



Peningkatan Kompetensi Konten Kreatif Penyuluh Agama Melalui Pemanfaatan Aplikasi *Mobile* di Era Digital

Lakry Maltaf Putra^{1*}, Amuharnis², Arief Rahmadian Aswin³, Arman⁴, Nurhidayat⁵, Weri Sirait⁶

^{1*}Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: lakrymaltafputra@metamedia.ac.id

²Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: amuharnis@metamedia.ac.id

³Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: arief@metamedia.ac.id

⁴Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: arman@metamedia.ac.id

⁵Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: nurhidayat@metamedia.ac.id

⁶Universitas Metamedia, Indonesia, e-mail: werisirait@metamedia.ac.id

*coresponding author)

Info Artikel

Diajukan: 18-07-2025

Diterima: 22-07-2025

Diterbitkan: 31-07-2025

Kata Kunci:

Globalisasi;
Digital Teknologi;
Penyuluh Agama;
Aplikasi Mobile;
Konten Visual;

Keywords:

Globalization;
Digital Technology;
Religious Counselors;
Mobile Applications;
Visual Content



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Lakry Maltaf Putra

Abstrak

Globalisasi dan kemajuan teknologi telah mendorong penyuluh agama untuk beradaptasi dalam menyampaikan pesan dakwah yang relevan. Namun, keterbatasan pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi mobile, menjadi tantangan signifikan, terutama di kalangan penyuluh agama. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan memotivasi langsung penyuluh agama dalam menciptakan konten dakwah kreatif menggunakan perangkat mobile. Pelatihan ini melibatkan setidaknya 40 orang lebih penyuluh agama kabupaten dari berbagai latar belakang keterampilan digital. Mengadopsi pendekatan partisipatif, pelatihan ini mencakup tahapan persiapan dan identifikasi kebutuhan, pelatihan penggunaan aplikasi mobile, pembuatan dan uji coba konten dakwah, evaluasi dan refleksi, serta pendampingan lanjutan nantinya. Hasil pelatihan kali ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital peserta; 70% peserta yang awalnya kesulitan menggunakan aplikasi desain grafis kini mencapai 85% kemampuan, dan pengeditan video meningkat dari 30% menjadi 80%. Peserta berhasil membuat dan memublikasikan beragam konten dakwah visual seperti video pendek, gambar, dan infografis menggunakan aplikasi seperti Capcut, Canva, KineMaster, InShot, Filmora, ShotCut, Vidma dan YouCut. Konten visual ini terbukti lebih efektif dalam menarik audiens, dengan rata-rata 30-40% lebih banyak interaksi dibandingkan konten berbasis teks. Meskipun demikian, tantangan terkait keterbatasan perangkat dan kesulitan teknis masih perlu diatasi melalui pendampingan berkelanjutan dan akses yang lebih baik terhadap teknologi. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil menjembatani kesenjangan digital dan menegaskan potensi besar teknologi dalam mendukung dakwah yang inovatif dan efektif di era digital.

Abstract

Globalization and technological advancements have driven religious counselors to adapt in delivering relevant religious messages. However, the limited use of digital technology, particularly mobile applications, poses a significant challenge, especially among religious counselors. This training aims to enhance the competence and directly motivate religious counselors to create creative religious content using mobile devices. The training involves more than 40 district religious counselors from various digital skill backgrounds. Adopting a participatory approach, the training includes preparation and needs identification, mobile app training, content creation and testing, evaluation and reflection, as well as ongoing mentoring. The results of this training show a significant improvement in participants' digital skills; 70% of participants, who initially struggled with graphic design apps, now achieve 85% capability, and video editing has increased from 30% to 80%. Participants successfully created and published various visual religious content such as short videos, images, and infographics using apps like Capcut, Canva, KineMaster, InShot, Filmora, ShotCut, Vidma, and YouCut. These visual contents proved more effective in attracting audiences, with an average of 30-40% more interaction compared to text-based

content. Nonetheless, challenges related to device limitations and technical difficulties still need to be addressed through continuous mentoring and better access to technology. Overall, this training successfully bridges the digital divide and emphasizes the great potential of technology in supporting innovative and effective religious outreach in the digital era.

