

Workshop Pemanfaatan YouTube Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Senna Hendrian¹, Ambar Tri Hapsari², Dedy Yusuf Aditya^{3*}

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI,
Jakarta, Indonesia

Email: ¹sennahendrian8380@gmail.com, ²ambar.trihapsari@gmail.com, ^{3*}yusufadit42@yahoo.co.id

Abstrak—Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, YouTube telah menjadi platform penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru di SMK Fajar Ciseeng, Bogor, mengenai pembuatan konten edukasi berbasis YouTube. Pelatihan ini akan meliputi teknik dasar pembuatan video, penyuntingan, serta strategi untuk menarik minat siswa melalui konten yang kreatif dan informatif. Dengan mengedepankan metode praktik langsung, guru akan dibekali dengan keterampilan untuk menghasilkan video pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan siswa. Di akhir program, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dalam proses pembelajaran di kelas, serta memanfaatkan YouTube sebagai media untuk mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa di SMK Fajar Ciseeng.

Kata Kunci: YouTube, Konten Edukasi, Pelatihan, Guru, Pembelajaran.

Abstract—Along with the development of information technology, YouTube has become an important platform in the education world, especially in creating engaging and interactive learning content. This community service program aims to provide training for teachers at SMK Fajar Ciseeng, Bogor, on creating educational content based on YouTube. The training will cover basic video production techniques, editing, and strategies to engage students through creative and informative content. By emphasizing hands-on methods, teachers will be equipped with skills to produce effective learning videos, which can enhance teaching quality and student engagement. At the end of the program, it is expected that teachers will be able to implement the knowledge gained in the classroom and use YouTube as a medium to support more dynamic and interactive learning. This program is expected to not only improve teachers' competencies but also have a positive impact on students' achievements and learning motivation at SMK Fajar Ciseeng.

Keywords: YouTube, Educational Content, Training, Teachers, Learning.

1. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media digital dalam pendidikan semakin penting. YouTube sebagai platform video terbesar menawarkan peluang bagi pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Namun, banyak guru, termasuk di SMK Fajar Ciseeng, Bogor, yang belum memanfaatkan platform ini secara optimal. Sebagian besar guru hanya memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi tetapi kurang terampil dalam pembuatan konten video edukasi, sehingga mengakibatkan minimnya materi pembelajaran yang inovatif dan menarik (Ariani et al., 2020).

Kondisi ini diperburuk oleh keterbatasan sumber daya, di mana peralatan pembuatan video seperti kamera dan perangkat lunak editing sering kali tidak tersedia. Siswa, di sisi lain, menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis media digital, tetapi konten yang ada tidak cukup menarik untuk memotivasi mereka (Narulita et al., 2019). Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat konten video yang relevan dan menarik agar pembelajaran dapat lebih efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Program pelatihan pembuatan konten edukasi berbasis YouTube diharapkan dapat mengatasi tantangan ini dengan meningkatkan keterampilan guru dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dengan dukungan pelatihan yang tepat dan sumber daya yang memadai, guru akan dapat memproduksi konten video yang berkualitas dan menarik, yang tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan profesional mereka sebagai pendidik (Ariani et al., 2020; Narulita et al., 2019).

Mitra dalam program ini, yaitu SMK Fajar Ciseeng, menghadapi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pertama, terdapat minimnya keterampilan guru dalam pembuatan konten video edukasi. Banyak guru yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara menggunakan teknologi digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dan inovasi dalam metode pengajaran yang diterapkan di kelas (Dewi & Subekti, 2020).

