

Peningkatan Pendidikan Keagamaan dan Kreativitas Digital melalui Pendampingan Interaktif di Yayasan Al-Furqan Bekasi Selatan

Mardiyatul Islah¹, Arini Syawal², Salsabila Lutfiah³, Hamluddin^{4*}

^{1,2,3} Manajemen; Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi, Indonesia

⁴ Ilmu Komunikasi; Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi, Indonesia

*Koresponden: email:hamluddin@ibm.ac.id

Artikel Info: Diterima: 10-11-2024 | Direvisi: 11-11-2024 | Disetujui: 12-11-2024

Abstract

Community service activities were carried out at the Al-Furqan Mosque Foundation in South Bekasi, with the aim of improving the quality of religious education, early childhood learning skills, and the community's digital design skills. This program was motivated by the need to strengthen practice-based learning and creativity in the community, particularly for children in kindergartens and those lacking digital design skills. The implementation method used a participatory and educational approach, including adhan training, tutoring for kindergarten children, and design training using Adobe Illustrator. The activities were carried out through observation, outreach, training, hands-on practice, and evaluation. The results showed an increase in participants' abilities in adhan practice, increased interest in learning among children, and increased community knowledge about digital graphic design. Furthermore, this activity strengthened collaboration between universities and the community in creating a learning environment that is creative, religious, and adaptable to technological developments. This community service program is expected to have a sustainable positive impact on the community surrounding the Al-Furqan Mosque Foundation.

Keywords: religious education; digital design; learning

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Yayasan Masjid Al-Furqan, Bekasi Selatan, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan, keterampilan belajar anak usia dini, serta kemampuan masyarakat dalam bidang desain digital. Program ini dilatarbelakangi oleh perlunya penguatan pembelajaran berbasis praktik dan kreativitas di lingkungan masyarakat, khususnya bagi anak-anak TPA dan masyarakat yang belum memiliki keterampilan desain digital. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif dengan kegiatan berupa pelatihan adzan, bimbingan belajar anak TK, serta pelatihan desain menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan observasi, sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam praktik adzan, meningkatnya minat belajar anak-anak, serta bertambahnya pengetahuan masyarakat mengenai desain grafis digital. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kreatif, religius, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Program pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat sekitar Yayasan Masjid Al-Furqan.

Kata Kunci: pendidikan keagamaan; desain digital; pembelajaran

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu implementasi penting dalam pendidikan tinggi yang bertujuan untuk membangun hubungan sinergis antara perguruan tinggi dan masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, serta pengembangan sumber daya manusia. Kegiatan pengabdian tidak hanya menjadi sarana implementasi keilmuan yang diperoleh selama proses pembelajaran di perguruan tinggi, tetapi juga menjadi wadah pembentukan karakter sosial, kepedulian, dan kemampuan mahasiswa dalam memahami dinamika kehidupan masyarakat secara nyata. Melalui keterlibatan langsung di lingkungan masyarakat, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kerja sama, dan pemecahan masalah yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial maupun profesional.

Kegiatan pengabdian masyarakat memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat, khususnya pada aspek pendidikan, sosial, keagamaan, dan pengembangan keterampilan berbasis teknologi. Menurut (Aliyyah et al., 2021), kegiatan pengabdian masyarakat mampu menciptakan hubungan kolaboratif antara perguruan tinggi dan masyarakat melalui proses transfer pengetahuan serta pemberdayaan sosial secara berkelanjutan. Selain itu, pengabdian masyarakat juga menjadi sarana edukasi yang dapat membantu masyarakat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru sesuai dengan kebutuhan lingkungan sekitar.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat saat ini membawa perubahan besar terhadap pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan dan kreativitas. Kemampuan memanfaatkan teknologi digital menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki masyarakat agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut (Hanifa & Ahmad Sholihin, 2023), pemanfaatan teknologi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, efisiensi, dan produktivitas masyarakat, khususnya dalam bidang industri kreatif dan media pembelajaran. Oleh karena itu, masyarakat perlu diberikan edukasi dan pelatihan mengenai pemanfaatan teknologi agar mampu meningkatkan kualitas diri dan daya saing di era digital.

