

Peningkatan Keterampilan Teknologi Informasi melalui Pelatihan Konten Kreator di SMK Walisongo Jepara

Riska Dami Ristanto^a, Henry Ananta^b, Putri Khoirin Nashiroh^c, Fitria Ekarini^d, Arif Dwinanto^e

^a Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

rdristanto@mail.unnes.ac.id

^b Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

henryananta@mail.unnes.ac.id

^c Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

putrikhoirin@mail.unnes.ac.id

^d Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

fitriaekarini@mail.unnes.ac.id

^e Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

arifdwinanto@ung.ac.id

Abstract

The teacher's problem during online learning is how to provide and manage online learning content to support learning in schools. There are several underlying factors contributing to this issue, and one of the main factors is teachers' skills in utilizing information technology for teaching and learning. Therefore, the purpose of this community service is to provide insights and enhance skills in using information technology through training and mentoring for online learning content creators for teachers at Walisongo Jepara Vocational High School. The method used in this community service involves an informative approach and intensive mentoring, which includes five stages: 1) training preparation; 2) preparation of facilitators and instructors; 3) preparation of training facilities and infrastructure; 4) training implementation; 5) monitoring and evaluation of the training. This training activity is aimed at 30 teachers from Walisongo Jepara Vocational High School, representing four departments. The results of the pretest and posttest show an 8% improvement in teachers' skills in utilizing information technology to create and manage online learning media content through the YouTube platform.

Keywords: Training and Mentoring, Learning Media, Information Technology, YouTube.

Abstrak

Permasalahan guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring adalah bagaimana menyediakan dan mengelola konten pembelajaran daring untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Ada beberapa faktor yang mendasari permasalahan tersebut, salah satu faktor utamanya adalah keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran. Oleh karena itu tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan wawasan dan meningkatkan keterampilan menggunakan teknologi informasi melalui pelatihan dan pendampingan konten kreator pembelajaran online untuk guru di SMK Walisongo Jepara. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan informatif dan pendampingan intensif yang meliputi lima tahapan: 1) persiapan pelatihan; 2) persiapan tenaga fasilitator dan instruktur; 3) persiapan sarana dan prasarana pelatihan; 4) Pelaksanaan pelatihan; 5) pemantauan dan evaluasi pelatihan. Kegiatan pelatihan ini ditujukan untuk 30 guru di SMK Walisongo Jepara yang terdiri dari 4 jurusan. Dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan sebesar 8% keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat dan mengelola konten media pembelajaran online melalui platform YouTube.

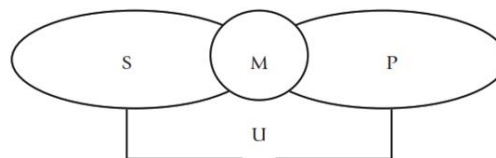
Keywords: Pelatihan dan Pendampingan, Media Pembelajaran, Teknologi Informasi, YouTube.

1. Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala untuk diterapkan di tingkat sekolah khususnya jenjang SMK. Keterbatasan jaringan dan ketersediaan perangkat yang memadai sering menjadi penyebab kurang efektifnya pembelajaran daring. Namun saat ini kendala tersebut sudah banyak teratasi, pemerintah dan masyarakat sudah mampu beradaptasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Kendala lainnya yang terjadi hingga saat ini yaitu masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbudristek) menerangkan bahwa 60 persen pendidik di Indonesia belum memiliki keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan baik (Merdeka.com, 2021). Di masa pandemi sebelumnya banyak permasalahan tentang kemampuan penggunaan teknologi informasi di antara guru, siswa dan orang tua. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kendala pemanfaatan teknologi informasi masih dialami oleh para guru yang berada di SMK Walisongo Jepara. Menurut Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Walisongo Jepara menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring menjadikan kegiatan pembelajaran kurang efektif. Padahal, pembelajaran di SMK seharusnya lebih menekankan kepada penguasaan kompetensi di bidang-bidang tertentu. Harapannya adalah siswa SMK bisa terampil pada bidangnya dan terserap di Industri dan Dunia Kerja setelah lulus nantinya.

Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ialah memudahkan pekerjaan manusia tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satunya adalah muncul sebuah konsep pembelajaran daring (online). Konsep pembelajaran daring ini dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan sumber daya yang terhubung dengan internet sebagai medianya. Kelebihan dari konsep pembelajaran daring ini adalah pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Kamsin, 2005).