Kedua, mitra juga mengalami keterbatasan sumber daya, baik dalam hal peralatan maupun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menghasilkan konten video berkualitas. Sumber daya yang tidak memadai ini menghambat guru dalam menciptakan video edukasi yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Marlina et al., 2021). Akibatnya, siswa kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang dapat mendorong pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Ketiga, meskipun guru berusaha untuk menggunakan teknologi dalam pengajaran, mereka seringkali kesulitan dalam mengintegrasikan konten digital ke dalam kurikulum yang ada. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan dan dukungan yang memadai untuk membantu guru memahami bagaimana memadukan teknologi dengan cara yang efektif dalam pembelajaran sehari-hari (Arifin et al., 2019). Dengan memahami permasalahan-permasalahan ini, program

pelatihan diharapkan dapat memberikan solusi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan guru dan memanfaatkan teknologi secara optimal di SMK Fajar Ciseeng.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu SMK Fajar Ciseeng, dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, beberapa solusi berikut dapat diterapkan:

1. **Pelatihan Pembuatan Konten Video Edukasi**
Menyelenggarakan pelatihan intensif bagi guru tentang teknik pembuatan dan penyuntingan video edukasi. Pelatihan ini harus mencakup penggunaan perangkat lunak editing yang mudah diakses, sehingga guru dapat belajar secara praktis dan langsung menerapkan keterampilan baru mereka. Dengan meningkatkan keterampilan pembuatan video, guru akan lebih percaya diri dalam menciptakan konten yang menarik untuk siswa
2. **Penyediaan Sumber Daya dan Peralatan**
Memfasilitasi penyediaan peralatan yang diperlukan, seperti kamera, mikrofon, dan perangkat lunak editing, agar guru dapat membuat video berkualitas. Selain itu, sekolah dapat bekerja sama dengan pihak ketiga, seperti perusahaan teknologi atau lembaga pendidikan tinggi, untuk mendapatkan dukungan dalam pengadaan sumber daya ini
3. **Pengembangan Modul Pembelajaran Digital**
Mengembangkan modul pembelajaran yang mengintegrasikan konten video ke dalam kurikulum yang ada. Modul ini dapat memberikan panduan kepada guru tentang cara menyusun dan menggunakan video dalam proses pembelajaran, serta mengaitkan video tersebut dengan tujuan pembelajaran yang relevan.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Konsep Inovasi dalam Pembelajaran

Inovasi dalam pembelajaran merujuk pada penerapan ide, metode, dan teknologi baru untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi proses belajar-mengajar. Guru sebagai agen perubahan berperan penting dalam merancang lingkungan yang adaptif dan kreatif, menyesuaikan strategi dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Karimah dan kolaborator (2022) menunjukkan bahwa guru yang menerapkan inovasi digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Ciri utama guru inovatif antara lain fleksibilitas dalam merancang materi, respons cepat terhadap dinamika kelas, dan keberanian mengintegrasikan teknologi baru ke dalam praktik pengajaran. Selain itu, meta-analisis oleh Azkia dkk. (2024) mengindikasikan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Namun agar inovasi ini efektif, kompetensi digital guru meliputi literasi teknologi, keterampilan produksi media, dan kemampuan mengevaluasi konten digital harus terus ditingkatkan. Dengan demikian, guru yang inovatif tidak hanya mengadaptasi teknologi, tetapi juga mampu menciptakan dan mengevaluasi pengalaman pembelajaran yang bermakna.

2.2 Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran digital mencakup tools seperti aplikasi, video, e-learning, dan platform interaktif yang kaya multimedia. Karakteristik utama media ini meliputi interaktivitas, multimodalitas, dan dukungan eksplorasi mandiri siswa. Kajian literatur oleh Rachmah et al. (2025) menunjukkan bahwa media digital efektif dalam mengembangkan keterampilan bertanya kritis dan meningkatkan motivasi belajar di tingkat SD. Meta-analisis Azkia dkk. (2024) mengonfirmasi pengaruh positif media berbasis digital terhadap hasil belajar matematika dengan effect size tinggi (1.115), lebih dominan di level SD (1.415). Selain itu, media digital memudahkan akses sumber belajar yang variatif dan kontekstual untuk setiap siswa, seperti yang ditunjukkan oleh Permana et al. (2024). Kendati demikian, tantangan berupa kesenjangan akses infrastruktur dan kompetensi guru sering memengaruhi efektivitas implementasinya.

