



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Media Sosial Menggunakan *Smartphone* bagi Guru UPT SMK Negeri 8 Banyuasin

Elfahmi Dwi Kurniawan*, Nopriyanti, Harlin, dan Rudi Hermawan

Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

* elfahmi_dwi_kurniawan@unsri.ac.id

Abstrak: Proses pembelajaran saat ini tidak berjalan dengan baik dan tidak sesuai rencana dikarenakan wabah covid-19. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan kepala sekolah UPT SMK Negeri 8 Banyuasin, kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berupa video pembelajaran masih sangat terbatas. Pembuatan video pembelajaran merupakan solusi yang cukup strategis dalam memecahkan permasalahan keterbatasan waktu pada pembelajaran praktik selama covid-19. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan pelatihan ini adalah memberikan keterampilan pembuatan video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* dan peningkatan keterampilan guru-guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan *smartphone*, keterampilan tersebut meliputi pengambilan video dan pengeditan video, Meningkatkan keterampilan dan persepsi guru tentang video pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat. Metode yang digunakan adalah presentasi dan diskusi, demonstrasi, serta pendampingan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 September-1 Oktober 2022, melibatkan 25 guru produktif UPT SMK Negeri 8 Banyuasin. Materi yang akan disampaikan adalah pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, serta prosedur pembuatan media pembelajaran video berbasis media sosial menggunakan *smartphone*. Terdapat peningkatan pengetahuan yang diperoleh guru. Rata-Rata skor *pretest* yang diperoleh adalah 58,25 poin dan meningkat menjadi 72 poin pada *posttest*. Terdapat peningkatan sebesar 13,75 point. Tingkat pemahaman yang diharapkan dikuasai oleh guru berada pada point 72 itu artinya telah memenuhi kriteria awal penguasaan materi.

Kata Kunci: Media Sosial; Pelatihan; *Smartphone*; Video Pembelajaran

Abstract: *The learning process is currently not going well and not according to plan due to the covid-19 outbreak. Based on observations and interviews with UPT SMK Negeri 8 Banyuasin principals, the ability of teachers to make teaching materials in the form of learning videos is still very limited. Making learning videos is a strategic solution to solving the problem of limited time in practical learning during Covid-19. Based on the background above, the purpose of this training is to provide skills in making social media-based learning videos using smartphones and increase the skills of teachers in making learning videos using smartphones; these skills include video capture and video editing, Improving teacher skills and perceptions about video creative and useful learning. The methods used are presentations and discussions, demonstrations, and mentoring. The activity was conducted from 29 September to 1 October 2022, involving 25 productive UPT teachers at SMK Negeri 8 Banyuasin. The material to be conveyed is the understanding of learning media, types of learning media, selection of appropriate and appropriate learning media, and procedures for making social media-based video learning media using smartphones. There is an increase in knowledge obtained by the teacher. The average pretest score obtained was 58.25 points, increasing to 72 points in the posttest. There was an increase of 13.75 points. The level of understanding expected to be mastered by the teacher is at point 72, meaning they have met the initial criteria for mastering the material.*

Keywords: *social media; Training; Smartphones; Tutorial video*



© 2023 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 9 April 2023

Accepted: 27 Mei 2023

Published: 17 Juni 2023

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.8384>

How to cite: Kurniawan, E. D., Nopriyanti, N., Harlin, H., & Hermawan, R. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* bagi guru upt smk negeri 8 banyuasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 1126-1134.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era covid-19 mengalami beberapa kendala di dalamnya, membuat tidak sesuai dengan rencana. Segala upaya dilakukan agar wabah virus covid-19 tidak menyebar luas, pembatasan aktivitas dilakukan di berbagai bidang sendi kehidupan tidak terkecuali ranah pendidikan. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan dari kediaman masing-masing untuk mencegah, menghindari penyebaran virus tersebut (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki dampak positif yaitu melatih peserta didik bertanggung jawab, kreatif, disiplin, dan juga mandiri. Pembelajaran daring juga dapat dilakukan secara berulang, dengan mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya, atau peserta didik juga mempelajari bahan yang akan diajarkan oleh guru sehingga pembelajaran di kelas lebih aktif dalam berdiskusi (Abdulloh et al., 2019).