Selain penguasaan teknologi, pendidikan keagamaan juga menjadi aspek penting dalam pembentukan karakter generasi muda. Pendidikan agama memiliki fungsi dalam membentuk moral, etika, kedisiplinan, serta perilaku sosial yang baik sejak usia dini. Menurut (Yunita Syafitri, 2021), pendidikan agama Islam memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan perilaku keagamaan peserta didik sehingga perlu diterapkan secara konsisten melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran keagamaan yang dilakukan melalui metode praktik langsung dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak-anak dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoritis semata.

Yayasan Masjid Al-Furqan Bekasi Selatan merupakan salah satu lembaga sosial dan keagamaan yang aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan pendidikan masyarakat. Yayasan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga menjadi pusat kegiatan pembelajaran agama, pendidikan anak usia dini, kegiatan sosial masyarakat, serta pembinaan generasi muda. Keberadaan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dan taman kanak-kanak di lingkungan yayasan menunjukkan besarnya perhatian yayasan terhadap pengembangan pendidikan masyarakat berbasis nilai-nilai keislaman.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, ditemukan beberapa permasalahan yang masih dihadapi masyarakat dan peserta didik di lingkungan Yayasan Masjid Al-Furqan. Permasalahan tersebut antara lain belum adanya pelatihan adzan yang terstruktur bagi anak-anak TPA, rendahnya pemahaman masyarakat terhadap penggunaan teknologi desain digital, serta perlunya peningkatan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif bagi anak-anak usia dini. Padahal, keterampilan adzan merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter religius

anak, sedangkan kemampuan desain digital menjadi salah satu keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat modern saat ini.

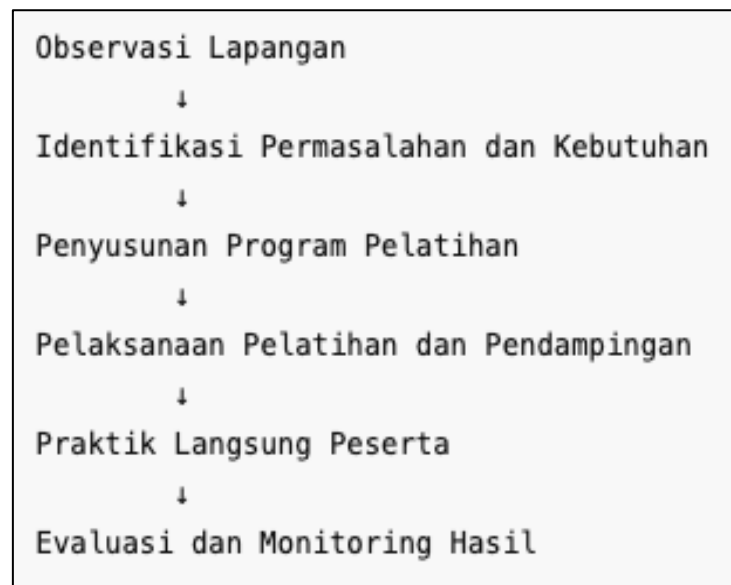
Melihat kondisi tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat melalui pendekatan edukatif, partisipatif, dan aplikatif. Program pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa kegiatan utama, yaitu pelatihan adzan bagi anak-anak TPA, bimbingan belajar anak usia dini, serta pelatihan desain digital menggunakan Adobe Illustrator. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan, kreativitas masyarakat, serta kemampuan pemanfaatan teknologi digital secara efektif.

Melalui pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, diharapkan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, religius, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain memberikan manfaat langsung kepada masyarakat, kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran sosial bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan membangun kepedulian terhadap kebutuhan masyarakat secara nyata.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan partisipatif, edukatif, dan praktik langsung. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui tahapan observasi kebutuhan masyarakat, penyusunan program, pelaksanaan pelatihan, pendampingan peserta, dan evaluasi hasil kegiatan.

Bagan metode pelaksanaan:



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan dengan rincian tahapan sebagai berikut:

1. **Persiapan Peserta dan Peralatan**
Setiap peserta diwajibkan membawa alat dan bahan yang dibutuhkan sesuai dengan jenis pelatihan yang diikuti. Peserta pelatihan desain membawa laptop atau smartphone, sedangkan peserta kegiatan pembelajaran membawa alat tulis dan perlengkapan belajar.
2. **Pembagian Kelompok Peserta**
Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan jenis kegiatan, yaitu kelompok pelatihan adzan, kelompok pelatihan Adobe Illustrator, dan kelompok bimbingan belajar anak TK agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan terarah.
3. **Penyampaian Materi dan Demonstrasi**

Narasumber memberikan penjelasan mengenai dasar-dasar adzan, teknik vokal, makharijul huruf, serta etika dalam melaksanakan adzan. Pada pelatihan desain digital, peserta diperkenalkan dengan fitur dasar Adobe Illustrator seperti pembuatan logo, poster, dan desain sederhana lainnya.