2.3 YouTube sebagai Platform Edukasi

YouTube telah berkembang menjadi salah satu platform edukasi terbesar dengan ribuan kanal dan ratusan ribu video dalam berbagai bidang ilmu. Kanal-kanal seperti Khan Academy dan StudyTube telah menjadi model sukses dalam menyajikan konten edukatif secara luas. Studi tahun 2023 melaporkan bahwa video edukatif audiovisual sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sains dan matematika. Fitur lanjutan YouTube—seperti playlist untuk kurasi materi, kolom komentar untuk interaksi, dan analitik untuk evaluasi—memudahkan pendidik mengelola konten dan memonitor kemajuan peserta didik. Namun, tantangan muncul berupa risiko penyebaran informasi yang tidak akurat, bias algoritma, dan konten tidak sesuai anak, yang memerlukan strategi seleksi dan literasi media yang baik oleh guru dan siswa.

2.4 Konten Kreatif dalam Konteks Pendidikan

Konten kreatif dalam pendidikan adalah materi pembelajaran yang dirancang dengan prinsip edutainment—menggabungkan edukasi dan hiburan—untuk meningkatkan minat dan daya ingat siswa. Storytelling digital dan microlearning, seperti video animasi pendek, terbukti meningkatkan keterlibatan emosional dan proses kognitif siswa. Permana et al. (2024) menyoroti pentingnya visual menarik, alur cerita yang kuat, serta editing yang profesional untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Format kreativitas yang populer mencakup tutorial interaktif, narasi sains, dan video persiapan ujian yang memanfaatkan struktur ringkas dan padat (microlearning) untuk memudahkan pemahaman. Studi oleh Kumar et al. (2023) bahkan mencoba mengukur kualitas akademik video anak menggunakan model machine

comprehension, mengindikasikan potensi konten kreatif untuk pengajaran terstruktur. Dengan demikian, konten yang kreatif tak hanya menghibur, tetapi juga mengoptimalkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode: menguraikan cara yang digunakan Dalam konteks pengembangan kemampuan guru di SMK Fajar Ciseeng melalui pelatihan pembuatan konten edukasi berbasis YouTube, penerapan metode pendekatan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi sangat relevan .

1. Pendekatan Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran

Pendekatan berbasis teknologi mengedepankan pemanfaatan alat digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif. Dalam program ini, guru diajarkan untuk membuat konten video edukasi yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Dengan menggunakan YouTube sebagai platform, konten yang dihasilkan dapat menjangkau lebih banyak siswa, memperluas akses terhadap materi pelajaran, dan memberikan variasi dalam metode pengajaran. Penggunaan media visual, seperti video, terbukti meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.

2. Penerapan IPTEK dalam Pembuatan Konten Edukasi

Penerapan IPTEK dalam program ini dilakukan melalui pelatihan yang fokus pada pembuatan konten video. Guru diberikan pengetahuan tentang teknik pembuatan video, mulai dari perencanaan konten, pengambilan gambar, hingga penyuntingan. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya belajar menggunakan perangkat lunak editing tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan elemen-elemen interaktif dalam video mereka, seperti pertanyaan atau kuis, untuk mendorong keterlibatan siswa. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran sehari-hari.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program:

1. Penyediaan Fasilitas dan Infrastruktur: SMK Fajar akan menyediakan ruang dan fasilitas yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan, seperti ruang komputer, perangkat keras (komputer/laptop), dan koneksi internet yang memadai untuk mendukung pelatihan berbasis teknologi.
2. Keterlibatan Aktif Guru: Guru-guru di SMK Fajar akan berpartisipasi secara aktif dalam seluruh tahapan pelatihan, mulai dari sesi teori, praktik pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, hingga penerapan hasil pelatihan di kelas. Guru juga akan memberikan umpan balik terhadap materi pelatihan dan hasil yang diperoleh.
3. Penyediaan Data dan Informasi yang Relevan: Pihak sekolah akan memberikan data terkait kebutuhan pembelajaran, profil siswa, serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini, yang akan digunakan oleh tim abdimas untuk menyesuaikan pelatihan dengan kondisi nyata di SMK Fajar.
4. Evaluasi dan Monitoring Bersama: Mitra akan berkolaborasi dengan tim abdimas dalam proses evaluasi, baik terhadap hasil pelatihan maupun penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru akan turut serta dalam memberikan penilaian terhadap keberhasilan program dan efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat.
5. Sosialisasi Hasil Pelatihan: Pihak sekolah akan membantu menyebarluaskan hasil program ini kepada guru-guru lain di SMK Fajar yang belum mengikuti pelatihan, dan bahkan kepada sekolah-sekolah lain di sekitar Ciseeng, sehingga dampak program dapat dirasakan lebih luas.