Pembelajaran daring mengharuskan pendidik dan peserta didik bisa belajar kapanpun dan dimanapun tanpa mempertimbangkan jarak dan waktu. Adapun kelemahan pembelajaran daring adalah kemungkinan ada beberapa materi tidak kompleks sehingga tidak tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik terlebih lagi untuk materi praktik (Ramanta & Widayanti, 2020). Pembelajaran praktik tidak memungkinkan dilakukan secara daring, Padahal kita ketahui tujuan pendidikan kejuruan adalah menyiapkan peserta didik agar bisa langsung bekerja pada

bidang terkait, agar memiliki keterampilan (Kuswana, 2013).

Proses pembelajaran yang sejak awal dengan tatap muka menjadi tatap maya berdampak pada terjadinya perubahan bentuk pembelajaran yang signifikan. Membutuhkan fasilitas pendukung pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Fasilitas yang dibutuhkan adalah *gadget*, kuota dan sinyal provider serta komponen pembelajaran berbasis IT. Kemudian juga bisa memanfaatkan media pembelajaran elektronik yang kreatif dan inovatif (Nopriyanti et al., 2022)

Namun masih terdapat kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran elektronik. Untuk mengatasi permasalahan di atas guru dituntut agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dengan teknologi dalam pembelajaran. Diperlukan strategi dalam menyajikan atau mendemonstrasikan langkah-langkah praktik yang dikemas dalam sebuah video pembelajaran berbasis media sosial (Wisada et al., 2019). Peserta didik dapat mengakses video tersebut dalam *handphone* mereka masing-masing. Terlebih sekarang ini hampir semua pendidik dan peserta didik memiliki akun media sosial seperti Instagram, YouTube, Facebook, Tiktok, Snack Video dan lain sebagainya.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran bukan tanpa alasan. Indonesia berada pada posisi empat yaitu 170,4 juta pengguna *smartphone*. Percepatan *smartphone* di dalam negeri mencapai 61,7% dari total populasi

(Katadata, 2021) Sekitar 70% dari pengguna internet di seluruh dunia, juga aktif dalam media sosial (Anwar, 2017), tidak terkecuali siswa pendidikan menengah seperti siswa SMK sehingga *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Sari et al., 2017). Oleh karena itu guru diharapkan bisa mengemas media pembelajaran berbasis media sosial. Guru harusnya melihat potensi teknologi *mobile* sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik (Chao et al., 2011).

Pemanfaatan media sosial sebagai media dan sarana pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik di dalam meningkatkan kemampuannya agar dapat memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan zaman (Nihayah et al., 2022). Efektivitas media sosial ini memberikan ruang kepada penggunaannya, serta dapat diakses kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu. Dengan kondisi tersebut hasil belajar pada pembelajaran praktikum dapat lebih baik (Br Halawa, 2021). Pada prakteknya media sosial ini dapat digunakan sebagai virtual class, wadah diskusi, wadah berbagi bahan pelajaran, berbagi video dan gambar, serta berbagi link informasi seputar pelajaran (Nasution, 2020).

Media sosial berperan pada proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana edukasi, evaluasi, penyambung informasi dan sarana layanan konsultasi (Alaby, 2020). Agar media sosial dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan merencanakan, merancang pembelajaran serta perlu adanya berinteraksi dengan siswa selama proses tersebut (Mao, 2014).

