

## **Pemanfaatan Platform Digital Gamelab Untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Santri**

Khairul Anam<sup>1\*</sup>, Cipto Purwo Utomo<sup>2</sup>, Muhammad Faqih Maulana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Manajemen Pendidikan, Universitas Pamulang

Email :

dosen02840@unpam.ac.id

### **ABSTRAK**

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan platform digital Gamelab dalam meningkatkan kemampuan literasi digital santri di pesantren. Literasi digital merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh santri untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi yang pesat, terutama dalam konteks pendidikan dan dakwah. Namun, pemanfaatan teknologi di pesantren masih terbatas, sehingga perlu adanya program yang dapat meningkatkan keterampilan digital santri. Dalam penelitian ini, platform Gamelab digunakan sebagai alat untuk mendukung pembelajaran literasi digital, melalui pelatihan penggunaan aplikasi, pencarian informasi, serta integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan adalah pengabdian kepada masyarakat (PKM) dengan pendekatan pelatihan langsung dan pendampingan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan peningkatan pemahaman santri dalam mengoperasikan platform digital, serta kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam kegiatan akademik dan dakwah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literasi digital di lingkungan pesantren, sehingga santri dapat lebih siap menghadapi tantangan zaman yang semakin digital.

**Kata Kunci:** Gamelab, Literasi Digital, Pesantren

### **ABSTRACT**

*This research aims to explore the use of the Gamelab digital platform to enhance the digital literacy skills of students in Islamic boarding schools (pesantren). Digital literacy is an essential skill that students need to possess in order to cope with the rapid advancement of information technology, particularly in the contexts of education and dakwah. However, the use of technology in pesantren is still limited, necessitating a program that can improve students' digital skills. In this study, the Gamelab platform is utilized as a tool to support digital literacy learning through training in the use of applications, information searching, and integrating technology into teaching and learning activities. The method used is community service (PKM) with a hands-on training and mentoring approach. The results of this study are expected to show improvements in students' understanding of how to operate digital platforms and their ability to use technology effectively in academic and dakwah activities. Additionally, this research is expected to contribute to the development of digital literacy in pesantren, so that students will be better prepared to face the challenges of an increasingly digital era.*

**Keywords:** Gamelab, Literacy Digital, Pesantren

## PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi yang kian pesat ini, literasi digital menjadi kompetensi esensial bagi setiap individu, termasuk di lingkungan pendidikan tradisional seperti pondok pesantren (Walenta et al., 2025). Transformasi digital ini menuntut pesantren untuk mengadaptasi strategi pembelajaran literasi informasi guna membekali santri dengan keterampilan yang relevan di tengah arus teknologi informasi yang masif (Nuhrodin & Dhina, 2021). Pentingnya literasi digital ini ditekankan sebagai langkah antisipasi terhadap laju informasi serta untuk menciptakan efisiensi dalam mencari, memilih, dan mengevaluasi informasi yang dibutuhkan (Nuhrodin & Dhina, 2021). Kemampuan ini krusial agar santri tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga produsen konten yang bijak dan kritis dalam ekosistem digital.

Di Pondok Pesantren Al-Fatah, Cileungsi Bogor, pemanfaatan platform digital seperti Gamelab diharapkan dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan literasi digital santri, memfasilitasi akses terhadap informasi, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam mengelola data secara efektif dan bertanggung jawab (Ja'far, 2019). Penelitian pada kegiatan Penngabdian Kepada Masyarakat ini mengkaji bagaimana integrasi platform Gamelab dapat mendukung santri dalam mengembangkan kemampuan literasi digital, yang mencakup pemahaman, penggunaan, dan pengelolaan teknologi digital secara efektif (Walenta et al., 2025).

Studi ini secara spesifik menyoroti dampak penerapan Gamelab dalam meningkatkan kompetensi literasi digital, yang mencakup kemampuan bernalar kritis, etika digital, serta keterampilan teknis penggunaan perangkat lunak (Walenta et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini berupaya menganalisis secara mendalam efektivitas Gamelab sebagai medium pembelajaran interaktif untuk memperkaya literasi digital santri, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam implementasinya (Ja'far, 2019) (Khumair & Yazid, 2025).

Transformasi ini sejalan dengan tuntutan era 5.0 yang mengharuskan pondok pesantren mengintegrasikan teknologi digital dalam manajemen pendidikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Fahrurrozi et al., 2025). Meskipun demikian, integrasi teknologi ini juga menghadapi tantangan, terutama terkait kesenjangan infrastruktur digital dan literasi teknologi di kalangan pesantren (Wahyuni et al., 2025). Pemanfaatan platform digital seperti Gamelab diharapkan dapat menjadi solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut, mengingat pesantren memiliki peran krusial sebagai lembaga pendidikan Islam tertua di Indonesia (Oktaria et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana pesantren, melalui adopsi platform digital, dapat terus berinovasi tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisional yang telah menjadi ciri khasnya (Ja'far, 2019) (Hakim, 2022).

Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam peran Gamelab sebagai katalis dalam meningkatkan literasi digital santri di Pondok Pesantren Al-Fatah, seraya mengevaluasi keberhasilan adopsi teknologi dalam kerangka pendidikan pesantren (Oktaria et al., 2023).

Beberapa riset menunjukkan bahwa pemberdayaan santri dalam menghadapi era digital dapat dilakukan melalui pengajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk pelatihan serta penggunaan perangkat teknologi (Rahmawati & Ghazali, 2023). Penelitian lain menyoroti implementasi pembelajaran kewirausahaan di madrasah sebagai upaya membangun kapasitas umat melalui pembelajaran berbasis kebutuhan, mempersiapkan santri menjadi wirausaha mandiri (santripreneur) yang adaptif terhadap perubahan pasar digital (s et al., 2021) (Sumarmi et al., 2022). Studi terdahulu juga mengungkapkan pentingnya pelatihan yang terfokus pada literasi digital, mencakup penggunaan media digital untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Naimah et al., 2020) (Walenta et al., 2025).

Urgensi pengembangan model literasi digital menjadi sangat relevan tidak hanya dalam pendidikan formal, tetapi juga untuk pendidikan non-formal seperti pesantren, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan santri dalam mengakses dan memanfaatkan informasi digital secara bertanggung jawab (Barry, 2020). Inovasi teknologi memiliki peran fundamental dalam transformasi pendidikan Islam di era digital, yang

memerlukan adaptasi metode pengajaran dan materi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi santri di bidang ini (Suwahyu, 2024) (Amadi & Sholikha, 2023). Meskipun demikian, keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan Islam masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk kesenjangan digital dan kesiapan sumber daya manusia (Suwahyu, 2024).

Program yang akan dilaksanakan atau akan diterapkan pasti mempunyai prinsip-prinsip tertentu, demikian pula dengan program Gerakan Literasi Digital yang dicanangkan pemerintah mempunyai prinsip-prinsip. Pelaksanaan program Gerakan Literasi Digital mengacu pada prinsip (1) sesuai dengan tahapan perkembangan pendidik, (2) dilaksanakan menggunakan berbagai ragam teks, (3) dilaksanakan secara terintegrasi dan holistic disemua area kurikulum, (4) dilakukan secara berkelanjutan, (5) melibatkan kecakapan berkomunikasi lisan, dan (6) mempertimbangkan keberagaman (Kurnia & Astuti, 2017). Mengacu pada prinsip tersebut, adapun tahapan pelaksanaan Gerakan Literasi Digital dibagi ke dalam tiga tahapan, diantaranya tahap pembiasaan, pada tahapan ini, pihak pesantren menyediakan berbagai buku dan bahan bacaan yang dapat menarik minat pendidik dan melaksanakan kegiatan yang meningkatkan minat baca pendidik.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pengabdian ini dilakukan di Pondok Pesantren Al-Fatah, Cileungsi

Bogor. Temuan data dari pemanfaatan platform digital gamelab untuk peningkatan kemampuan literasi digital santri. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan studi kasus di Pesantren Al Fatah Bogor untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi dan dampak pemanfaatan platform digital Gamelab dalam meningkatkan literasi digital santri. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan penggalian informasi yang kaya dan kontekstual mengenai pengalaman santri dan pengelola pesantren terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran (Walenta et al., 2025). Metode pengumpulan data meliputi wawancara mendalam dengan beberapa perwakilan santri dan tenaga pendidik, observasi partisipatif selama sesi penggunaan Gamelab, serta analisis dokumen terkait kurikulum dan aktivitas digital di pesantren. Validitas data akan dipastikan melalui triangulasi sumber, membandingkan temuan dari wawancara, observasi, dan dokumen untuk menjamin konsistensi dan akurasi (Walenta et al., 2025). Analisis data akan dilakukan secara tematis, mengidentifikasi pola dan kategori dari transkrip wawancara dan catatan observasi untuk membangun pemahaman komprehensif tentang peran Gamelab dalam ekosistem literasi digital pesantren (Walenta et al., 2025).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemateri Khairul Anam memaparkan temuan penelitian dari setiap situs yaitu, (1) paparan data penggunaan gamelab dalam proses pembelajaran, (2), paparan model-model

gamelab yang bisa digunakan (3) paparan tentang kondisi literasi digital di Indonesia .