1. PENDAHULUAN

Penyuluh agama memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Penyuluh agama tidak hanya bertugas untuk menyampaikan informasi agama, tetapi juga berperan sebagai pengarah dalam kehidupan sehari-hari masyarakat yang berkaitan dengan nilai-nilai agama. Di tengah tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi, penyuluh agama dihadapkan pada kebutuhan untuk menyampaikan pesan-pesan agama dengan cara yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh penyuluh agama adalah keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses dakwah. Di sisi lain, masyarakat modern yang semakin terpapar dengan teknologi digital membutuhkan penyuluhan yang mampu menjangkau masyarakat melalui platform yang lebih sesuai dengan kebiasaan masyarakat, seperti media sosial dan aplikasi berbasis mobile (Nurkholis et al., 2020).

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, *smartphone* dan aplikasi mobile kini menjadi alat yang sangat efektif dalam mengakses berbagai informasi, termasuk di bidang dakwah. Menurut (Hasbi et al., 2024), penggunaan aplikasi *mobile* dapat mempercepat penyebaran informasi dan memungkinkan penyuluh agama untuk berinteraksi langsung dengan audiens melalui berbagai platform digital. Sebagai contoh, aplikasi seperti Instagram, Facebook, dan YouTube kini telah digunakan oleh berbagai pihak untuk menyebarkan pesan-pesan agama dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini menunjukkan pentingnya bagi penyuluh agama untuk menguasai penggunaan aplikasi *mobile* dalam menciptakan konten dakwah yang lebih bervariasi dan dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

Namun, meskipun teknologi semakin berkembang, sebagian besar penyuluh agama masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi *mobile* untuk membuat konten kreatif. Banyak penyuluh agama, terutama mereka yang lebih senior, yang belum terbiasa dengan perangkat digital, sehingga kesulitan untuk mengoptimalkan potensi teknologi yang ada. Penelitian oleh (Rahman, 2021) menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan digital yang signifikan di kalangan penyuluh agama, terutama terkait dengan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital untuk pembuatan konten kreatif. Hal ini menjadi hambatan dalam memaksimalkan dakwah melalui media digital.

Di sisi lain, ada kecenderungan bahwa konten dakwah berbasis digital, seperti video dakwah, gambar, dan infografis, lebih efektif dalam menjangkau audiens, terutama generasi muda, yang lebih akrab dengan teknologi. Sebuah studi oleh (Khairullah & Recha Mardianty Rachmi, 2024) menyebutkan bahwa konten berbasis visual memiliki daya tarik yang lebih tinggi bagi audiens muda, yang lebih suka menerima informasi dalam format yang singkat dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penyuluh agama perlu memiliki keterampilan dalam membuat konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan dapat menarik perhatian audiens yang lebih luas. Penggunaan aplikasi *mobile phone* dalam pembuatan konten kreatif ini menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di era digital.

Melihat urgensi tersebut, pelatihan pemanfaatan aplikasi *mobile phone* untuk meningkatkan kompetensi konten kreatif penyuluh agama menjadi sangat penting. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada penyuluh agama tentang cara menggunakan aplikasi *mobile* dalam pembuatan konten dakwah yang lebih menarik dan efektif. Dengan pelatihan ini, penyuluh agama diharapkan dapat lebih menguasai alat-alat digital untuk menciptakan konten yang tidak hanya berbasis teks, tetapi juga melibatkan elemen visual dan multimedia yang lebih mudah dicerna oleh masyarakat, terutama audiens muda yang lebih terbiasa dengan media digital.

Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan keterampilan digital yang ada di kalangan penyuluh agama. Sebagai contoh, banyak penyuluh agama yang sudah lama berkecimpung dalam bidang dakwah namun masih terbatas pada metode konvensional dalam menyampaikan pesan. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi, agar pesan-pesan agama dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi *mobile*, tetapi juga untuk mengubah paradigma penyuluh agama terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dakwah (Putra, 2025).