UPT SMK Negeri 8 Banyuasin (Eks SMK Negeri 1 Rambutan) sebagai salah satu SMK swasta di Kabupaten Banyuasin tepatnya di Kecamatan Rambutan terus berusaha meningkatkan mutu pendidikan dengan

mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan kejuruan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah menengah kejuruan menitik beratkan pada peningkatan keahlian psikomotorik. Hal yang harus diperhatikan dalam praktik yaitu (a) menentukan target, (b) menganalisis keterampilan, (c) mendemonstrasikan keterampilan (d) memberikan kesempatan untuk mencoba melakukan praktik, (e) memberikan penilaian. Namun dalam penerapannya karena pembelajaran daring maka peserta didik tidak dapat melaksanakan praktikum. Pembelajaran interaktif yang berlangsung saat ini yaitu dengan menggunakan *platform* Zoom, Google Meet, dan lain-lain. Selama proses pembelajaran praktik memaparkan materi melalui PPT, video dari YouTube yang berkaitan dengan praktik. Sedangkan pemanfaatan media social yang sering digunakan di UPT SMKN 8 Banyuasin adalah YouTube sebesar 64%, Tiktok sebesar 20% WhatsApp sebesar 10%, Facebook sebesar 4 %, dan Instagram sebesar 2%.

Video adalah media yang tepat untuk berbagai media pembelajaran di kelas atau kelompok (Smaldino et al., 2011). Penggunaan video pembelajaran dengan model tutorial sangat perlu untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktik. Beberapa manfaat dari video pembelajaran adalah: Sebagian besar memperoleh informasi, demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dengan direkam sebelumnya, sehingga waktu memberikan materi seorang guru berfokus pada penyajiannya, efisiensi waktu, karena rekaman bisa diputar ulang. Dengan menggunakan video pembelajaran ini guru dapat menyajikan dan mendemonstrasikan Langkah-langkah kerja praktik melalui media sosial, sehingga siswa sudah terlebih dahulu mempelajari prosedur praktik secara mandiri.

Pembuatan video pembelajaran oleh pendidik merupakan solusi yang cukup strategis dalam memecahkan permasalahan keterbatasan waktu pada pembelajaran praktik. Oleh karena itu kemampuan ini sebaiknya dimiliki oleh guru. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan kepala sekolah UPT SMK Negeri 8 Banyuasin, kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berupa video pembelajaran masih sangat terbatas. Selama ini bahan ajar yang digunakan masih berupa presentasi, modul, serta video dan animasi yang *download* dari internet. Serta guru-guru juga mengalami kesulitan dalam proses pengeditan video yang telah diambil. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka kami akan memberikan pelatihan pembuatan media video pembelajaran berbasis media social menggunakan *smartphone*. Diharapkan dengan pelatihan ini guru-guru UPT SMK Negeri 8 Banyuasin memiliki keterampilan dalam membuat dan mengedit video pembelajaran yang bisa *posting* di sosial media.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu dalam menyajikan atau mendemonstrasikan sebuah materi pembelajaran yang menarik memerlukan perencanaan yang baik. Seorang guru perlu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman berbasis teknologi. Oleh sebab itu dalam pembuatan media pembelajaran harus memerhatikan kebutuhan dan kebiasaan siswa sebagai subjek penerima materi. Siswa tentu mempunyai *smartphone* terlebih sekarang ini pembelajaran daring sedang dilakukan dikarenakan pandemi Covid-19. Dalam *smartphone* terdapat aplikasi-aplikasi media sosial yang tentunya siswa miliki. Siswa bisa mengakses video di media sosial yang mana durasi videonya cukup singkat sekitar 15 detik-2 menit. Video tersebut dapat berisi informasi seputar pembelajaran. Aplikasi tersebut bisa

dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis media sosial sebagai sarana penyampaian materi yang mudah dan menyenangkan bagi siswa. Diharapkan siswa tidak merasa tertekan dan terpaksa ketika membuka materi dalam sosial media. Berdasarkan hal di atas yang telah dikemukakan maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk (a) Memberikan keterampilan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* dan (b) Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat, mengolah bahan ajar terkhusus materi praktik dengan video pembelajaran menggunakan *smartphone* yang tepat sesuai dengan waktu dan kebutuhan.

