JPP IPTEK
Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK

November 2024 *Volume 8, Nomor 2*
ISSN: 2620-7745 (media online) *doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2024.v8i2.6340*

Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Efektivitas Pelatihan Kreator Konten dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru

Nur Vidia Laksmi B.
Universitas Negeri Surabaya

Sudirman Rizki Ariyanto
Universitas Negeri Surabaya

Susi Tri Umaroh
Universitas Negeri Surabaya

Ita Nurlita
Universitas Negeri Surabaya

Ayusta Lukita Wardani
Universitas Negeri Surabaya

Reza Rahmadian
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

In the era of globalization and technological advancement, education faces the challenge of meeting the Sustainable Development Goals (SDGs), particularly the 4th SDG, which emphasizes access to inclusive and quality education. Transforming learning through technology is crucial for enhancing student engagement and teaching effectiveness. However, the role of teachers as influential content creators still requires special attention to create engaging learning materials. This Community Service Program (CSP) was conducted to address the training needs for teachers to become content creators at SMP Labschool Unesa 2, aiming to improve teacher professionalism and the quality of education. The CSP methods included (1) knowledge of YouTube, (2) VN - Video Editor & Maker application, (3) engaging learning content strategies, (4) ethics, copyright, and violations of digital content, and (5) promoting digital learning content. The training results showed a significant improvement in participants' skills, with an average increase of 20%. The most significant improvement was observed in engaging learning content strategies, reflecting the training's effectiveness in preparing teachers to design educational and interactive content. The conclusion indicates that content creator training successfully enhanced teachers' technical skills and ethical understanding, positively contributing to professional development and the quality of education at Junior High School (JHS) Labschool Unesa 2.

Keywords: *Education; Content creators; Professionalism; Technology; Training*

Abstrak

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, pendidikan menghadapi tantangan untuk memenuhi *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya SDG ke-4 yang menekankan akses pendidikan yang inklusif dan berkualitas. Transformasi pembelajaran melalui teknologi menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran. Namun, peran guru sebagai kreator konten yang efektif masih memerlukan perhatian khusus untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan untuk memfasilitasi kebutuhan pelatihan untuk guru agar dapat menjadi kreator konten di SMP Labschool Unesa 2, tujuannya meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran. Metode PKM meliputi (1) pengetahuan tentang YouTube; (2) aplikasi VN - Video Editor & Maker; (3) strategi konten pembelajaran yang menarik; (4) etika, hak cipta, dan pelanggaran pada konten digital; serta (5) mempromosikan konten pembelajaran digital. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, dengan rerata peningkatan mencapai 20%. Peningkatan terbesar terjadi pada strategi konten pembelajaran yang menarik, mencerminkan efektivitas pelatihan dalam mempersiapkan guru untuk merancang konten yang edukatif dan interaktif. Kesimpulan menunjukkan bahwa pelatihan kreator konten berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman etika di kalangan guru, memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan profesional dan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Labschool Unesa 2.

Kata kunci: Kreator konten; Pelatihan; Pendidikan; Profesionalisme; Teknologi

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan besar untuk memenuhi target *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang bertujuan untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua [1]. SDG ke-4 secara khusus menekankan perlunya menyediakan akses pendidikan yang adil dan berkualitas, serta mempromosikan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua [2]. Selain itu, *The Partnership for 21st Century Skills* menekankan pentingnya keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang harus diintegrasikan ke dalam kurikulum agar siswa siap menghadapi tuntutan dunia kerja modern [3].

