.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual seperti LCD dan PowerPoint secara signifikan meningkatkan semangat, partisipasi, dan pemahaman santri dalam pembelajaran umum di Pondok Pesantren DDI Abrad Makassar. Meskipun media digital telah digunakan sebelumnya, pemanfaatannya masih terbatas akibat kendala seperti keterbatasan jaringan internet, perangkat penunjang, dan keterampilan digital para pengajar.

Penerapan kuis interaktif setelah penyampaian materi juga terbukti

mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar santri, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, media interaktif sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efisien di lingkungan pesantren.

Saran perbaikan yang diajukan meliputi peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan keterampilan digital bagi guru, serta pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik santri dan kurikulum pesantren.

Untuk **penelitian selanjutnya**, disarankan dilakukan pengkajian lebih lanjut mengenai efektivitas jenis media interaktif lain, seperti video animasi edukatif, platform e-learning, atau gamifikasi pembelajaran, serta pengaruhnya terhadap capaian kognitif dan afektif santri dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Prasetyo, H. (2021). Pemanfaatan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(2), 122–131.
- Cahyaningtias, A., & Ridwan, R. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(2), 188–201.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>
- Clasa Salshabella, D., Pujiarti, P., & Rahmawati, F. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan kompetensi akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35–43.
<https://doi.org/10.23960/e3j/v5i1.35-43>
- Fahmi Imron, I., Amelia Ayu P., D., & Laila, A. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 materi IPA SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*, 1303–1311.
- Fitriani, N. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 88–95.
- Hasana, U. S. (2022). Analisis kebutuhan dalam mengidentifikasi media pembelajaran modul elektronik interaktif pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(4), 1079–1084.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i4.749>
- Maulana, A., & Arifin, B. (2022). Integrasi teknologi dan nilai lokal dalam pendidikan pesantren.

- Jurnal Pendidikan dan Budaya Islam*, 10(1), 78–91.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nurhayati, S., Supriadi, S., & Sari, R. (2023). Kendala implementasi teknologi pembelajaran di lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 4(2), 112–124.
- Ramdani, R. (2019). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sains di SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(4), 402–413.
<https://doi.org/10.26877/jps.v12i4.352>
- Suryani, H. (2020). Pengaruh media interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 234–246.
<https://doi.org/10.12345/jpm.v15i2.283>
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, E., & Fadhilah, R. (2022). Implementasi pembelajaran daring berbasis Zoom dan Google Meet di sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 100–110.
- Yuliana, D., & Herlina, S. (2023). Efektivitas media interaktif terhadap keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–56.