

## SEMINAR INSPIRATIF “MAKSIMALISASI PENGGUNAAN GADGET DAN MELIHAT PELUANG SEBAGAI CONTENT CREATOR DI ERA DIGITALISASI”

M. Miftah Arief<sup>1</sup>, Mihrab Afnanda<sup>2</sup>, Muhammad Zulkifli<sup>3</sup>, Rif'ah<sup>4</sup>, Muhammad Munawar<sup>5</sup>, Nur Rizka Maulida<sup>6</sup>, Lailatul Fitriah<sup>7</sup>, Yuli Rahmayanti<sup>8</sup>, Inayati<sup>9</sup>, Ahmad Kamil<sup>10</sup>, Nor Elita Hafifah<sup>11</sup>, Safarudin Saputra<sup>12</sup>, Rosyidah<sup>13</sup>, Sayyidatul Hasanah<sup>14</sup>, Ahmad Azwir Azwar<sup>15</sup>, Widya Tri Haswandari<sup>16</sup>, Mar'atun Sholehah<sup>17</sup>, Muhammad Abrar<sup>18</sup>, M. Reski<sup>19</sup>, Mahmud<sup>20</sup>, Siti Syarah<sup>21</sup>, Muhammad Donie Olan Saputra<sup>22</sup>, Nor Ainun<sup>23</sup>, Rhaden Said Abdillah<sup>24</sup>, Selma Maulida<sup>25</sup>, Siti Faizah<sup>26</sup>, Zaini Mahdi<sup>27</sup>, Lia Agustina<sup>28</sup>, M. Amin Sejali<sup>29</sup>, M. Juhdi<sup>30</sup>, M. Hafizul Ardhi<sup>31</sup>, M. Muyassir<sup>32</sup>, Muhammad Mujiburrahman<sup>33</sup>, Fadhila Normalia<sup>34</sup>, Lukmanul Hakim<sup>35</sup>, M. Fadlullah<sup>36</sup>, Miftah Abdul Khalil<sup>37</sup>, Annisa Maulina<sup>38</sup>, Aulia Nur Jannah<sup>39</sup>, Dede Qurrata Ainie<sup>40</sup>.

\*e-mail: [miftaharief@iaidarussalam.ac.id](mailto:miftaharief@iaidarussalam.ac.id) [MihrabAfnanda@iaidarussalam.ac.id](mailto:MihrabAfnanda@iaidarussalam.ac.id)  
[MuhammadZulkifli@iaidarussalam.ac.id](mailto:MuhammadZulkifli@iaidarussalam.ac.id)

<sup>1-40</sup> Institut Agama Islam Darussalam Martapura

### **Abstract**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kolaborasi antara dosen dan gabungan beberapa kelompok PPL-B Tahun 2024 yang diadakan di tempat dan waktu tertentu demi menunjang Institut Agama Islam Darussalam Martapura dalam memadukan tridharma perguruan tinggi. Kegiatan ini dihadiri oleh para siswa yang berasal dari sekolah tempat mahasiswa PPL B ditugaskan. Sekolah tersebut adalah SMAN 2 Martapura, MA Pangeran Antasari, SMK Darussalam Martapura, SMA Muhammadiyah Martapura, dan SMAIT As-Salam, yang mana setiap sekolah mengirimkan 6 orang siswa sebagai perwakilan sekolah masing-masing. Bentuk kegiatan pengabdian ini adalah seminar yang diharapkan bisa menambah wawasan siswa dalam menghadapi tantangan di era digitalisasi sekarang.*

**Kata Kunci:** Era Digitalisasi, Gadget, Seminar.

### **PENDAHULUAN**

Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh perguruan tinggi merupakan pengamalan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilakukan secara terstruktur melalui metode-metode ilmiah yang dilakukan secara langsung dimasyarakat yang membutuhkan,

dalam upaya ikut mensukseskan pembangunan dan mengembangkan sumber daya manusia agar tercapainya sumber daya manusia Indonesia yang maju, adil dan sejahtera. (Ali 2020)

Secara umum, tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia, mengembangkan masyarakat agar dinamis menghadapi perubahan, dan mempercepat upaya pembinaan institusi dan profesi masyarakat sesuai dengan perkembangannya dalam proses modernisasi. (Riduwan 2016)

PPL adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dari semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan tentang penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah mitra atau ditempat latihan lainnya. (Ali 2020; Yulianto and Khafid 2016a)

Pada tahun 2024, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Darussalam mengirimkan tidak kurang dari 290 mahasiswa/i PPL ke sekolah-sekolah di daerah setempat. Mereka terbagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 6 orang setiap kelompoknya. Kegiatan PPL berlangsung selama 2 bulan, dari tanggal 19 Agustus sampai 19 Oktober 2024.