Dengan adanya konsep pembelajaran online tersebut, secara tidak langsung menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Media berperan sebagai perantara dari pemberi pesan kepada penerima pesan (Sadiman, dkk., 2006). Media dalam proses pembelajaran dimaknai sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Arsyad, 2013). Secara sederhana, media pembelajaran merupakan alat bantu yang bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari buku teks hingga penggunaan perangkat digital elektronik. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang memungkinkan terciptanya hubungan langsung antara seseorang guru dengan para siswa.



Keterangan:

S : sumber pesan

M : media

P : penerima pesan

U : umpan balik

Gambar 1. Konsep Media Pembelajaran

Penggunaan internet, teknologi informasi dan multimedia dianggap mampu mengubah cara penyampaian ilmu pengetahuan, serta dapat menjadi alternatif pembelajaran (Amalia, 2020). Pembelajaran akan bisa berjalan efektif jika guru sebagai pendidik mampu menguasai penggunaan teknologi informasi tersebut dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tantangannya adalah bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan teknologi informasi dalam mengembangkan media pembelajaran online untuk mendukung pembelajaran. Tidak hanya sebatas membuat media pembelajaran yang menarik dan mampu menarik minat siswa untuk belajar, melainkan bagaimana media pembelajaran tersebut memiliki peran dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Contohnya, seorang pendidik membuat sebuah konten video kreatif sebagai media pembelajaran di kelas. Dalam kasus ini, pendidik menjadi lebih persuasif karena membuat peserta didik tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pendidik. Dan melalui karya tersebut para peserta didik dapat memenuhi standar kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Peserta didik akan dengan mudah dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui video kreatif tersebut (Siahaan, 2020). Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Selain mampu menguasai keterampilan teknologi informasi dalam mengembangkan media pembelajaran online, seorang guru juga harus mampu mengelola konten pembelajaran yang telah dibuat sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun sesuai dengan prinsip pembelajaran online. Konten pembelajaran online yang telah dibuat perlu dikelola dengan baik sehingga dapat dengan mudah diakses oleh siswa. Ada beberapa platform teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk pengelolaan konten media pembelajaran online antara lain WhatsApp, E-Learning, Google Classroom, Microsoft Teams, YouTube, dan lain sebagainya. Salah satu platform media sosial yang paling populer saat ini adalah YouTube dengan pengguna aktif sekitar 2,51 milyar di seluruh dunia pada Januari 2023. YouTube merupakan platform basis data yang berisi konten video, media sosial dan penyedia berbagai macam informasi yang membantu kebutuhan manusia (Sianipar, 2013).

Dengan adanya konsep pembelajaran daring ini, seorang guru harus dapat beradaptasi menjadi seorang konten kreator dalam dunia pendidikan. Konten kreator merupakan profesi dalam membuat atau menciptakan sebuah konten yang berupa gambar, tulisan, audio maupun video untuk suatu tujuan tertentu. Menurut Huotari, dkk (2015) konten kreator merupakan aktifitas dalam menyebar luaskan informasi yang dikemas dalam bentuk tulisan, gambar dan video yang kemudian disebarluaskan melalui sebuah platform.

Seorang konten kreator dituntut untuk dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam bukunya, Lathifah (2021) menyebutkan ada beberapa kemampuan yang harus dikuasai untuk dapat menjadi seorang konten kreator, diantaranya: 1) Kemampuan Riset; Untuk dapat membuat sebuah konten, diperlukan adanya riset dalam mengumpulkan berbagai informasi yang dapat mendukung tercapainya tujuan dari pembuatan konten. 2) Manajemen Waktu; Seorang konten kreator juga harus bisa mengatur waktu dalam melakukan proses pembuatan konten. 3) SEO (Search Engine Optimization); Untuk memudahkan pengguna menemukan konten yang telah dibuat, seorang konten kreator dapat menerapkan SEO. SEO merupakan metode optimasi agar konten yang telah diunggah dapat dengan mudah ditemukan oleh pengguna melalui

search engine. 4) Copywriting dan Content Writing; Dalam membuat konten yang berupa artikel atau tulisan, diperlukan adanya kemampuan copywriting dan content writing yang akan membantu dalam proses pembuatan konten. 5) Fotografi atau Videografi; Untuk konten yang berupa gambar dan video, maka kemampuan dalam fotografi dan videografi sangat diperlukan dalam proses pembuatan konten. 6) Content Editing; Content editing diperlukan untuk memastikan apakah konten yang dibuat sudah sesuai dan layak untuk dipublikasikan. Dalam content editing memuat cara untuk menyatukan footage yang ada agar menjadi sebuah cerita atau alur yang sesuai. Selain itu juga memuat cara dalam memanipulasi gambar, menghapus objek, mengatur pencahayaan dan kontras, mengatur warna, dan lain sebagainya.