4. **Praktik Langsung dan Pendampingan**

Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan materi secara langsung dengan pendampingan dari tim pelaksana. Anak-anak TPA mempraktikkan adzan secara bergantian, sedangkan peserta pelatihan desain membuat karya sederhana menggunakan Adobe Illustrator.

5. **Bimbingan Belajar Anak Usia Dini**

Kegiatan bimbingan belajar dilakukan melalui metode belajar sambil bermain agar anak-anak lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Materi yang diberikan meliputi pengenalan huruf, angka, membaca dasar, serta pendidikan karakter.

6. **Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan. Tim pelaksana juga melakukan diskusi bersama peserta dan pengurus yayasan mengenai keberlanjutan program yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Masjid Al-Furqan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari masyarakat serta pengurus yayasan. Program yang dilaksanakan mampu memberikan dampak edukatif dan sosial, terutama dalam meningkatkan keterampilan keagamaan, kreativitas digital, serta motivasi belajar peserta.

1. Pelatihan Adzan bagi Anak TPA

Kegiatan pelatihan adzan diikuti oleh anak-anak TPA dengan antusias yang tinggi. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memahami teknik pelafalan adzan yang baik dan benar, khususnya dalam aspek makharijul huruf, intonasi suara, dan tata cara adzan sesuai syariat Islam.

Melalui kegiatan pelatihan, peserta memperoleh pemahaman mengenai tata cara adzan yang benar serta kesempatan untuk mempraktikkan langsung di hadapan peserta lainnya. Pendekatan praktik langsung dinilai efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak-anak. Setelah kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam melafalkan adzan dengan lebih jelas, teratur, dan percaya diri.



Foto 1. Pelatihan Adzan untuk TK

Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter religius anak sejak usia dini. Pembelajaran keagamaan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan minat anak untuk lebih aktif dalam kegiatan ibadah di lingkungan masjid dan masyarakat.

2. Pelatihan Adobe Illustrator dan Kreativitas Digital

Pelatihan Adobe Illustrator dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap keterampilan desain digital. Sebagian besar peserta sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sehingga pelatihan dimulai dari pengenalan dasar antarmuka aplikasi, fungsi tools, hingga praktik membuat desain sederhana.

Dalam pelaksanaan kegiatan, peserta diajarkan membuat logo sederhana, desain poster, dan konsep kemasan produk. Metode praktik langsung memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam mengembangkan kreativitas visual berbasis teknologi digital. Peserta terlihat antusias selama proses pelatihan karena materi yang diberikan dianggap relevan dengan kebutuhan saat ini, khususnya untuk promosi usaha dan pengembangan media informasi.



Foto 2. Pelatihan Adobe Illustrator

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami penggunaan dasar Adobe Illustrator serta menghasilkan karya desain sederhana secara mandiri. Selain meningkatkan keterampilan teknologi, kegiatan ini juga membuka wawasan masyarakat mengenai peluang ekonomi kreatif di era digital.

3. Bimbingan Belajar Anak TK

Kegiatan bimbingan belajar anak usia dini dilakukan melalui metode interaktif dan menyenangkan. Tim pelaksana menggunakan pendekatan belajar sambil bermain agar anak-anak lebih mudah memahami materi yang diberikan. Materi pembelajaran meliputi pengenalan huruf, angka, membaca dasar, serta pendidikan karakter.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran kreatif, permainan edukatif, dan pendekatan komunikatif membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan akademik dasar, kegiatan ini juga membantu melatih keberanian, disiplin, dan kemampuan sosial anak-anak.



Foto 3. Belajar Bersama di TK

Keberhasilan program terlihat dari meningkatnya minat belajar peserta serta kemampuan anak-anak dalam mengikuti instruksi dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Orang tua peserta juga memberikan respons positif terhadap kegiatan bimbingan belajar yang dinilai membantu perkembangan pendidikan anak.

4. Dampak Sosial Kegiatan

Selain memberikan peningkatan keterampilan peserta, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga memperkuat hubungan kolaboratif antara perguruan tinggi dan masyarakat. Kehadiran tim pelaksana memberikan motivasi baru bagi masyarakat untuk terus mengembangkan kegiatan pendidikan dan pelatihan berbasis keterampilan di lingkungan yayasan.