Penyuluhan agama melalui media digital dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap ajaran agama. Dalam penelitian oleh (Irawan, 2025), ditemukan bahwa penggunaan media sosial dalam dakwah memberikan kesempatan kepada penyuluh agama untuk berinteraksi langsung dengan audiens, meningkatkan *engagement*, serta memungkinkan dakwah dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hal ini juga memperkuat relevansi pesan agama di tengah perkembangan zaman yang semakin dinamis. Dengan pelatihan yang tepat, penyuluh agama akan lebih siap untuk memanfaatkan berbagai aplikasi *mobile* dalam pembuatan konten dakwah yang dapat disebarluaskan di berbagai platform digital.

Selain itu, pelatihan berbasis aplikasi *mobile phone* tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga membekali penyuluh agama dengan wawasan baru mengenai cara-cara kreatif dalam menyampaikan dakwah melalui media visual dan multimedia. Mengingat audiens saat ini sangat terbiasa dengan konten visual, pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan penyuluh agama dalam menciptakan konten yang menarik dan dapat menyampaikan pesan agama dengan cara yang lebih mudah diterima (Azwar & Iskandar, 2024).

Dengan demikian, tujuan utama dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi penyuluh agama dalam memanfaatkan aplikasi *mobile phone* untuk menciptakan konten dakwah yang kreatif dan efektif. Pelatihan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan digital yang ada dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya teknologi dalam penyuluhan agama di era digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Pembelajaran Digital

Dalam era digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti kelas tatap muka, tetapi telah berkembang ke dalam bentuk pembelajaran berbasis teknologi. Teori Pembelajaran Digital yang dijelaskan oleh (Anderson & Dron, 2011) menjelaskan bahwa teknologi dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, efisien, dan interaktif. Mereka berpendapat bahwa platform digital memungkinkan penyuluhan dilakukan kapan saja dan di mana saja, yang sangat relevan dengan kebutuhan masyarakat yang semakin mengandalkan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penyuluhan agama, teknologi memungkinkan penyuluh agama untuk membuat konten dakwah yang mudah diakses, lebih bervariasi, dan menarik bagi audiens yang lebih luas.

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *mobile phone* untuk penyuluh agama harus mempertimbangkan elemen-elemen pembelajaran digital ini, agar peserta dapat memanfaatkan perangkat digital untuk menciptakan konten yang sesuai dengan karakteristik audiens yang ada. Dengan mengintegrasikan aplikasi *mobile* ke dalam proses penyuluhan, penyuluh agama dapat meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan pesan keagamaan dengan cara yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Suhaimi & Bashori, 2024).

2.2 Teori Adopsi Teknologi

Teori Adopsi Teknologi yang dikemukakan oleh Rogers (2003) menyatakan bahwa adopsi teknologi dalam masyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti persepsi terhadap manfaat, kompleksitas penggunaan, serta kesiediaan individu untuk berinovasi. Dalam konteks penyuluhan agama, banyak penyuluh agama yang masih merasa ragu untuk mengadopsi teknologi digital karena kurangnya pemahaman tentang manfaat teknologi atau kesulitan dalam menggunakan perangkat baru. Rogers membagi adopsi teknologi dalam lima kategori, yaitu inovator, adopter awal, mayoritas awal, mayoritas lambat, dan penghambat, yang sangat relevan untuk memahami bagaimana penyuluh agama dari berbagai latar belakang bisa mengadopsi aplikasi *mobile* untuk dakwah.

Penyuluh agama yang lebih senior atau mereka yang belum terbiasa dengan teknologi cenderung berada dalam kategori mayoritas lambat dalam adopsi teknologi. Oleh karena itu, pelatihan yang bertujuan untuk mengubah persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi sangat penting. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi *mobile* untuk pembuatan konten kreatif, pelatihan ini bertujuan untuk mengurangi hambatan psikologis yang ada dan mempercepat adopsi teknologi oleh penyuluh agama (Ardha Zahro Nareswari & Hafidz, 2025).