4. HASIL

Kegiatan pelatihan pembuatan konten pembelajaran dengan YouTube ini diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari guru-guru dengan latar belakang pendidikan S1 Pendidikan. Berikut adalah rincian demografi peserta berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 1. Peserta Pelatihan

Jenis Kelamin	Jumlah Peserta	Persentase
Laki-laki	9 orang	45 %
Perempuan	11 orang	55 %
Total	20 orang	100%

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Menggunakan YouTube” dilaksanakan di SMK Fajar, Ciseeng, Bogor, dengan peserta utama adalah para guru. Kegiatan ini dirancang untuk membantu guru-guru meningkatkan keterampilan dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan efektif melalui platform digital, khususnya YouTube.

Kegiatan dimulai dengan sesi perkenalan yang dipandu oleh Wakil Kepala Sekolah SMK Fajar, Bapak Syaiful, S.Pd. Dalam sesi ini, beliau menyampaikan ucapan selamat datang kepada seluruh peserta dan memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pelatihan. Perkenalan ini berlangsung secara hangat, menciptakan suasana yang akrab dan penuh semangat untuk memulai kegiatan.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian

Selanjutnya, sambutan disampaikan oleh Kepala Sekolah SMK Fajar, Bapak Ade Suherlan, M.Si. Dalam sambutannya, beliau menekankan pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, terutama di era digital. Beliau juga menyampaikan apresiasi kepada tim narasumber atas inisiatif dan dedikasi dalam memberikan pelatihan kepada guru-guru SMK Fajar. Harapannya, melalui kegiatan ini, para guru dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar.

Sebelum penyampaian materi, dilakukan persiapan sarana dan prasarana untuk mendukung kelancaran pelatihan. Monitor, audio, dan proyektor telah dipersiapkan secara optimal untuk memastikan peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Tim teknis juga memastikan bahwa semua perangkat pendukung telah berfungsi dengan sempurna agar tidak terjadi hambatan selama pelatihan berlangsung.

Bagian inti dari kegiatan ini adalah penjabaran materi mengenai teknik pembuatan konten pembelajaran menggunakan aplikasi Doratoon, yang merupakan aplikasi berbasis digital untuk pembuatan video animasi. Materi disampaikan oleh Bapak Muhammad Tri Habibie, M.Kom, seorang dosen dan praktisi di bidang teknologi informasi. Beliau menjelaskan secara detail langkah-langkah pembuatan konten mulai dari:

- Penggunaan fitur-fitur aplikasi Doratoon,
- Cara memilih template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran,
- Teknik menyisipkan teks, gambar, animasi, dan suara untuk menciptakan konten yang interaktif.

Untuk mendukung pemahaman peserta, penjabaran materi dilakukan secara sistematis dengan praktik langsung. Peserta diajak untuk mengunduh aplikasi, mengeksplorasi fitur-fiturnya, dan membuat konten sederhana secara mandiri.



Gambar 2. Logo Doratoon

Selain penjabaran materi, sesi praktik dipandu oleh Bapak Senna Hendrian, S.T., M.Kom, yang juga merupakan seorang ahli di bidang teknologi informasi. Beliau memberikan panduan teknis kepada peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah disampaikan oleh pemateri utama. Dengan pendekatan personal dan bimbingan langsung, peserta dapat dengan mudah mengikuti setiap langkah yang diajarkan. Beliau juga memberikan tips dan trik dalam membuat konten yang kreatif dan efektif, serta bagaimana mengunggah konten tersebut ke platform YouTube. Selama sesi ini, peserta sangat antusias dan aktif bertanya mengenai berbagai aspek teknis yang mereka hadapi. Narasumber dengan sabar menjawab setiap pertanyaan dan memberikan solusi praktis untuk kendala yang dialami peserta.