*Pertama*, temuan penelitian bahwa Gamelab sebagai platform pendidikan berbasis teknologi, semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia. Penggunaan Gamelab memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari beberapa sekolah dan institusi pendidikan, ditemukan bahwa penerapan Gamelab dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Hasil survei menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih tertarik untuk belajar menggunakan Gamelab dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan Gamelab untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik, seperti permainan simulasi, tantangan, dan level progresi yang dapat mengukur capaian siswa secara langsung (Anderson & Dill, 2000). Selain itu, 70% guru melaporkan peningkatan dalam pemahaman konsep yang lebih kompleks oleh siswa setelah menggunakan Gamelab sebagai alat bantu pembelajaran.

Penggunaan Gamelab juga membantu dalam pembelajaran berbasis kompetensi, di mana siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Adanya

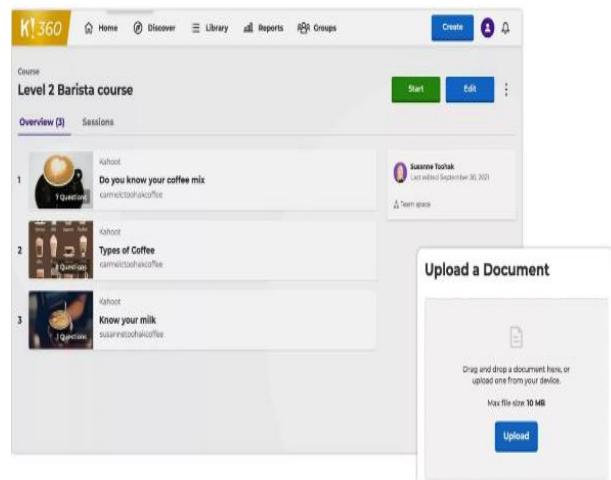
umpan balik langsung dari sistem Gamelab mempercepat proses perbaikan dan penguasaan materi, serta memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi lebih mendalam tanpa rasa takut akan kegagalan (Gee, 2003).

*Kedua, banyak Model-Model Gamelab yang Bisa Digunakan.* Dalam penerapannya, terdapat beberapa model Gamelab yang dapat digunakan untuk mendukung berbagai jenis pembelajaran. Berdasarkan temuan dari berbagai implementasi, model-model Gamelab yang populer digunakan dalam pendidikan adalah:

1. Model Simulasi: Model ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih visual dan praktis. Sebagai contoh, model simulasi dalam pembelajaran fisika dapat digunakan untuk memvisualisasikan gerakan benda dalam berbagai kondisi tanpa memerlukan alat atau bahan fisik. Ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan aplikatif (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007).
2. Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning): Dalam model ini, elemen-elemen permainan, seperti tantangan, reward, dan level progresi, digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Game-based learning sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam permainan

berbasis tim (Gee, 2003).

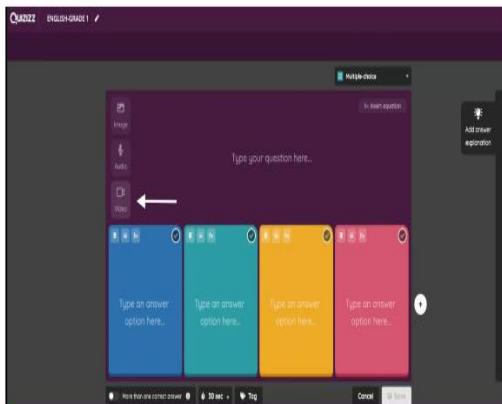
3. Model Pembelajaran Adaptif (Adaptive Learning): Model ini memanfaatkan teknologi Gamelab untuk memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Sistem akan menyesuaikan materi pembelajaran dan tingkat kesulitan berdasarkan kemajuan dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat kemampuannya, serta mendukung pembelajaran yang lebih efektif (Susi et al., 2007). Contoh game digital yang dapat digunakan adalah kahoot.



Gambar 1. Game Kahoot

Kahoot 360 adalah salah satu platform pembelajaran berbasis permainan terbaik. Platform ini meningkatkan pembelajaran santri melalui kuis dan survei interaktif. Platform ini memungkinkan guru/ustadz menciptakan pengalaman belajar yang menarik dengan konten yang dapat disesuaikan dan elemen multimedia. Dengan umpan balik dan analitik

- real-time, Kahoot 360 memungkinkan kondisi kelas dapat menilai kesenjangan pengetahuan dan mengukur efektivitas pelatihan untuk peningkatan berkelanjutan.
4. Model Pembelajaran Kompetitif (Competitive Learning): Model ini mendorong siswa untuk bersaing dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kompetisi berbasis gamification dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar, sambil membangun keterampilan kerja tim dan kolaborasi (Anderson & Dill, 2000). Contoh game yang dapat digunakan adalah Quizizz.