Program ini menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat dapat menjadi sarana pemberdayaan sosial yang efektif apabila dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga membuka peluang pengembangan program berkelanjutan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Masjid Al-Furqan Bekasi Selatan berhasil dilaksanakan dengan baik melalui program pelatihan adzan, bimbingan belajar anak usia dini, dan pelatihan desain digital Adobe Illustrator. Program ini mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan, keterampilan teknologi, kreativitas masyarakat, serta motivasi belajar peserta.

Pelaksanaan kegiatan berbasis praktik langsung dan pendekatan partisipatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta. Anak-anak TPA menunjukkan peningkatan kemampuan dalam pelafalan adzan dan kepercayaan diri, sedangkan peserta pelatihan desain digital mampu memahami penggunaan dasar aplikasi Adobe Illustrator untuk kebutuhan kreatif dan promosi visual.

Selain itu, kegiatan bimbingan belajar memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan akademik dasar dan karakter anak-anak. Kegiatan ini juga memperkuat sinergi

antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang edukatif, religius, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi pengembangan kegiatan pendidikan dan pelatihan berkelanjutan di lingkungan Yayasan Masjid Al-Furqan sehingga manfaat yang dihasilkan dapat dirasakan secara lebih luas oleh masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Yayasan Masjid Al-Furqan Bekasi Selatan yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pengurus yayasan, masyarakat, peserta kegiatan, serta semua pihak yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran program ini. Semoga kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan menjadi bentuk kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan serta pemberdayaan masyarakat.

Terima kasih disampaikan kepada Institut Bisnis Muhammadiyah Bekasi serta semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun fasilitas sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar.

DAFTAR RUJUKAN

- A. Lamading, H. (2022). MEMBANGUN MINDSET ENTREPRENEURSHIP DI ERA DIGITAL PADA MASYARAKAT LABUAN. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(12), 2761–2766. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i12.428>
- Bungin, B. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif: komunikasi, ekonomi, dan kebijakan public serta ilmu-ilmu sosial lainnya* (2nd ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Debby Nisa, Inne Husein, D. P. W. (2020). Aplikasi Pengelolaan Presensi Berbasis Web dan Whatsapp Gateway Di SMAN 2 Mojokerto Monitoring The Students Presence At Sman Mojokerto. 6(2), 1699–1704.
- Firdaus, M. I., Azizah, P. N., & Sa'adah, R. (n.d.). PENTINGNYA DIGITAL MARKETING SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN UMKM (MIKRO)DI ERA 4.0.
- Laily, D. W., Atasa, D., & Wijayanti, P. D. (2022). Sosialisasi Pembuatan Minuman Herbal Untuk Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Desa Tambakrejo Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(2), 56–61.
- Purwadinata, S., Wirawanzah, Dekayanti, S., & Rosari, M. (2022). Pemanfaatan Limbah Kotoran Ternak Dan Sekam Padi Sebagai Bahan Baku Pupuk Organik Di Desa Bantulanteh Kecamatan Tarano. *JPML: Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(2), 62–68.
- Qori Lutfiyani, I., Yas ip Hastadi, A., tri Wahyuningsih, F., Tika Wahyuni, A., la Fine artha FauziG., Nurfaizah, A., Rohimah, T., & Yanuar, R. (2022). Pengembangan UMKM (MIKRO) melalui Optimalisasi Branding dan Penggunaan Media Digital di Desa Sindangbarang, Kabupaten Cilacap (MSME Development through Optimizing Branding and Using Digital Media in Sindangbarang Village, Cilacap Regency) (Vol. 4, Issue 1).

- Sitorus, G., Nasution, Y., Nancy, L., Siregar, E., Nainggolan, A., & Ekonomi, F. (2023). ENTREPREUNERSHIP MINDSET BAGI PELAKU USAHA PEMULA DI LINGKUNGAN SUKU DINAS KOPERASI DAN UKM JAKARTA SELATAN. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat SINERGI, 5(1).
- Yoga Prasetya, A., Rizka Fadhila STIE Totalwin Semarang Jl Gedongsongo Raya No, Z., & Semarang, M. (n.d.). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK UMKM (MIKRO)DESA BOJA. In Jurnal Budimas (Vol. 03, Issue 01).