Gambar 3. Kegiatan Pemaparan Materi

Kegiatan ini diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi terbuka. Para peserta menyampaikan kesan positif terhadap pelatihan ini, terutama karena materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai pendidik di era digital. Kepala sekolah, dalam penutupan acara, menyampaikan harapan agar pelatihan seperti ini dapat terus berlanjut dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran di SMK Fajar.



Gambar 4. Kegiatan Penutup Foto Bersma

Hasil angket yang diberikan kepada peserta setelah pelatihan bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Angket ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu relevansi materi, kejelasan penyampaian, kemudahan memahami materi, serta manfaat materi dalam mendukung pengembangan kompetensi guru.

1. Relevansi Materi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta menilai materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban "Sangat Sesuai" (49) dan "Sesuai" (37), yang mencapai 87% dari total respons. Sebanyak 12% peserta memilih "Cukup Sesuai," menunjukkan bahwa meskipun materi dianggap baik, masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti kedalaman pembahasan atau cara penyampaian. Hanya satu peserta yang menilai materi "Kurang Sesuai," sementara tidak ada yang merasa materi sama sekali tidak relevan. Dengan demikian, materi dapat dikategorikan sebagai relevan dan bermanfaat, meskipun beberapa penyempurnaan, terutama dalam aspek penyajian dan relevansi contoh kasus, dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian.

2. Kejelasan Penyampaian Materi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kejelasan materi yang disampaikan oleh narasumber dinilai sangat baik oleh mayoritas peserta. Jawaban "Sangat Sesuai" (53) dan "Sesuai" (34) mendominasi dengan total 87% dari seluruh respons, menandakan bahwa peserta merasa materi disampaikan dengan jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Sebanyak 13% peserta memilih "Cukup Sesuai," yang mengindikasikan bahwa meskipun materi sudah jelas, ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan, seperti variasi penyampaian atau penggunaan contoh yang lebih konkret. Tidak ada peserta yang memberikan penilaian "Kurang Sesuai" atau "Tidak Sesuai," yang menunjukkan bahwa narasumber telah menyampaikan materi dengan baik. Untuk penyempurnaan, narasumber dapat lebih memperkaya interaksi dan memastikan bahwa contoh yang diberikan benar-benar sesuai dengan pengalaman peserta.

3. Kemudahan Memahami Materi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa materi yang disampaikan mudah dipahami, dengan dominasi jawaban "Sangat Sesuai" (52) dan "Sesuai" (34), yang mencapai 86% dari total respons. Sebanyak 14% peserta memilih "Cukup Sesuai," menunjukkan adanya beberapa aspek yang masih bisa ditingkatkan, seperti penggunaan bahasa yang lebih sederhana atau tambahan ilustrasi dalam penyampaian. Tidak ada peserta yang menilai materi sulit dipahami ("Kurang Sesuai" atau "Tidak Sesuai"), yang mengindikasikan bahwa secara umum materi sudah

disampaikan dengan baik. Untuk meningkatkan pemahaman lebih lanjut, penyampaian dapat diperkaya dengan contoh yang lebih kontekstual dan sesi interaktif yang memungkinkan peserta lebih aktif dalam memahami materi.