Tantangan ini mendorong transformasi signifikan dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan teknologi sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan adaptif [4]. Implementasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran. Penelitian oleh Retnawati dkk. [5] menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, kajian oleh Mahayati dkk. [6] menemukan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran berbasis komputer dan online, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

Seiring dengan meningkatnya digitalisasi dalam pendidikan, peran guru sebagai kreator konten menjadi semakin penting, mengingat kebutuhan untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif. Peran ini menuntut guru untuk bertransformasi dari sekadar penyampai materi menjadi pembuat dan kurator konten digital yang efektif [7]. Sebagaimana dikemukakan oleh Siringoringo & Alfaridzi [8], integrasi teknologi dalam pendidikan memerlukan pendekatan yang lebih dinamis dari pihak guru, yang harus mampu mendesain dan mengelola konten pembelajaran digital yang berkualitas. Hal ini mencerminkan perubahan mendasar dalam pendekatan pengajaran di mana guru harus mengembangkan keterampilan baru dalam menciptakan dan memanfaatkan alat digital yang mendukung interaksi dan keterlibatan siswa.

Mendukung perubahan ini, pelatihan kreator konten bagi guru menjadi strategi yang sangat efektif. Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya digitalisasi dalam pembelajaran. Silvia [9] melaksanakan pelatihan dengan tujuan membantu guru beradaptasi dengan pembelajaran online selama pandemi COVID-19. Program ini mencakup persiapan bahan ajar, pelatihan pembuatan video, dan pendampingan editing menggunakan Kinemaster dan YouTube. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa guru mengalami peningkatan dalam kemampuan pembuatan dan penyebaran video pembelajaran. Selain itu, Kurniawati dkk. [10] juga melaksanakan pelatihan di SMK Yasiha Gubug dengan tujuan meningkatkan pemahaman guru mengenai media pembelajaran daring serta keterampilan teknologi. Program ini menggunakan pendekatan informatif dan pelatihan langsung, yang berhasil meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan keterampilan guru dalam membuat konten video untuk pembelajaran daring.

Fiandra dkk. [11] melaksanakan pelatihan di Madrasah Aliyah YUPPI Soreang dengan fokus pada peningkatan keterampilan pembuatan video konten di media sosial. Program ini mencakup semua tahapan produksi video, mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Diharapkan, pelatihan ini dapat mengembangkan kreativitas konten di media sosial bagi guru dan siswa. Terakhir, Trisetiyanto dkk. [7] melakukan pelatihan di SMK Muhammadiyah Satu Semarang yang berfokus pada penggunaan YouTube untuk pembelajaran online. Program ini meliputi persiapan bahan ajar, pembuatan dan pengeditan video menggunakan Kinemaster, serta manajemen YouTube. Sebagai hasilnya, guru menjadi lebih mahir dalam pembuatan, pengeditan, dan penyebaran video pembelajaran.

Meskipun telah banyak kegiatan PKM yang dilakukan dalam mengeksplorasi dampak teknologi dalam pembelajaran, masih terdapat gap yang perlu diatasi agar pelatihan kreator konten, khususnya dapat meningkatkan profesionalisme guru dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan utama kegiatan PKM ini adalah untuk mengkaji efektivitas pelatihan kreator konten dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di SMP Labschool Unesa 2. Dalam kegiatan ini, kami akan menunjukkan bagaimana pelatihan kreator konten diimplementasikan di SMP Labschool Unesa 2 serta dampaknya terhadap profesionalisme guru dan kualitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai strategi efektif bagi guru sebagai kreator konten untuk secara efektif meningkatkan kualitas pengajaran melalui pengembangan keterampilan mereka.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilakukan melalui metode pelatihan dan pendampingan, dengan peserta pelatihan berjumlah 13 orang guru dari SMP Labschool Unesa 2. Program PKM mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) pengetahuan tentang YouTube; (2) aplikasi VN - Video Editor & Maker; (3) strategi konten pembelajaran yang menarik; dan (4) mempromosikan konten pembelajaran digital. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari, dari tanggal 24 hingga 25 Juni 2024. Pelatihan kreator konten ini melibatkan lima dosen dari Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya yang masing-masing memiliki keahlian di bidang kreativitas dan inovasi media, pengeditan video dan animasi, teknik pengambilan gambar dan pencahayaan, strategi komunikasi digital, serta analisis data dan pemasaran konten. Pelatihan diadakan di SMP Labschool Unesa 2 yang berlokasi di Jl. Raya Kampus Unesa, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60231.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengetahuan tentang YouTube