2.3 Teori Konten Kreatif dalam Media Digital

Konten kreatif adalah hasil dari integrasi antara kreativitas dan teknologi untuk menciptakan produk yang menarik dan inovatif. Dalam konteks media digital, Teori Konten Kreatif mengacu pada penggunaan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan audio, untuk menyampaikan pesan yang efektif. Konten kreatif tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk merangsang pemikiran kritis dan interaksi audiens. (Yulia Rahmawati et al., 2024) Penyuluh agama, melalui pembuatan konten kreatif, dapat memperkenalkan konsep-konsep keagamaan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik.

Dalam dakwah, konten kreatif seperti video dakwah, gambar dengan kutipan ayat, dan infografis tentang ajaran agama sangat efektif untuk menarik perhatian audiens, terutama generasi muda. Konten visual memiliki daya tarik yang lebih besar dibandingkan teks biasa, karena lebih mudah dicerna dan lebih menarik secara estetika (Yulia Rahmawati et al., 2024). Oleh karena itu, penyuluh agama perlu diberi keterampilan untuk memanfaatkan aplikasi mobile dalam menciptakan konten kreatif yang dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan dampak yang lebih besar.

2.4 Teori Keterampilan Digital dalam Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat

Seiring dengan transformasi digital dalam berbagai bidang, penting untuk mengembangkan keterampilan digital dalam konteks pendidikan dan pengabdian masyarakat. Teori Keterampilan Digital menyarankan bahwa keterampilan digital bukan hanya mengenai kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif melalui teknologi (Majid et al., 2022). Dalam hal ini, keterampilan digital yang dimaksud mencakup kemampuan penyuluh agama untuk mengoperasikan aplikasi *mobile* untuk membuat konten dakwah yang tidak hanya efektif, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan audiens.

Dalam pengabdian masyarakat, pelatihan keterampilan digital bagi penyuluh agama tidak hanya membantu mereka untuk mengembangkan kompetensi teknis, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang cara menyampaikan pesan agama dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Sebagai contoh, pelatihan pembuatan video dakwah menggunakan aplikasi *mobile* dapat membantu penyuluh agama menyampaikan pesan agama dengan cara yang lebih visual dan mudah diingat (Oktavia & Khotimah, 2023).

2.5 Media Sosial dalam Dakwah Digital

Media sosial telah menjadi platform utama dalam penyebaran informasi, termasuk dalam konteks dakwah agama. Penggunaan media sosial memungkinkan penyuluh agama untuk menjangkau audiens lebih luas, terutama generasi muda yang lebih terbiasa dengan platform digital. Menurut Kusnadi & Susanto (2020), media sosial tidak hanya berfungsi sebagai saluran komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperluas jaringan dakwah dan memperkenalkan konsep agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Penyuluh agama yang dapat memanfaatkan media sosial untuk membuat konten dakwah dapat menciptakan interaksi yang lebih dekat dengan audiens, memberikan kesempatan untuk berdiskusi, dan memperkuat hubungan antara penyuluh agama dan masyarakat.

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam dakwah digital adalah Instagram, YouTube, dan Facebook, yang memungkinkan penyuluh agama untuk membuat konten dalam berbagai bentuk, seperti video pendek, gambar infografis, atau kutipan-kutipan ayat. Konten dakwah yang dikemas dengan cara yang kreatif dan menarik dapat lebih mudah menyentuh hati audiens dan mengajak mereka untuk merenung lebih dalam tentang ajaran agama (Prasetya, 2024). Oleh karena itu, penting bagi penyuluh agama untuk memahami bagaimana cara menggunakan media sosial ini dengan bijak dan efektif untuk menyebarkan pesan keagamaan.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini disusun berdasarkan pendekatan partisipatif, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada penyuluh agama dalam memanfaatkan aplikasi mobile phone untuk membuat konten kreatif dakwah. Kegiatan ini melibatkan beberapa tahapan, yang masing-masing memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan pelatihan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini:

3.1 Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap pertama dalam pelaksanaan pengabdian adalah persiapan dan identifikasi kebutuhan peserta. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei untuk memahami tingkat pemahaman peserta terkait penggunaan teknologi, terutama aplikasi mobile untuk pembuatan konten. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh penyuluh agama dalam menggunakan perangkat digital. Hasil dari survei ini akan digunakan untuk menyesuaikan materi pelatihan dan memilih aplikasi yang sesuai dengan kemampuan peserta.