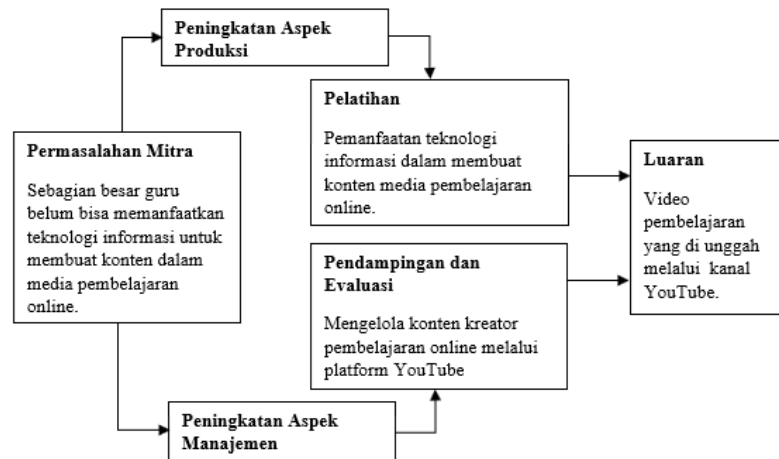
Oleh karena itu penyampaian konten yang tepat dan pemilihan media pembelajaran online yang tepat menjadi suatu keharusan bagi seorang guru di SMK. Tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberikan alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi informasi melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan konten kreator media pembelajaran online untuk guru di SMK Walisongo Jepara. Dimana melalui kegiatan pelatihan ini harapannya setiap guru dapat membuat dan mengelola konten media pembelajaran online secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendekatan informatif dan pendampingan intensif. Prosedur pelaksanaan pelatihan dan pendampingan dalam pengabdian ini meliputi:

- a. Persiapan pelatihan, kegiatan ini meliputi persiapan peserta pelatihan yang terdiri dari Guru SMK Walisongo Jepara dengan dibekali modul pelatihan. Modul pelatihan dikembangkan agar mudah dipelajari dan dipraktikkan secara mandiri oleh peserta pelatihan.
- b. Persiapan instruktur dan tenaga fasilitator yang terdiri dari dosen dan mahasiswa.
- c. Persiapan sarana dan prasarana pelatihan.
- d. Pelaksanaan pelatihan yang meliputi pelatihan teknis konten kreator media pembelajaran online.
- e. Pendampingan dan evaluasi pelatihan, tahapan ini dilakukan secara bertahap dalam penyampaian pemanfaatan teknologi informasi untuk membuat konten media pembelajaran online.

Berdasarkan prosedur pelaksanaan pelatihan tersebut, rencana kegiatan dalam pengabdian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama berfokus pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat konten media pembelajaran online. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan konten kreator media pembelajaran online. Dan tahap kedua berfokus pada peningkatan kemampuan guru dalam mengelola konten kreator pembelajaran online melalui platform YouTube. Kegiatan yang dilakukan berupa pendampingan teknis dan evaluasi hasil media pembelajaran online melalui platform YouTube.



Gambar 2. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan wawasan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk membuat konten media pembelajaran online. Selain itu checklist keterampilan juga dibutuhkan untuk mengetahui keterampilan mana saja yang sudah dan belum dikuasai oleh peserta pelatihan. Adapun daftar keterampilan yang menjadi target dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

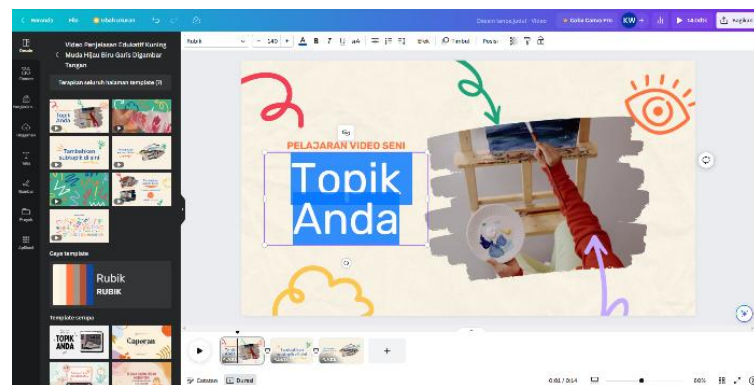
- a. Keterampilan riset, yaitu mampu menentukan kebutuhan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter materi pembelajaran hingga menentukan platform dan jenis media yang akan digunakan.
- b. Keterampilan menggunakan alat pendukung, yaitu mampu menguasai dan menggunakan peralatan untuk kebutuhan fotografi dan videografi.
- c. Keterampilan menggunakan software editing, yaitu mampu mengoperasikan software untuk mengolah gambar dan video hingga memastikan kelayakan konten media pembelajaran.
- d. Keterampilan mengelola konten media pembelajaran online, yaitu mampu mengunggah dan memastikan konten media pembelajaran online dapat diakses dengan mudah oleh target peserta didik nantinya.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di gedung pertemuan SMK Walisongo Jepara. Kegiatan tersebut dihadiri oleh 30 orang guru dari 4 Jurusan yaitu Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Perbankan Syariah (PBS), dan Kriya Kreatif Batik dan Tekstil (KKBT). Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi pertama berisi pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dalam membuat konten media pembelajaran online. Materi pelatihan membahas tentang keterampilan mengoperasikan kamera, keterampilan mengambil gambar/video, dan keterampilan mengolah gambar/video dengan software editing. Hasil dari pelatihan ini berupa konten media yang berbentuk video pembelajaran.