Setelah melalui rapat, diputuskanlah bentuk kegiatan pengabdian berupa seminar inspiratif dengan tema "*Maksimalisasi Penggunaan Gadget Dan Melihat Peluang Sebagai Content Creator Di Era Digitalisasi*". Adapun peserta seminar adalah 6 orang siswa/i yang menjadi perwakilan sekolah tersebut.

Gadget merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi. (Arief 2023) Namun kemajuan zaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja pemakainya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya. Penggunaan gadget bukan hal baru lagi di kehidupan remaja. Gadget bukan hanya dijadikan alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, game, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video. (Afnanda, Arief, and Rohmatika 2023) Penggunaan

gadget untuk mengakses internet, sms bahkan untuk game, dan membuka jejaring sosial seperti facebook ataupun twitter sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan gadget, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh gadget tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial lebih utama dikeluarga. (Yulianto and Khafid 2016b)

Tema seminar dipilih bukan tanpa alasan. Melihat betapa masifnya penggunaan gadget oleh remaja di zaman sekarang, seakan tidak bisa dipisahkan dari genggamannya. Selain itu, kebetulan sekolah yang menjadi peserta seminar memperbolehkan siswanya menggunakan gadget di kelas saat jam pelajaran.

## **METODE PELAKSANAAN**

Program pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi adalah salah satu dari implementasi Tridharma perguruan tinggi. Program ini dilaksanakan dalam berbagai bentuk misalnya; pendidikan dan pelatihan masyarakat, pelayanan masyarakat, dan kaji tindak dari Iptek yang dihasilkan oleh PT. Guna memperlancar jalannya kegiatan, ada beberapa tahapan dalam metode pelaksanaan kegiatan seminar inspiratif ini, yaitu: 1). Tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan 3) tahap evaluasi. (Afnanda 2024)

Pada rapat perdana zona 8, dibentuklah panitia pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat PPL B zona 8. Adapun susunan kepanitiaan, Rhaden Said Abdillah sebagai ketua pelaksana, Sayyidatul Hasanah sebagai bendahara, Selma Maulida sebagai sekretaris acara, Muhammad Abrar sebagai sekretaris jurnal, Safaruddin Saputra sebagai koordinator acara, M. Hafizul Ardhi sebagai koordinator pdd, Fadhilla Normalia sebagai koordinator kesekretariatan, Muhammad Munawwar sebagai koordinator humas, Miftah Abdul Khalil sebagai koordinator lapangan, dan Siti Faizah sebagai koordinator konsumsi.

Rapat selanjutnya membahas bentuk kegiatan dan teknis pelaksanaan. Setelah berdiskusi dan saling tukar pendapat, pada akhirnya diputuskan bentuk kegiatan berupa seminar sekaligus temanya yaitu “Maksimalisasi Penggunaan Gadget Dan Melihat Peluang Sebagai Content Creator Di Era Digitalisasi”. Adapun pemateri pada seminar ini adalah seorang podcaster lokal yang dikenal dengan nama Ananda Perdana Anwar. Beliau juga pernah menjadi mahasiswa Insitut Agama Islam (IAI) Darussalam Martapura yang ketika itu

statusnya masih Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darussalam Martapura, dan juga aktif di organisasi kampus Sanggar Ar-Rumi.

Setelah teknis pelaksanaan rampung, ketua kelompok PPL menyampaikan hasil rapat kepada kepala sekolah masing-masing sekaligus meminta izin dan persetujuan untuk mengirimkan perwakilan siswa/i nya sebagai peserta seminar tersebut. Tanggapan positif didapat dari semua kepala sekolah sehingga persiapan pelaksanaan bisa dikatakan berjalan dengan lancar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pelaksanaan Seminar**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seminar diartikan sebagai pertemuan atau persidangan untuk membahas suatu masalah di bawah pimpinan ahli (guru besar, pakar, dan sebagainya). Sebelum seminar dimulai, terlebih dahulu diawali dengan acara pembukaan yang terdiri dari pembukaan, pembacaan kalam ilahi, laporan ketua pelaksana, sambutan dari ketua zona, dan do'a sekaligus penutup, kemudian diakhiri dengan foto bersama.

Sekitar pukul 09.30, seminar dimulai. Pemateri mengawali dengan salam dan sapa ramah-tamah kepada seluruh peserta. Setelah dirasa cukup, pemateri masuk ke inti materi yaitu tentang kiat-kiat untuk menjadi seorang content creator. Materi menyempit kepada konten podcast, sebab pemateri adalah seorang podcaster yang piawai dan cukup tersohor.



**Gambar 1: Penyampaian Materi Oleh Narasumber**

Awalnya konten Podcast adalah sebuah program audio yang bisa didengarkan secara online, biasanya dalam format episode yang berkelanjutan. Seiring berjalannya waktu, podcast sekarang dapat dinikmati dalam format audio visual. Konten didalam podcast bisa beragam, mulai dari diskusi, wawancara, hingga narasi cerita,

yang semuanya bisa diakses kapan saja oleh pendengar melalui berbagai platform seperti Spotify, Youtube dan aplikasi penyedia podcast lainnya.