Sebagai contoh, untuk peserta yang masih awam dalam menggunakan teknologi, aplikasi dengan antarmuka yang lebih sederhana seperti Canva, Capcut atau YouCut dipilih karena kemudahan penggunaannya. Selain itu, tahap ini juga melibatkan penyusunan materi pelatihan, yang mencakup pengenalan dasar aplikasi-aplikasi mobile, teknik dasar pembuatan konten kreatif, dan cara-cara mempublikasikan konten ke platform media sosial.

3.2 Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mobile

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi mobile. Pelatihan ini terdiri dari dua sesi utama: sesi teori dan sesi praktik. Pada sesi teori, peserta diberi pengenalan tentang pentingnya pembuatan konten kreatif dalam dakwah digital. Sesi ini juga mencakup penjelasan mengenai berbagai jenis konten, seperti video, gambar, dan infografis, serta bagaimana memilih jenis konten yang sesuai dengan pesan dakwah yang ingin disampaikan.

Pada sesi praktik, peserta diajak untuk langsung menggunakan aplikasi mobile yang telah disiapkan. Mereka diajarkan cara membuat video pendek, mengedit gambar, dan membuat infografis menggunakan aplikasi seperti Canva, YouCut, dan Kinemaster. Para peserta diberi waktu untuk mencoba berbagai fitur aplikasi tersebut, dengan pendampingan dari fasilitator yang berpengalaman. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk membuat konten dakwah mereka sendiri dengan tema tertentu, seperti video singkat tentang nilai-nilai agama atau gambar motivasi berbasis ayat Al-Qur'an.

3.3 Pembuatan Konten Dakwah dan Uji Coba

Setelah peserta memiliki dasar pemahaman tentang penggunaan aplikasi mobile, tahap selanjutnya adalah pembuatan konten dakwah. Pada tahap ini, peserta diminta untuk membuat konten kreatif yang sesuai dengan tujuan dakwah mereka. Mereka dapat memilih untuk membuat video dakwah, gambar, atau infografis yang akan dipublikasikan di platform media sosial seperti Instagram, YouTube, atau Facebook.

Setiap konten yang dihasilkan kemudian diuji coba melalui simulasi publikasi di platform yang telah dipilih. Hal ini bertujuan untuk melihat bagaimana audiens berinteraksi dengan konten tersebut. Peserta diminta untuk melakukan evaluasi terhadap tanggapan audiens, serta mengidentifikasi elemen-elemen konten yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Tahap uji coba ini memberikan peserta kesempatan untuk belajar dari respons audiens dan memperbaiki konten yang telah dibuat (Amin & Sururi, 2024).

3.4 Evaluasi dan Refleksi

Tahap akhir dalam pelaksanaan pelatihan adalah evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini, peserta diminta untuk mengisi angket yang berisi pertanyaan mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan, kesulitan yang dihadapi, serta pemahaman yang didapatkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi mobile untuk pembuatan konten dakwah.

Selain itu, fasilitator juga memberikan umpan balik kepada setiap peserta mengenai kualitas konten yang telah mereka buat, serta saran-saran untuk perbaikan di masa depan. Hasil evaluasi ini juga digunakan sebagai bahan untuk pengembangan program pelatihan di masa mendatang.

3.5 Pendampingan Lanjutan

Mengingat bahwa proses belajar tidak berhenti setelah pelatihan selesai, tahap terakhir adalah pendampingan lanjutan. Setelah pelatihan berakhir, peserta diberikan kesempatan untuk berkomunikasi dengan fasilitator melalui grup WhatsApp atau platform komunikasi lainnya. Di sini, mereka dapat berdiskusi, berbagi pengalaman, dan meminta bantuan terkait masalah teknis dalam pembuatan konten dakwah. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta terus berkembang dan dapat mengatasi tantangan yang mungkin muncul setelah pelatihan.