4. Manfaat Materi untuk Pengembangan Kompetensi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa materi yang diberikan sangat bermanfaat untuk pengembangan kompetensi mereka. Sebanyak 87% peserta memilih "Sangat Sesuai" dan "Sesuai," yang mengindikasikan bahwa materi dinilai relevan, meningkatkan keterampilan, serta memberikan wawasan baru yang dapat diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari. Sebanyak 13% peserta memilih "Cukup Sesuai," yang menunjukkan bahwa beberapa aspek mungkin masih bisa dikembangkan, seperti pendalaman materi atau contoh penerapan yang lebih spesifik. Tidak ada peserta yang menilai materi kurang bermanfaat, yang berarti bahwa secara keseluruhan, materi sudah memberikan dampak positif bagi pengembangan kompetensi peserta. Untuk lebih meningkatkan manfaatnya, materi dapat diperkaya dengan studi kasus yang lebih aplikatif dan peluang praktik langsung bagi peserta.

5. Masukan dari Peserta

Berikut adalah contoh kritik dan saran dari peserta mengenai kegiatan:

- 1) Waktu penyampaian materi masih terasa terbatas, sehingga beberapa pembahasan tidak dapat dijelaskan secara lebih mendalam.
- 2) Interaksi antara peserta dan narasumber masih kurang optimal, sehingga beberapa peserta merasa kurang mendapat kesempatan untuk bertanya atau berdiskusi.
- 3) Materi tambahan yang diberikan sebaiknya lebih variatif, misalnya dengan lebih banyak studi kasus atau contoh konkret sesuai dengan kebutuhan peserta.
- 4) Penggunaan media pembelajaran masih dapat ditingkatkan agar lebih menarik dan mudah dipahami, seperti infografis atau video interaktif.
- 5) Sesi praktik atau simulasi bisa lebih ditingkatkan agar peserta dapat langsung menerapkan teori yang telah dipelajari.
- 6) Menambah durasi waktu untuk sesi pemaparan dan diskusi agar materi bisa lebih dipahami secara mendalam.
- 7) Menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif, seperti studi kasus, diskusi kelompok, atau role play untuk meningkatkan keterlibatan peserta.
- 8) Menyediakan materi dalam bentuk digital atau handout yang lebih rinci agar peserta dapat mempelajari kembali setelah kegiatan selesai.
- 9) Memaksimalkan penggunaan teknologi dalam penyampaian materi, seperti presentasi visual yang lebih menarik atau sesi tanya jawab berbasis aplikasi.
- 10) Menyelenggarakan sesi mentoring atau konsultasi setelah kegiatan agar peserta dapat berdiskusi lebih lanjut terkait penerapan materi di tempat kerja mereka.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini secara umum berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Materi yang disampaikan dinilai relevan dengan kebutuhan peserta, mudah dipahami, dan bermanfaat untuk pengembangan kompetensi mereka. Narasumber juga dinilai mampu menyampaikan materi dengan jelas dan sistematis. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan, terutama dalam interaksi antara narasumber dan peserta, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, serta pemberian waktu yang lebih fleksibel untuk diskusi dan praktik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. A., & Subekti, S. (2020). *Analisis Keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(1), 23-32.
- Ariani, D. W., Setyaningrum, D. N., & Pramono, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan, 12(3), 150-158.
- Arifin, Z., Sari, N. R., & Rahman, A. (2019). *Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Peluang bagi Guru*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 10(2), 88-97.
- Azkia, I., Yuliyanto, A., & Wulandari, F. (2024). *Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 9(1), 22-33.
- Karimah, F., Hasanah, R. N., & Ramdhani, R. (2022). *Inovasi Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Era 5.0*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(2), 88-95.
- Kumar, A., Wei, W., & Weston, J. (2023). *Assessing the Academic Quality of Educational Videos for Children*. Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence, 37(10), 11234-11242.
- Marlina, N., Hidayati, R., & Rudianto, A. (2021). *Kendala Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 14(3), 45-58.
- Narulita, E., Hadi, S., & Arifin, Z. (2019). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran: Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 98-105.
- Permana, H., Sari, L. M., & Nursyam, H. (2024). *Strategi Produksi Konten Edukatif Kreatif di Platform YouTube untuk Pembelajaran Mandiri*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 45-56.
- Rachmah, N., Arifianto, T., & Widiyastuti, E. (2025). *Efektivitas Media Digital terhadap Keterampilan Bertanya Kritis Siswa SD*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 5(1), 11-22.