Tidak kurang ada 8 item pembahasan, yaitu mulai dari pengertian *podcast*, persiapan *podcaster* pemula, proses kreatif, penentuan topik atau tema, alat-alat yang perlu disiapkan, strategi promosi, dan menjaga keseimbangan konten. Terakhir, pemateri memberikan kalimat motivasi untuk para peserta seminar, *"Mulai aja dulu, ini template banget memang, tapi ketika sudah memulai, jangan mudah berhenti."*

Setelah pemateri mengakhiri penyampaian, maka sesi selanjutnya adalah tanya-jawab. Tidak kurang ada 5 siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan dengan penuh antusias dan semangat.



**Gambar 2: Peserta Bertanya Kepada Narasumber**



**Gambar 3: Penyerahan Cendramata Kepada Narasumber**

Kemudian rangkaian acara diakhiri dengan sesi foto bersama dan pemberian penghargaan kepada pemateri.

## **B. Evaluasi**

Setelah kegiatan seminar selesai, seluruh peserta diminta mengisi link google form untuk mengetahui seberapa banyak materi yang mereka terima dan meminta tanggapan mereka terhadap acara seminar ini. Total ada 22 orang yang mengisi link google form.

Kebanyakan mereka mengemukakan bahwa tema seminar yang diangkat memiliki kaitan dengan

pendidikan, yaitu ketergantungan pelajar sekarang dengan gadget di zaman sekarang, di mana sebagian besar hanya digunakan untuk bermain game dan sosial media. Apalagi di sekolah mereka penggunaan gadget saat jam pembelajaran itu dibolehkan. Adanya seminar ini adalah untuk menyadarkan bahwa gadget bisa digunakan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat, salah satunya membuat konten yang jika dikelola dengan baik, boleh jadi di masa mendatang bisa menjadi sumber penghasilan.

Berbagai respon dan komentar positif juga mereka berikan terkait acara seminar. Salah satunya adalah *“Terimakasih karna sudah mengadakan acara seminar tersebut dan terimakasih juga sudah memberikan kami kesempatan utk berhadir di acara tersebut, Dan dari adanya seminar tersebut kami mendapat banyak ilmu tentang peluang menjadi content kreator dan podcast”*, tulis salah satu peserta yang dikutip dari jawaban google form.

Pada akhirnya, mereka berharap acara semacam ini bisa terus diadakan di waktu-waktu mendatang. Karena selain bisa belajar hal baru yang tidak diajarkan di sekolah, mereka juga bisa berkenalan dengan orang-orang baru dan berkesempatan membangun relasi yang lebih luas lagi.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen bersama Mahasiswa PPL B tahun 2024 zona 8 IAI Darussalam Martapura sebagai salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bentuk kegiatan ini adalah seminar inspiratif dengan tema *“Maksimalisasi Penggunaan Gadget Dan Melihat Peluang Sebagai Content Creator Di Era Digitalisasi”*.

Sasaran kegiatan ini adalah siswa perwakilan setiap sekolah tempat mereka bertugas yaitu, SMAN 2 Martapura, MA Pangeran Antasari, SMK Darussalam Martapura, SMA Muhammadiyah Martapura, dan SMAIT As-Salam. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa/i dalam penggunaan gadget, agar jangan hanya digunakan untuk seru-seruan saja, tapi dapat digunakan kepada hal yang lebih bermanfaat.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Afnanda, Mihrab. 2024. “PEMANFAATAN ZOTERO UNTUK MAHASISWA DI FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSALAM MARTAPURA.” *AR-RAHMAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 1 (02).  
<http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/pkm/article/view/102>.

- Afnanda, Mihrab, M. Miftah Arief, and Ratu Vina Rohmatika. 2023. "DESIGNING FAMILY EDUCATION THROUGH THE RULES OF THE QURAN AND HADITH." *Journal of Applied Transintegration Paradigm* 3 (2 Desember). <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojp/index.php/jatp/article/view/2256>.
- Ali, Zezen Zainul. 2020. "Pengabdian Masyarakat Dan Implementasinya Lampung: CV" *Laduny Alifatama*.
- Arief, M. Miftah. 2023. "Reshaping Habituation Program to Optimize Children Self-Development in Elementary." *Journal of Media and Pedagogical Practices* 1 (01): 1–11.
- Riduwan, Akhmad. 2016. "Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi." *Ekuitas (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)* 3 (2): 95.
- Yulianto, Aditya, and Muhammad Khafid. 2016a. "Pengaruh Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), Minat Menjadi Guru, Dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Mahasiswa Menjadi Guru Yang Profesional." *Economic Education Analysis Journal* 5 (1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/9989>.
- . 2016b. "Pengaruh Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), Minat Menjadi Guru, Dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Mahasiswa Menjadi Guru Yang Profesional." *Economic Education Analysis Journal* 5 (1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/9989>.