Metode pelaksanaan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dan mendalam kepada penyuluh agama, serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam pembuatan konten dakwah berbasis teknologi digital. Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis praktik, diharapkan pelatihan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam meningkatkan efektivitas dakwah di era digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan tentang pemanfaatan aplikasi mobile phone untuk meningkatkan kompetensi konten kreatif penyuluh agama telah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengatasi tantangan penyuluh agama dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses dakwah. Kegiatan ini melibatkan penyuluh agama dari berbagai latar belakang, yang sebelumnya memiliki tingkat keterampilan digital yang bervariasi. Berdasarkan observasi selama pelaksanaan pelatihan dan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai beberapa tujuan penting yang telah ditetapkan. Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai hasil yang diperoleh dan analisis terhadap dampak yang dihasilkan dari pelatihan tersebut.

4.1 Peningkatan Keterampilan Digital Penyuluh Agama

Salah satu hasil utama dari pelatihan ini adalah peningkatan keterampilan digital para peserta, terutama dalam hal pembuatan konten dakwah menggunakan aplikasi mobile. Sebelum pelatihan, sebagian besar penyuluh agama merasa kesulitan dalam memanfaatkan perangkat digital dan aplikasi mobile untuk membuat konten dakwah. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei awal yang menunjukkan bahwa 70% peserta tidak terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis dan pengeditan video untuk pembuatan konten. Sebagian besar dari mereka lebih familiar dengan metode dakwah konvensional, seperti ceramah langsung dan distribusi materi dakwah dalam bentuk teks.

Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap aplikasi mobile yang digunakan. Pada sesi praktik, hampir 90% peserta dapat membuat konten dakwah berupa video singkat dan gambar yang berisi kutipan ayat Al-Qur'an serta pesan-pesan moral yang disesuaikan dengan audiens mereka. Penggunaan aplikasi seperti Canva, Kinemaster, dan YouCut berhasil diterima dengan baik oleh peserta yang sebelumnya tidak berpengalaman dalam bidang desain grafis maupun editing video. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan tingkat keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Tingkat keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan.

No	Keterampilan Digital	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)
1	Menggunakan aplikasi desain grafis	25%	85%
2	Mengedit video menggunakan aplikasi mobile	30%	80%
3	Memahami penggunaan media sosial untuk dakwah	40%	75%

Peningkatan keterampilan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi mobile dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkaya metode dakwah.

4.2 Penggunaan Aplikasi Mobile dalam Pembuatan Konten Dakwah

Pada tahap pembuatan konten, peserta diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dengan membuat konten dakwah yang relevan dengan audiens target mereka. Sebagai contoh, salah seorang peserta membuat video dakwah pendek mengenai pentingnya toleransi antar umat beragama menggunakan aplikasi Kinemaster, Capcut, Youcut sementara peserta lain membuat infografis yang menjelaskan ayat-ayat Al-Qur'an terkait dengan perilaku baik, menggunakan aplikasi Canva.

Secara umum, peserta menunjukkan peningkatan dalam hal kreativitas dan keberagaman dalam membuat konten. Video yang mereka buat cenderung lebih menarik karena memadukan teks dengan gambar dan suara/musik, yang berhasil menarik perhatian audiens, khususnya generasi muda. Selain itu, mereka juga lebih percaya diri dalam menggunakan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube untuk mempublikasikan konten dakwah.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi mobile sangat efektif dalam **menciptakan** konten dakwah yang lebih menarik dan variatif. Hal ini tidak hanya mempermudah penyuluh agama untuk berinteraksi dengan audiens yang lebih luas, tetapi juga menjadikan dakwah lebih relevan dengan cara komunikasi yang lebih modern dan interaktif.