METODE

Khalayak sasaran dalam pengabdian ini adalah guru-guru Produktif UPT SMK Negeri 8 Banyuasin. Jumlah guru yang akan dilibatkan dalam pelatihan ini adalah 25 orang guru. Pelaksanaan Pengabdian dilaksanakan pada tanggal 29 September-1 Oktober 2022. Materi yang disampaikan meliputi karakteristik media video pembelajaran, sosial media dan *story board* pembuatan dan pengeditan video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah. Metode ini digunakan untuk menyampaikan berbagai materi yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran. Materi yang akan disampaikan antara lain: pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, serta prosedur pembuatan media pembelajaran video berbasis media social menggunakan *smartphone*.

Presentasi dan Diskusi

Pada metode ini dosen mempresentasikan materi pelatihan, setelah itu diadakan diskusi dan tanya jawab dengan guru. Setelah presentasi

selesai guru diminta untuk membuat video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* sesuai mata pelajaran yang diampu. Selanjutnya peserta lain diharapkan mengemukakan kritikan dan masukkan untuk perbaikan proses selanjutnya. Peserta dibiarkan melakukan diskusi.

Demonstrasi

Pada tahap ini akan didemonstrasikan cara-cara pengambilan video pembelajaran menggunakan *smartphone*. Kemudian peserta akan diminta untuk *take* video pembelajaran sendiri. Selanjutnya adalah mengedit video yang telah dibuat menggunakan *smartphone*.

Pendampingan

Dosen pengabdian juga melakukan pendampingan terhadap pembuatan video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone*. Pendampingan bisa dilakukan dengan mendatangi lokasi maupun memanfaatkan sarana komunikasi dan internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Khalayak sasaran kegiatan PPM adalah guru-guru di UPT SMK Negeri 8 Banyuasin. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* serta *feedback* peserta pelatihan, didapatkan data khalayak sasaran yaitu:

Jumlah peserta pelatihan yaitu 25 orang yang terdiri 20 orang guru perempuan atau sekitar 80%, dan sisanya 5 orang guru laki-laki atau sekitar 20%. Jenjang pendidikan terakhir khalayak sasaran yaitu 1 orang pendidikan SMA, 22 jenjang pendidikan S1 dan 2 orang guru dengan jenjang pendidikan S2. Pengalaman kerja khalayak sasaran beragam. 16% atau 4 orang guru memiliki pengalaman lebih dari 15 tahun. 16% atau 4 orang guru memiliki pengalaman mengajar antara 1-5 tahun.

Capaian Target Dan Luaran

Kegiatan PPM yang berjudul pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* bagi guru UPT SMK Negeri 8 Banyuasin ini, ditujukan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru SMK dalam membuat video pembelajaran menggunakan *smartphone*. Video pembelajaran yang dibuat memiliki durasi yang cukup pendek dikarenakan akan diupload di media sosial. Indikator capaian produk Program PPM yang dituju dalam kegiatan ini adalah: (a) Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* dan (b) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengolah bahan ajar yang tepat sesuai dengan waktu yang tersedia. Salah satu pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang menarik, seperti video interaktif (Mardhiyana *et al.*, 2022).

Sedangkan target kegiatan ini yaitu: tingkat pemahaman teori peserta pelatihan yaitu dapat menguasai semua materi pembelajaran yang disampaikan. Materi yang disampaikan meliputi (1) Video pembelajaran disampaikan oleh Rudi Hermawan, S.Pd., M.Pd., (2) Media sosial dan konten video disampaikan oleh Elfahmi Dwi Kurniawan, S.Pd., M.Pd.T. (3) *Story board* disampaikan oleh Nopriyanti, S.Pd., M.Pd. Sebelum materi diberikan, peserta diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta terhadap materi.

Setelah melakukan *pretest*, peserta diberikan materi berupa pemaparan. Materi terkait dengan video pembelajaran, sosial media dan *story board*. Pada hari kedua, peserta diberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan pemahaman teori setelah diberikan materi.