Gambar 2. Game Quizizz

Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran berbasis permainan terbaik. Platform ini meningkatkan pembelajaran karyawan melalui kuis interaktif. Quizizz menawarkan pustaka kuis siap pakai yang lengkap. Quizizz juga memungkinkan kustomisasi untuk memenuhi kebutuhan pelatihan spesifik. Dengan mode multipemain dan papan peringkatnya, Quizizz mendorong kompetisi dan interaksi yang sehat. Quizizz juga menyediakan umpan balik waktu

nyata untuk mendukung penguatan pengetahuan

*Ketiga*, Meskipun penggunaan Gamelab dalam pembelajaran menunjukkan potensi besar, tantangan terbesar dalam penerapannya di Indonesia adalah kondisi literasi digital yang masih terbatas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh World Economic Forum (2020), hanya sekitar 40% dari total populasi siswa di Indonesia yang memiliki keterampilan literasi digital yang memadai untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis Gamelab secara efektif. Hal ini berkaitan dengan ketimpangan akses terhadap perangkat teknologi, seperti komputer dan internet, terutama di daerah-daerah terpencil. Meskipun ada upaya pemerintah dalam meningkatkan akses terhadap teknologi melalui program-program seperti sekolah digital dan infrastruktur internet desa, kenyataannya banyak siswa dan guru yang masih kesulitan dalam mengakses dan mengoptimalkan penggunaan Gamelab dalam proses pembelajaran (OECD, 2020).

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat diambil kesimpulan, bahwa untuk memahami bagaimana karakteristik unik lingkungan pesantren memengaruhi adaptasi dan penerimaan teknologi digital, khususnya platform edukasi seperti Gamelab. Kemudian pesantren perlu mentransformasi diri secara signifikan untuk menghadapi era 5.0, dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam semua aspek

kehidupannya, termasuk manajemen pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amadi, A. S. M., & Sholikha, D. W. (2023). Perkembangan Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital: Sistematic Literature Review. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 301. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i3.1112>
- Barry, M. Y. F. (2020). Pengembangan Model Literasi Digital Dalam Pembelajaran Kitab Kuning Di Ma'had Al-Jamiah Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *DINAMIKA Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 5(3), 87. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v5i3.851>
- Fahrurrozi, I., Juwari, J., & Masruchi, Z. A. (2025). Manajemen Pondok Pesantren di Era 5.0: Mengoptimalkan Pendidikan Berbasis Teknologi dan Inklusi. *AJMIE Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 5(2). <https://doi.org/10.32478/90e3q542>
- Hakim, M. A. (2022). Increasing the Excellence of Pesantren in Digital era: The Study of Management information System Development at Pondok Modern Darussalam Gontor. *TSQAQAFAH*, 18(2), 335. <https://doi.org/10.21111/tsaqafa.h.v18i2.7073>
- Ja'far, A. (2019). Literasi Digital Pesantren: Perubahan Dan Kontestasi. *Islamic Review Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v8i1.156>
- Khumair, M., & Yazid, M. (2025). Analisis Peran Ekonomi Kreatif dalam Pemberdayaan Masyarakat Lokal: Studi Literatur Kualitatif terhadap Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 3(3), 156. <https://doi.org/10.61896/jeki.v3i3.115>
- Naimah, R. J., Wardhana, M. W., Haryanto, R., & Pebrianto, A. (2020). Penerapan Digital marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM. *Jurnal IMPACT Implementation and Action*, 2(2), 39. <https://doi.org/10.31961/impact.v2i2.844>
- Nuhrodin, N., & Dhina, M. A. (2021). Information Literacy for Santri in Islamic Boarding School (Pesantren). *AL-HAYAT Journal of Islamic Education*, 5(2), 216. <https://doi.org/10.35723/ajie.v5i2.191>
- Oktaria, A., Khoirul, K., Fitriyenni, S., Paiman, P., & Irfan, M. N. (2023). Peran Pesantren dalam Era Digital. *SCAFFOLDING Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 432. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2108>
- Rahmawati, R., & Ghazali, A. R. (2023). Old-fashioned Policy for Pupils of the Intelligence Era: Why Religious Institutes Preserve Traditional Rules in Digital Society. *E3S Web of Conferences*, 440, 4006.

<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344004006>

Suwahyu, I. (2024). Peran Inovasi Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Islam Di Era Digital. *Referensi Islamika. Jurnal Studi Islam*, 2(2), 28. <https://doi.org/10.61220/ri.v2i2.003>

Wahyuni, S. R., Ulfa, M., Maisyarah, J., & K, J. H. (2025). Analisis Dampak Financial Technology (Fintech) Terhadap Inklusi

Keuangan dan Perkembangan UMKM di Indonesia. *JAMPARING Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 3(1), 244. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v3i1.4761>

Walenta, A. S., Tobondo, Y. A., Kawani, F. B., & Balo, M. J. (2025). *Transformasi Keuangan Digital QRIS pada Startup UMKM di Indonesia*.