4.3 Respons Audiens terhadap Konten Dakwah

Pentingnya umpan balik dari audiens dalam menilai keberhasilan konten dakwah juga menjadi fokus evaluasi dalam kegiatan ini. Setelah konten dipublikasikan, peserta diminta untuk melakukan evaluasi terhadap tanggapan audiens mereka melalui komentar, *likes*, dan *share*. Secara umum, audiens menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan konten yang dihasilkan. Konten yang memanfaatkan elemen visual seperti gambar dan video mendapatkan lebih banyak perhatian daripada konten berbasis teks saja.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, konten dakwah yang disertai dengan video atau gambar infografis memiliki tingkat *engagement* (interaksi audiens) yang lebih tinggi. Rata-rata, konten yang melibatkan video mendapat 30-40% lebih banyak *likes* dan komentar daripada konten berbasis teks. Ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile* yang memungkinkan pembuatan konten visual dapat meningkatkan efektivitas dakwah dalam menjangkau audiens, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan media visual (Suriati, 2021).

Selain itu, banyak peserta yang melaporkan bahwa mereka merasa lebih dekat dengan audiens mereka setelah menggunakan aplikasi mobile untuk membuat dan membagikan konten. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan interaksi dua arah antara penyuluh agama dan masyarakat.

4.4 Tantangan dan Hambatan dalam Pemanfaatan Teknologi

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital penyuluh agama, beberapa tantangan dan hambatan tetap muncul selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan dalam mengakses perangkat yang memadai. Beberapa peserta mengalami kesulitan karena keterbatasan perangkat mobile yang mereka miliki, yang tidak mendukung aplikasi-aplikasi tertentu dengan lancar. Hal ini menunjukkan bahwa kesenjangan digital masih menjadi isu yang perlu diperhatikan, terutama di daerah-daerah dengan akses teknologi yang terbatas.

Selain itu, beberapa peserta juga melaporkan adanya kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi mobile secara efisien, terutama dalam hal pengeditan video dan penggunaan efek visual. Oleh karena itu, meskipun pelatihan ini memberikan peningkatan keterampilan yang signifikan, masih ada kebutuhan untuk melanjutkan pelatihan dengan fokus pada pengembangan keterampilan teknis lebih lanjut, serta menyediakan akses yang lebih luas terhadap perangkat yang lebih memadai.

4.5 Dampak Jangka Panjang dan Pengembangan Program

Dampak jangka panjang dari pelatihan ini dapat dirasakan dalam penguatan dakwah digital di kalangan penyuluh agama. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk terus membuat dan membagikan konten dakwah di media sosial setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga mengubah cara pandang peserta terhadap pentingnya teknologi dalam dakwah.

Namun, untuk memperluas dampak dari program ini, penting untuk melakukan tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan yang lebih intensif, sehingga peserta dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat konten dakwah. Pendampingan ini juga dapat melibatkan kolaborasi dengan lembaga pendidikan atau organisasi keagamaan untuk memperluas jangkauan pelatihan dan memberikan akses yang lebih besar kepada penyuluh agama lainnya di berbagai daerah. Berikut dokumentasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di ruang serba guna Kantor Kementerian Agama Kabupaten Dharmasraya.



Gambar 1. Pengarahan Pimpinan, Penyampaian Materi Awal dan Diskusi



Gambar 2. Kegiatan Berlangsung

5. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi mobile phone dalam meningkatkan kompetensi konten kreatif penyuluh agama telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan digital para penyuluh agama dalam menciptakan konten dakwah yang lebih inovatif dan menarik. Melalui pelatihan ini, peserta yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi digital kini dapat memanfaatkan aplikasi mobile dengan lebih percaya diri untuk menghasilkan berbagai jenis konten dakwah, seperti video, gambar, dan infografis. Konten yang dihasilkan juga menunjukkan tingkat keterlibatan audiens yang tinggi, khususnya melalui platform media sosial. Namun, meskipun pelatihan ini memberikan dampak positif dalam hal peningkatan keterampilan dan kreativitas, masih terdapat tantangan terkait keterbatasan perangkat dan kesulitan teknis yang dihadapi oleh beberapa peserta. Oleh karena itu, untuk memperluas dampak dan keberlanjutan program ini, dibutuhkan pendampingan lanjutan serta akses yang lebih luas terhadap perangkat yang memadai. Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung dakwah, apalagi di era digital saat ini. Dengan pendampingan dan evaluasi berkelanjutan, kegiatan semacam ini memiliki potensi besar untuk memperluas jangkauan dakwah dan

meningkatkan kualitas penyuluhan agama di seluruh Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda yang lebih banyak berinteraksi dengan media digital.