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi Pengetahuan tentang YouTube

Pelaksanaan kegiatan PKM pada sesi pertama difokuskan pada topik *Pengetahuan tentang YouTube* yang ditunjukkan pada Gambar 1. Pemateri untuk sesi ini adalah Ibu Nur Vidia Laksmi B. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para peserta mengenai cara kerja YouTube, fitur-fitur yang tersedia, dan bagaimana memanfaatkan platform ini untuk keperluan pendidikan. YouTube, sebagai salah satu platform video terbesar di dunia, menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan. Menurut Ariyanto & Umaroh [12], YouTube memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video, yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan

interaktif. Pemateri menjelaskan berbagai aspek teknis dan strategis dalam penggunaan YouTube, termasuk cara membuat dan mengelola channel, serta mengunggah video. Hal ini sejalan dengan temuan oleh Warju dkk. [13] yang menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks.

Peserta kemudian mempraktikkan apa yang telah dipelajari dengan pendampingan langsung dari pemateri dan Tim PKM. Praktik ini penting untuk memastikan bahwa para guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis, seperti yang disarankan oleh Komarudin dkk. [14] dalam artikel ilmiahnya tentang *multimedia learning interactive* yang menekankan pentingnya penerapan praktis dalam teknologi pembelajaran. Melalui pelatihan ini, para guru dari SMP Labschool Unesa 2 yang rata-rata berusia sekitar 30-an, menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Sebagai tugas akhir dari sesi pertama, peserta diminta untuk membuat channel YouTube sesuai dengan bidang masing-masing, sebagai langkah awal untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

3.2. Aplikasi VN - Video Editor & Maker



Gambar 2. Kegiatan Pemaparan Materi Aplikasi VN - Video Editor & Maker

Pada sesi kedua pelaksanaan kegiatan PKM, fokus utama adalah topik *Aplikasi VN - Video Editor & Maker*. Pemateri untuk sesi ini adalah Ibu Susi Tri Umaroh yang ditunjukkan pada Gambar 2. Sesi dimulai dengan pengantar mengenai pentingnya video sebagai alat pembelajaran yang efektif di era digital. Pemateri menjelaskan pengalamannya sebagai kreator konten di bidang pendidikan dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Video sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Retnawati dkk. [5], penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dan meningkatkan retensi informasi. Video memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa [15].

Pemateri juga menekankan bahwa kemampuan mengedit video memungkinkan guru untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan dinamis. Hal ini sesuai dengan temuan oleh AR dkk. [16], yang menunjukkan bahwa video yang dibuat dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Selanjutnya, pemateri memperkenalkan aplikasi VN - Video Editor & Maker kepada peserta. Ia menunjukkan fitur-fitur utama aplikasi ini, seperti pemotongan dan penggabungan klip video, penambahan teks dan efek, serta penggunaan musik latar untuk meningkatkan kualitas video. Fitur-fitur ini sangat penting dalam pembuatan video edukatif yang menarik dan berkualitas.

Pemateri memberikan demonstrasi langsung tentang cara menggunakan aplikasi tersebut, dimulai dari langkah-langkah dasar hingga teknik pengeditan yang menarik. Dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengaplikasikan pengetahuan yang baru mereka peroleh melalui sesi praktik. Mereka diminta untuk membuat video pembelajaran berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan suara guru pengajar untuk menjelaskan materi di setiap *slide*. Ini merupakan langkah praktis untuk mengintegrasikan teknologi video dalam proses pembelajaran [17].