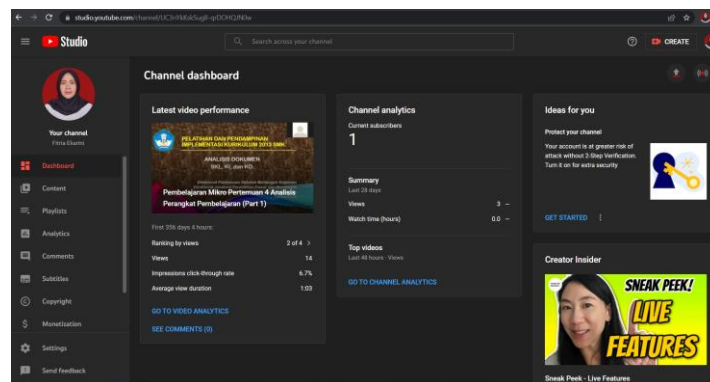


Gambar 3. Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Membuat Konten Media Pembelajaran Online



Gambar 4. Pelatihan Software Video Editing dengan Canva

Sesi kedua berisi pendampingan mengelola konten media pembelajaran online melalui platform YouTube. Pendampingan dilakukan untuk membantu menguatkan keterampilan yang disampaikan pada sesi pertama disertai dengan wawasan pengetahuan mengenai konten kreator YouTube. Materi pendampingan ditambahkan untuk meningkatkan keterampilan pengelolaan media pembelajaran online melalui platform YouTube yang meliputi penjelasan bagaimana membuat akun YouTube, mengunggah konten video melalui platform YouTube, serta cara mendapatkan penghasilan tambahan melalui platform YouTube. Hasil luaran dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini berupa video media pembelajaran online yang diunggah melalui platform YouTube.



Gambar 5. Pelatihan Mengelola Konten Pembelajaran Online Melalui Platform YouTube

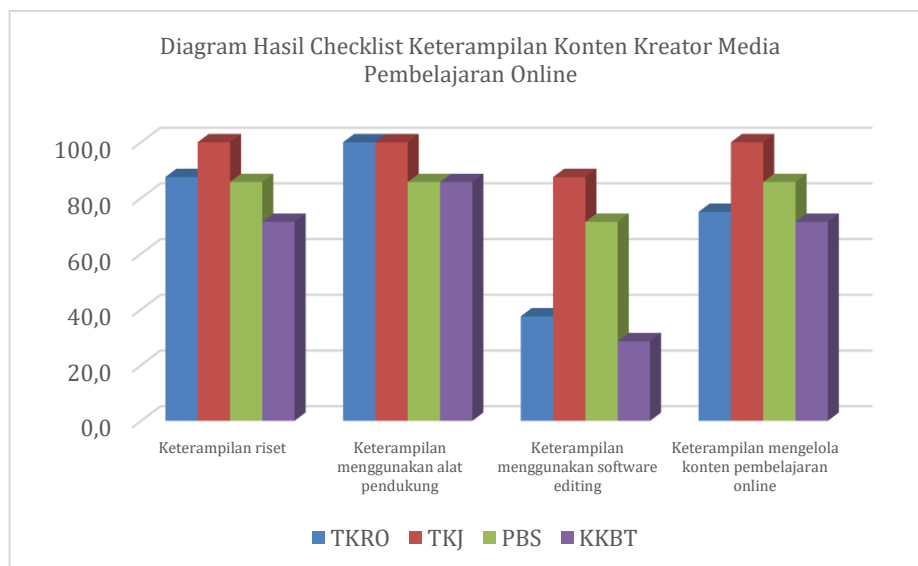
Hasil dari pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan adanya peningkatan wawasan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk membuat konten media pembelajaran online. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil pretest dan posttest pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest

Jurusan	Pretest	Posttest
TKRO	80,0	87,5
TKJ	88,8	96,3
PBS	82,9	88,6
KKBT	77,1	88,6
Rata-rata	82,2	90,2

Dari hasil nilai rata-rata pretest dan posttest diketahui adanya peningkatan pengetahuan pemanfaatan teknologi informasi dalam membuat konten media pembelajaran online sebesar 8%. Peningkatan wawasan pengetahuan yang paling signifikan dialami oleh guru-guru di jurusan KKBT. Hal tersebut didasari oleh kebiasaan guru-guru di jurusan KKBT dalam menyampaikan materi pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal. Selain itu, laboratorium di jurusan KKBT juga tidak didukung dengan teknologi informasi. Menurut Kusumawati (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa perlu adanya peningkatan keterampilan penggunaan media pembelajaran interaktif bagi guru guna menunjang pembelajaran khususnya di Jurusan Kriya Tekstil.

Selain itu, checklist keterampilan guru juga dilakukan guna memetakan keterampilan mana saja yang berhasil diimplentasikan oleh guru dari setiap jurusan. Hasil checklist keterampilan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah memenuhi kriteria dalam memiliki keterampilan konten kreator media pembelajaran online. Adapun data hasil checklist keterampilan guru dari setiap jurusan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Hasil Checklist Keterampilan Konten Kreator Media Pembelajaran Online

Dari data hasil checklist keterampilan dapat dilihat bahwa keterampilan menggunakan software editing merupakan keterampilan yang belum dapat dikuasai oleh sebagian besar guru-guru di SMK Walisongo Jepara. Hal tersebut didasari oleh perangkat (laptop) yang digunakan oleh guru tidak mendukung dari segi spesifikasi untuk menjalankan software video editing dengan canva. Selain itu masih banyak guru yang belum terampil dalam menggunakan komputer khususnya di Jurusan TKRO dan KKBT. Untuk menguasai keterampilan menggunakan software editing memang diperlukan adanya dukungan spesifikasi perangkat yang memadai. Selain itu kreatifitas guru juga sangat diperlukan untuk dapat menghasilkan konten pembelajaran yang berkualitas.

Dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan wawasan dan keterampilan teknologi informasi untuk membuat konten media pembelajaran online bagi guru di SMK Walisongo Jepara. Kurniawati (2023) juga menyatakan bahwa pelatihan konten kreator media pembelajaran online sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran khususnya pada sekolah yang menerapkan kebijakan pembelajaran secara daring. Selain itu, hasil kegiatan ini relevan dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Labudasari (2022), dalam kegiatan pendampingan penyusunan media pembelajaran daring yang dilakukan mampu meningkatkan pengetahuan mengenai konsep pembelajaran daring dan terampil dalam menggunakan platform digital.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan alur tahapan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah direncanakan. Hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini mampu meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi sebesar 8%. Adapun keterampilan dasar pembuatan konten media pembelajaran online yang masih perlu ditingkatkan adalah keterampilan menggunakan software editing. Dari keempat jurusan yang ada di SMK Walisongo Jepara, jurusan KKBT dan TKRO perlu mendapatkan pelatihan lanjutan guna meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13 (2), pp. 214-225.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Huotari, Ulkuniemi, Saraniemi, Malaska. (2015). Analysis of Content Creation in Social Media by B2B Companies. *Jurnal Firlandia: Oulu Business School, University of Oulu*, pp. 372
- Kamsin, A., (2005). Is E-Learning The Solution and Substitute for Conventional Learning?. *International Journal of The Computer, The Internet and Management*, 13(3), pp. 79-89.
- Kurniawati, Lenny, K., Adi, N. T., & Banun, S. H. (2023). Pelatihan Konten Kreator Media Pembelajaran Online Di SMK Yasiha Gubug. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(2).
- Kusumawati, N. M. P. P., Sunarya, I. M. G., & Mertayasa, I. N. E. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools pada Mata Pelajaran Batik untuk Kelas X Jurusan Kriya Tekstil di SMK N 1 Sukasada. *KARMAPATI*, 11(3).

Labudasari, E., & Rochmah, E. (2022). Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran Daring Berbasis Digital Bagi KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 28(1), 9-15.

Lathifah, E. (2021). *Menjadi Kreator konten di Era Digital*. Dalibhunnga. Yogyakarta: DIVA Press.

Merdeka.com. (2021). 60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Sadiman A. S., dkk. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*. Edisi Khusus No 1, pp. 1-3.

Sianipar, A. P. (2013). Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification). *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, 2 (3).