Terlihat ada peningkatan pengetahuan teori yang dialami oleh peserta pelatihan. Rata-Rata skor *pretest* yang diperoleh adalah 58,25 poin dan

meningkat menjadi 72 poin pada *posttest*. Terdapat peningkatan sebesar 13,75 point. Tingkat pemahaman yang diharapkan dikuasai oleh kuasai berada point 72 itu artinya telah memenuhi kriteria awal penguasaan materi. Kriteria untuk materi untuk khalayak sasaran memahami minimal 70% - 80%.

Tingkat keterampilan

Tingkat keterampilan berorientasi pada keterampilan melakukan Langkah-langkah dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan ini adalah sasaran dapat mengasah keterampilan dalam membuat video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone* sebagian besar (70%). Masih rendahnya keterampilan guru dalam membuat media berbasis audio-visual dalam bentuk video, serta kurangnya informasi terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video (Mardhiyana *et al.*, 2022).

Kegiatan praktik dilaksanakan pada hari pertama, yaitu tanggal 29 September 2022 sesudah *ishoma*. Kegiatan praktik di awal dengan 8 pembuatan video (*take video*). Guru-guru di bagi menjadi beberapa kelompok, kemudian mereka akan membahas tema video pembelajaran apa yang akan dibuat. Berikut proses pengambilan video dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Proses Pengambilan Video

Anggota kelompok akan mengambil video yang sama sesuai dengan *story board* yang telah disepakati sebelumnya. Hasil video yang direkam akan menjadi bahan mentah video pembelajaran yang selanjutnya akan dilakukan tahap penyatuan dan pengeditan video. Tiap kelompok akan mengedit bahan video

yang sama, tetapi untuk pengeditan video akan dilakukan sendiri-sendiri oleh tiap-tiap peserta.

Kegiatan pengeditan video dilaksanakan pada hari kedua yaitu Jumat, 30 September 2022. Sebelum praktik pengeditan, peserta diberikan terlebih dahulu materi terkait dengan aplikasi pengeditan video yang ada di *smartphone*. Pada hari sebelumnya, peserta telah diarahkan untuk *install* aplikasi pengeditan video yaitu VN. Jadi sekarang masuk ke tahap pemberian materi pengeditan video serta langsung praktik. Pemberian materi disampaikan oleh mahasiswa anggota kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada Gambar 2.



Gambar 2 Pemberian Materi

Kedelapan mahasiswa anggota pengabdian kepada masyarakat secara bergantian memberikan materi. Uraian materi yang disampaikan adalah sebagai berikut (1) Memulai pekerjaan baru (*download*) oleh Sanniyah Mylisyah Putri, (2) Memotong video oleh Rayhan Yuansyah, (3) *Speed* (kecepatan) oleh M. Fadil Aryatul, (4) Transisi oleh Bela Saptira, (5) 9 Efek oleh Randi, (6) Teks oleh M. Milki, (7) Musik oleh Tasya Amelia, dan (8) Publish di Medsos oleh Ikhlusal Amal Wijaya. Peserta langsung mempraktikkan apa yang dijelaskan oleh pemateri. Peserta sangat antusias mengikuti Langkah-langkah pembuatan video pembelajaran, mengedit video dari bahan video yang telah diambil juga sudah sangat baik (Banjar *et al.*, 2023). Terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Pendampingan Pengeditan Video

Setelah pengeditan video dilakukan pemaparan video yang telah diedit. Perwakilan kelompok akan memaparkan karya videonya. Kemudian panitia akan memberikan masukan serta saran terkait dengan video yang telah dibuat, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Pemaparan Video Peserta

Secara garis besar, video yang dibuat oleh guru-guru sudah baik. dengan waktu yang relatif singkat, guru-guru mampu membuat video pembelajaran dengan cukup baik, guru memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran (Nopriyanti *et al.*, 2022), kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran meningkat dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Saran bertujuan untuk melihat kekurangan yang terjadi untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik (Hermawan *et al.*, 2019). Adapun saran untuk video yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Video yang dibuat sebaiknya ada pembuka, inti dan penutup. Mungkin bisa dijelaskan dengan teks atau langsung menggunakan suara/*voice* tujuannya agar bisa

memberikan kejelasan video kita buat.