3.3. Strategi Konten Pembelajaran yang Menarik



Gambar 3. Kegiatan Pemaparan Materi Strategi Konten Pembelajaran yang Menarik

Pada sesi ketiga kegiatan PKM yang dilaksanakan pada hari kedua, fokus utama adalah pada topik *Strategi Konten yang Menarik*. Sesi ini dipandu oleh Ibu Ita Nurlita, seorang dosen ahli dalam perencanaan dan pengelolaan media digital yang ditunjukkan pada Gambar 3. Sesi dimulai dengan pembukaan oleh Pemateri yang menjelaskan pentingnya strategi konten dalam menciptakan materi pembelajaran yang efektif dan relevan. Menurut Noorathasia dkk. [18], strategi konten adalah proses perencanaan, pengembangan, dan pengelolaan konten yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, strategi konten yang baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik [19]. Pemateri menekankan bahwa untuk merancang strategi konten yang efektif, penting untuk memahami audiens, tujuan pembelajaran, serta format dan platform yang akan digunakan. Ini sejalan dengan temuan Indrapura & Fadli [20], yang menyatakan bahwa pemahaman mendalam tentang audiens dan tujuan adalah kunci untuk menciptakan konten yang relevan dan berdampak.

Selanjutnya, pemateri membahas berbagai elemen kunci dari strategi konten, termasuk perencanaan konten, penjadwalan, dan evaluasi efektivitas. Ia memberikan panduan tentang cara menyusun rencana konten yang terstruktur, menentukan jenis konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan memilih platform yang paling efektif untuk mendistribusikan konten tersebut. Dalam sesi ini, pemateri juga membagikan teknik untuk menciptakan konten yang menarik dan berfokus pada audiens. Ia menjelaskan bagaimana mengintegrasikan elemen-elemen visual dan interaktif, serta cara mengukur dan mengevaluasi dampak konten terhadap audiens. Hal ini sejalan dengan temuan Siringoringo & Alfaridzi [8], yang menekankan pentingnya elemen visual dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Para peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang strategi konten yang telah mereka terapkan dan berbagi pengalaman serta tantangan yang dihadapi. Sesi ini diakhiri dengan workshop di mana peserta bekerja dalam kelompok untuk merancang strategi konten dalam bentuk storyboard untuk materi pembelajaran mereka sendiri. Dengan bimbingan pemateri, peserta merancang rencana konten, menentukan format, dan menetapkan agenda pembuatan konten pembelajaran.

3.4. Mempromosikan Konten Pembelajaran Digital



Gambar 4. Kegiatan Pemaparan Materi Mempromosikan Konten Pembelajaran Digital

Pada sesi kelima kegiatan PKM, topik yang dibahas adalah *Mempromosikan Konten Pembelajaran Digital*. Pemateri untuk sesi ini adalah Bapak Sudirman Rizki Ariyanto. Sesi ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan strategi tentang bagaimana mempromosikan konten pembelajaran digital secara efektif agar dapat mencapai audiens yang lebih luas seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Sesi dimulai dengan pengantar dari pemateri mengenai pentingnya promosi dalam konteks konten pembelajaran digital. Pemateri menjelaskan bahwa meskipun konten yang berkualitas adalah kunci, promosi yang efektif diperlukan untuk memastikan konten tersebut dapat ditemukan dan dimanfaatkan oleh target audiens. Menurut Qisthiano & Pramana [21], promosi yang tepat dapat meningkatkan visibilitas, keterlibatan, dan dampak dari materi pembelajaran yang dihasilkan. Pemateri kemudian membahas berbagai strategi promosi yang dapat diterapkan untuk konten pembelajaran digital. Ia memperkenalkan teknik-teknik seperti optimisasi mesin pencari (SEO), pemasaran media sosial, dan penggunaan email marketing.