6. ACKNOWLEDGEMENTS

Terima Kasih kepada pihak Panitia Penyelenggara Terutama Seksi Bimas Islam Kantor Kementerian Agama Kabupaten Dharmasraya dalam Kegiatan Peningkatan Kompetensi Konten Kreatif Melalui pemanfaatan Aplikasi Mobile di Era Digital serta tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Metamedia, civitas akademika, LPPM Universitas Metamedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, F., & Sururi, A. A. (2024). Dakwah Digital: Mengukur Dampak dan Efektivitas Kampanye Dakwah Online terhadap Audiens Muda. *Progresif*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.63199/progresif.v2i1.31>
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Ardha Zahro Nareswari, & Hafidz. (2025). Integrasi Teknologi Informasi Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia; Pendekatan Teori Difusi Inovasi M.Rogers. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 129–137. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.437>
- Azwar, & Iskandar. (2024). Dakwah Islam bagi Gen-Z: Peluang, Tantangan, dan Strategi. *Dirasah Jurnal Kajian Islam*, 1(1), 17–38. <https://litera-academica.com/ojs/dirasah/article/view/3/2>
- Hasbi, M., Sucitra, S., & Fadillah, A. (2024). Peran Media Sosial Dalam Dakwah: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 4(2), 17–23. <https://doi.org/10.31004/joecy.v4i2.135>
- Irawan, D. (2025). STRATEGI KOMUNIKASI DAKWAH (Studi Analisis Dakwah Tradisional dengan Inovasi Digital). *Syiar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1.3784>
- Khairullah, & Recha Mardianty Rachmi. (2024). Utilisasi Media Dan Komunikasi Visual Dalam Dakwah di Era 5.0. *Al-Jamahiria: Jurnal Komunikasi Dan Dakwah Islam*, 2(2), 124–135. <https://doi.org/10.30983/al-jamahiria.v2i2.8667>
- Majid, N. W. A., Fauzi, A., Sari, D. P., Ridwan, T., Widodo, S., Meyriska, N., Adawiyah, R. A. Al, & Nurunnisa, M. (2022). Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di Kabupaten Purwakarta. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 283. <https://doi.org/10.30595/jppm.v5i2.9898>
- Nurkholis, Istifianah, & Rahman, A. S. (2020). Peran Penyuluh Agama dalam Program. *Jurnal Nuansa Akademik Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 5(1), 25–36.
- Oktavia, P., & Khotimah, K. (2023). PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas individu Muslim . Di era digital yang semakin berkembang pesat , pengembangan metode pembelajaran P. *An Najah Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan*, 02(05), 1–9.
- Prasetya, D. (2024). Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Efektivitas Dakwah. *Journal of MISTER AvailablJournal of Multidisciplinary Inquiry in Science*, 1(4), 1897–1904. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/mister.v1i4.2127>
- Putra, L. M. (2025). Pelatihan Pembuatan Opening Ceremony dan Closing Ceremony. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 119–128. <https://doi.org/doi.org/10.70404>
- Rahman, A. (2021). Tantangan dan Peluang Penyuluh Agama di Era Digital. *Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah Dan Kemasyarakatan*, 25(1), 102–115. <https://doi.org/10.15408/dakwah.v25i1.23185>
- Suhaimi, Y., & Bashori, A. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pelaksanaan Bimbingan Penyuluhan Islam. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 28–34.
- Suriati. (2021). Dakwah dan Hedonisme. *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(1), 1–27. <https://doi.org/10.47435/retorika.v3i1.577>
- Yulia Rahmawati, Farida Hariyati, Ahmad Zakki Abdullah, & Mia Nurmianani. (2024). Gaya Komunikasi Dakwah Era Digital: Kajian Literatur. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(1), 266–279. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i1.1081>