- b. Sebaiknya menjelaskan konsep videonya. Pembuatan video pembelajaran lebih baik direncanakan terlebih dahulu (ada konsepnya) sehingga membuat video yang dibuat lebih terarah.
- c. Jika tangan kita belum terbiasa mengambil video sehingga ketika mengambil video tangan menjadi getar maka sebaiknya menggunakan alat bantu seperti tripod. Hal ini juga dilakukan jika objek yang divideo-kan tidak berubah posisinya.
- d. Perhatikan lagi pencahayaan, sebelum take video atur terlebih dahulu cahaya. Pengaturannya bisa diatur pada *smartphone*.

SIMPULAN

Salah satu alternatif solusinya dari permasalahan ini adalah melalui pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Media Sosial menggunakan *Smartphone*. Salah satunya adalah dengan membekali mereka melalui pelatihan keterampilan menggunakan take video dan pengeditan video menggunakan *smartphone*. Berdasarkan rasional ini maka tujuan umum PPM ini adalah memberikan keterampilan pembuatan video pembelajaran berbasis media sosial menggunakan *smartphone*. Tujuan khususnya adalah; (1) Peningkatan keterampilan guru-guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan *smartphone*, keterampilan tersebut meliputi pengambilan video dan pengeditan video, dan 2) Meningkatkan keterampilan dan persepsi guruguru tentang video pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, A., Fahmi, M. Z., & Siswanto, I. (2019). Penggunaan media sosial (youtube) sebagai media inovatif dalam pembelajaran di madrasah gresik. *Jurnal ABDI*, 5(1), 33-37.

- <https://doi.org/10.26740/ja.v5n1.p33-37>
- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (isbd). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan permasalahan media sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(1), 137-144. <https://doi.org/10.24912/jmishu msen.v1i1.343>
- Banjar, G. M. A. N., Vanianingrum, K. W., Abdilah, B., Rahmadana, M. H., Rahmah, S., Studi, P., Fisika, T., & Tarbiyah, F. (2023). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Canva bagi*. 5(1), 121–133.
- Br Halawa, M. V. (2021). Efektivitas pemanfaatan platform media sosial dalam pembelajaran praktikum secara daring. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 52-64. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.216>
- Chao, J.T., Parker, K.R., & Fontana, A. (2011). Developing an interactive social media based learning environment. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 8, 323-334. <https://doi.org/10.28945/1421>
- Hermawan, R., Darlius, & Zulherman. (2019). Pengembangan multimedia interaktif berbasis visual program studi pendidikan teknik mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 6(1), 185–93.
- Katadata. (2021). Daftar negara pengguna smartphone terbanyak, indonesia urutan berapa? *Katadata*, 2023.
- Kuswana, W.S. (2013). *Filsafat pendidikan teknologi, vokasi dan kejuruan*. Bandung: Alfabeta.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6119>
- Mao, J. (2014). Social media for learning: A mixed methods study on high school students' technology affordances and perspectives. *Computers in Human Behavior*, 33, 213-223. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.002>
- Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan video interaktif edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan bahasa pada era merdeka belajar di smp al fusha kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671-1679. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan indonesia di masa pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 236–240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80-86. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Nihayah, H., Mahbubah, N. R., & Habibullah, M. R. (2022). Pemanfaatkan media sosial oleh guru pai sebagai sarana pembelajaran di era 4.0. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.32665/alaufa.v3i2.1203>
- Nopriyanti, N., Kurniawan, E. D., Darlius, D., & Harlin, H. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran elektronik untuk guru

- smk lingua prima. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 459-466. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4867>
- Ramanta, D., & Widayanti, F. D. (2020). Pembelajaran daring di sekolah menengah kejuruan putra indonesia malang pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*. pp. 61-67.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia untuk siswa kelas XI di sma negeri 5 banda aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476-485.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning (9th ed., Vol. 1)*. Pearson Prentice Hall.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>