Beliau menjelaskan bagaimana mengoptimalkan judul, deskripsi, dan tag untuk meningkatkan peringkat pencarian konten di platform digital, serta bagaimana memanfaatkan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan terlibat dengan mereka melalui pos, grup, dan iklan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewanto dkk. [22], yang menekankan pentingnya SEO dan pemasaran media sosial dalam strategi pemasaran digital. Selanjutnya, pemateri memberikan panduan tentang bagaimana membangun dan memelihara komunitas online di sekitar konten pembelajaran. Pemateri menekankan pentingnya berinteraksi dengan audiens melalui komentar, feedback, dan diskusi untuk membangun hubungan yang kuat dan meningkatkan keterlibatan.

Pemateri juga menjelaskan bagaimana menggunakan analitik untuk memantau kinerja konten dan menyesuaikan strategi promosi berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Alfajri dkk. [23], penggunaan analitik dapat memberikan wawasan yang berharga untuk meningkatkan efektivitas strategi promosi. Dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk praktik langsung dengan mengembangkan rencana promosi untuk konten pembelajaran mereka sendiri. Dengan bimbingan dari pemateri, peserta merancang strategi promosi yang meliputi elemen-elemen seperti target audiens, saluran promosi, dan jadwal posting. Di akhir sesi, pemateri menyimpulkan dengan sesi tanya jawab, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi mengenai strategi promosi yang telah dibahas. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mendiskusikan berbagai ide dan strategi, serta berbagi pengalaman mereka dalam mempromosikan konten digital.

3.5. Analisis Pelaksanaan Kegiatan PKM

Sebelum kegiatan PKM dilaksanakan, tim PKM terlebih dahulu menyebarkan angket evaluasi diri untuk mengukur sejauh mana guru SMP Labschool 2 memahami dan memiliki keterampilan terkait kreator konten. Sebanyak 13 guru berpartisipasi dalam pengisian angket ini, terdiri dari 7 guru perempuan dan 6 guru laki-laki. Guru-guru yang terlibat mengajar di berbagai mata pelajaran, seperti Seni, BK, Bahasa Inggris, PAI, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan Pendidikan Agama Kristen & Budi Pekerti. Sebagian besar responden memiliki pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun, sementara beberapa lainnya memiliki pengalaman mengajar antara 1 hingga 3 tahun. Rentang usia guru yang mengisi angket bervariasi, mulai dari 30 hingga 50 tahun, yang mencerminkan keragaman pengalaman dan latar belakang mereka. Angket tersebut menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 hingga 5, di mana 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju. Hasil dari angket tersebut digunakan sebagai landasan dalam menentukan topik yang paling dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi mereka. Setelah pelatihan dilakukan, guru kembali diberikan angket evaluasi diri. Hasil angket tersebut dianalisis untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan kompetensi guru dalam upaya menjadi kreator konten di bidang pendidikan. Hasil angket evaluasi diri sebelum dan setelah mengikuti kegiatan PKM disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Evaluasi Diri

Indikator	Butir Pernyataan	Rata-Rata		Rerata		Peningkatan (%)
		Sebelum	Setelah	Sebelum	Setelah	
Pengetahuan tentang YouTube	1	3,62	4,46	3,45	4,15	21
	2	3,54	4,38			
	3	3,38	4,23			
	4	3,31	3,62			
	5	3,38	4,08			
Aplikasi VN - Video Editor & Maker	6	3,85	4,77	3,53	4,28	21
	7	3,54	4,38			
	8	3,46	4,08			
	9	3,38	4,00			
	10	3,46	4,15			
	11	3,46	4,31			
Strategi Konten Pembelajaran yang Menarik	12	3,46	4,23	3,31	4,20	27
	13	3,92	4,31			
	14	3,15	3,92			
	15	2,85	4,31			
	16	3,15	4,23			
Etika, Hak Cipta, dan Pelanggaran pada Konten Digital	17	3,62	4,31	3,54	4,12	16
	18	3,08	4,00			
	19	3,85	4,31			
	20	3,62	3,85			
Mempromosikan Konten Pembelajaran Digital	21	3,31	3,69	3,31	3,88	17
	22	3,31	4,08			
Total Rata-Rata		3,44	4,17	3,43	4,13	20

Merujuk pada data Tabel 1, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan setelah mengikuti program. Rerata pengetahuan tentang YouTube meningkat dari 3,45 menjadi 4,15, dengan persentase peningkatan sebesar 21%. Peningkatan ini sesuai dengan temuan yang dilaporkan oleh Alfajri dkk. [23], yang menunjukkan bahwa pelatihan digital dapat memperbaiki pemahaman pengguna tentang *platform* media sosial dan fitur-fitur teknisnya. Peningkatan serupa terlihat pada penggunaan aplikasi VN - Video Editor & Maker, di mana rerata skor meningkat dari 3,53 menjadi 4,28, juga dengan peningkatan

sebesar 21%. Hal ini sejalan dengan studi oleh Paramita dkk. [24], yang mengidentifikasi bahwa pelatihan dalam penggunaan perangkat lunak video editing meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas peserta.

Peningkatan terbesar terjadi pada strategi konten pembelajaran yang menarik, dengan rerata meningkat dari 3,31 menjadi 4,20, mencerminkan peningkatan sebesar 27%. Ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan menjadi lebih terampil dalam merancang konten pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hal ini didukung oleh penelitian dari Mujahidin [25] yang menyebutkan bahwa pelatihan dalam strategi konten pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas materi pendidikan. Namun, peningkatan dalam pemahaman tentang etika, hak cipta, dan pelanggaran pada konten digital relatif lebih kecil, yaitu 16%, dengan rerata naik dari 3,54 menjadi 4,12. Penurunan laju peningkatan ini dapat dikaitkan dengan hasil yang diungkapkan oleh Cynthia & Sihotang [26], yang menunjukkan bahwa pemahaman mendalam tentang etika digital sering memerlukan waktu dan pendidikan yang lebih mendalam.

Peningkatan dalam kemampuan mempromosikan konten pembelajaran digital juga cukup signifikan, dengan rerata meningkat dari 3,31 menjadi 3,88, mencatat peningkatan sebesar 17%. Peningkatan ini konsisten dengan temuan dari Sandi dkk. [27], yang menunjukkan bahwa pelatihan pemasaran digital berkontribusi pada peningkatan keterampilan promosi konten. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan total peserta pelatihan mencapai 20%, yang mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta secara keseluruhan. Peningkatan ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Sianturi [28], yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis konten digital dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi profesional di era digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan data yang disajikan, sub kesimpulan dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek keterampilan peserta. Rerata pengetahuan tentang YouTube meningkat dari 3,45 menjadi 4,15, dengan peningkatan sebesar 21%, menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih memahami platform tersebut. Penggunaan aplikasi VN - Video Editor & Maker juga menunjukkan peningkatan yang sama, dari 3,53 menjadi 4,28, atau 21%, menandakan bahwa keterampilan teknis peserta dalam *video editing* meningkat secara substansial. Peningkatan terbesar terjadi pada strategi konten pembelajaran yang menarik, dengan rerata naik dari 3,31 menjadi 4,20, yang mencerminkan peningkatan sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih efektif dalam merancang konten yang menarik dan edukatif. Kemampuan mempromosikan konten pembelajaran digital mengalami peningkatan dari 3,31 menjadi 3,88, mencatat peningkatan sebesar 17%, yang menunjukkan bahwa peserta menjadi lebih terampil dalam memasarkan konten mereka. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan total peserta mencapai 20%, mengindikasikan bahwa pelatihan secara efektif meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta di berbagai bidang terkait.

Ucapan Terima Kasih

Dukungan dari berbagai pihak memungkinkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini berjalan dengan lancar. Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan semua Dewan Guru SMP Labschool UNESA yang telah bersedia menjadi mitra dan memfasilitasi pelatihan dengan baik, mahasiswa yang membantu selama acara, serta tim PKM Fakultas Vokasi.

Daftar Pustaka

[1] UNDESA, “SDGs Report 2023,” 2023. [Online]. Available: https://unstats.un.org/sdgs/report/2023/

[2] Y. Batliwala, *Sdg4: Quality Education. A Legal Guide*. London: Advocates for International Development (A4ID), 2022.

[3] B. Trilling and C. Fadel, *21st century skills: learning for life in our times*, 1st ed. San Francisco: Jossey-Bass, 2009. [Online]. Available: http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=7D2B90D16E8D4519C1A7CA2BCE129473

[4] A. Marwati, A. Wahyudin, A. S. Utomo, N. Iza, and E. N. Halwa, "Mendukung Transformasi Digital melalui Penyusunan Program Studi Software Engineering," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 373, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i3.39242.

[5] L. Retnawati, F. Pratama, T. Widiartin, N. W. Karyanto, and A. K. Adisusilo, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdi. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 5, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700.

[6] E. Mahayati, F. A. Firmansyah, K. K. Atok, S. R. Ariyanto, and F. Rozi, "Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Inov. dan Pembelajaran Fis.*, vol. 10, no. 1, pp. 102–108, 2023.

[7] A. N. Trisetiyanto, S. Widayati, and A. Pratama, "Pelatihan Content Creator Youtube untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa SMK Muhammadiyah Satu Semarang," *Tematik*, vol. 4, no. 1, p. 105, 2023, doi: 10.26623/tmt.v4i1.8216.

[8] R. G. Siringoringo and M. Y. Alfaridzi, "Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital," *J. Yudistira Publ. Ris. Ilmu Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 3, 2024, [Online]. Available: https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/view/854%0Ahttps://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira/article/download/854/918

[9] R. Silvia, "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Pembelajaran Video Youtube di Gugus Unique," *Pelatih. Dan Pendampingan Pembuatan Konten Video Youtube*, vol. 5, pp. 1973–1988, 2022.

[10] Kurniawati, Lenny Kurniati, Adi Nova Trisetyanto, and Banun Sri Haksasi, "Pelatihan Konten Kreator Media Pembelajaran Online Di SMK Yasiha Gubug," *J. Insa. Pendidik. dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 41–50, May 2023, doi: 10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i2.200.

[11] Y. Fiandra, A. Budiman, Z. Ramdhan, P. Produksi, K. Kreatif, and S. Media, "Pelatihan Pembuatan Video Konten Kreasi Di Sosial Media Untuk Guru Dan Siswa Ma Yuppi," *DIMASTEK J. Pengabdi. Kpd. Masy. Berbas. Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–18, 2023.

[12] S. R. Ariyanto and S. T. Umaroh, "Flipped Classroom: Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan Di Masa Pandemi COVID-19," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 515–521, May 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i2.2830.

[13] Warju, S. R. Ariyanto, Soeryanto, R. S. Hidayatullah, and M. Nurtanto, "Practical Learning Innovation : Real Condition Video-Based Direct Instruction Model in Vocational Education," *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 79–91, 2020.

[14] Komarudin, Marji, E. Sutadji, and Widiyanti, "Increase the problem solving ability through improved prior knowledge," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1700, no. 1, p. 012043, Dec. 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1700/1/012043.

[15] F. P. Rachmavita, "Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1663, no. 1, p. 012040, Oct. 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1663/1/012040.

[16] R. A. AR, M. Murtafiah, and N. Mahmud, "Workshop Pengembangan Video Animasi Pembelajaran bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdi. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 7, no. 2, pp. 109–118, Nov. 2023, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i2.2354.

[17] S. M. AlNajdi, "The effectiveness of using augmented reality (AR) to enhance student performance: using quick response (QR) codes in student textbooks in the Saudi education system.," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 70, no. 3, pp. 1105–1124, 2022, doi: 10.1007/s11423-022-10100-4.

[18] N. Noorathasia, M. Octavianti, and D. Rahmawan, "Strategi content marketing Sociolla pada situs web Beauty Journal," *Comdent Commun. Student J.*, vol. 1, no. 1, p. 75, Apr. 2023, doi: 10.24198/comdent.v1i1.45773.
[19] D. P. Smith and N. J. Francis, "Engagement with video content in the blended classroom," *Essays Biochem.*, vol. 66, no. 1, pp. 5–10, Apr. 2022, doi: 10.1042/EBC20210055.
[20] P. F. S. Indrapura and U. M. D. Fadli, "Analisis Strategi Digital Marketing di Perusahaan Cipta Grafika," *J. Econ.*, vol. 2, no. 8, pp. 1970–1978, Aug. 2023, doi: 10.55681/economina.v2i8.699.
[21] M. R. Qisthiano and D. Pramana, "Menggapai Keunggulan Promosi di Era Digital: Kolaborasi Canva untuk Peningkatan Ekonomi Lokal," *Faedah J. Has. Kegiat. Pengabdi. ...*, vol. 1, no. 3, pp. 243–249, 2023, [Online]. Available: https://pbsi-upr.id/index.php/Faedah/article/view/296%0Ahttps://pbsi-upr.id/index.php/Faedah/article/download/296/238
[22] F. B. Dewanto, M. H. P. Febrian, M. R. Amir, and I. F. A. Prawira, "Penerapan SEO Dalam Strategi Pemasaran Perusahaan," *J. Maneksi*, vol. 12, no. 4, pp. 709–715, Dec. 2023, doi: 10.31959/jm.v12i4.1900.
[23] M. F. Alfajri, V. Adhiazni, and Q. Aini, "Pemanfaatan Social Media Analytics Pada Instagram Dalam Peningkatan," *Interak. J. Ilmu Komun.*, vol. 8, no. 1, p. 34, 2019, doi: 10.14710/interaksi.8.1.34-42.
[24] C. Paramita, A. Amalia, and G. Trapsilo, "Pelatihan Video Editing Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Di Era Industri 4.0 bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama," *Abdimasku J. Pengabdi. Masy.*, vol. 5, no. 2, p. 229, 2022, doi: 10.33633/ja.v5i2.602.
[25] F. Mujahidin, "Efektivitas Pembelajaran Pelatihan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Learning Tournament dan Aplikasi Google Classroom," *J. Perspekt.*, vol. 14, no. 2, pp. 208–222, 2021, [Online]. Available: https://perspektif.bdkpalembang.id/index.php/perspektif/article/download/51/43/581
[26] R. E. Cynthia and H. Sihotang, "Melangkah bersama di era digital : pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 31712–31723, 2023.
[27] E. Sandi, J. Bintoro, G. F. Romadan, and M. Iqbal, "Pelatihan Digital Marketing Untuk Meningkatkan Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi," in *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2022*, 2022, vol. 2022, pp. 185–190.
[28] M. V. M. P. U. S. Sianturi, "Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital," *J. Pendidik. Agama dan Teol.*, vol. 2, no. 1, p. 54, 2024.

Afiliasi:
Nur Vidia Laksmi B.[1], Sudirman Rizki Ariyanto[2,*], Susi Tri Umaroh[3], Ita Nurlita[4],
Ayusta Lukita Wardani[5], Reza Rahmadian[6]
Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur, 60231
Email : [1]nurvidialaksmi@unesa.ac.id, [2,*]sudirmanariyanto@unesa.ac.id,
[3]susiumaroh@unesa.ac.id, [4]itanurlita@unesa.ac.id, [5]ayustawardani@unesa.ac.id,
[6]rezarahmadian@unesa.ac.id

JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK) https://ejurnal.itats.ac.id/jpp-iptek
dipublikasikan oleh LPPM Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
November 2024 Volume 8, Nomor 2
doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2024.v8i2.6340
Dikirim: 29/07/2024
Diterima: 04/11/2024
Dipublikasikan: 30/11/2024