

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DIGITAL MENJADI A REMARKABLE CONTENT CREATOR DI SMA NEGERI 1 KOTA TERNATE, MALUKU UTARA

Astri Dwi Jayanti Suhandoko¹, Mohbir Umasugi², Lisda Ariani Simabur³

^{1,2,3} Universitas Terbuka (Maluku Utara)

Email: astri.dwi@ecampus.ut.ac.id¹

ABSTRAK

Kata Kunci:
content creator, keterampilan digital, sekolah menengah atas, maluku utara

Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan yang substansial pada setiap aspek kehidupan. Pada era ini teknologi komunikasi dan informasi berkembang begitu pesat sehingga mempermudah pekerjaan dan kepentingan banyak individu. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi salah satu tempat yang memanfaatkan teknologi tersebut secara gradual untuk proses pembelajaran. Menjumpai hal tertera pendidik dan peserta didik harus dibekali kompetensi abad 21 sehingga tidak hanya mampu menggunakan teknologi tetapi juga menguasai perkembangan pengetahuan saat ini. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang hendak kami lakukan ini merupakan manifestasi dari upaya pembekalan kompetensi abad 21 yakni menumbuhkan minat dan keterampilan menjadi content creator yang mampu menghasilkan produk digital di berbagai bentuk media. Program PKM diapuk dengan nama "Generation Unlimited Youth Challenge" yang terdiri dari penyediaan kelengkapan perlengkapan digital, pelatihan menjadi content creator, dan lomba menghasilkan produk digital terbaik. Peneliti memilih SMA 1 Ternate sebagai lokasi pelaksanaan PKM yang akan berlangsung pada bulan Mei sampai dengan Desember 2021.

A. PENDAHULUAN

Revolusi digital menjadi sebutan populer pada era ini, pasalnya teknologi informasi menjadi kebutuhan krusial setiap individu dalam melakukan beragam aktivitas (Abd Karim, Abu, Adnan, & Suhandoko, 2018; Suhandoko, 2019). Terlebih saat terjadinya pandemi covid-19 yang menuntut masyarakat untuk mematuhi protokol kesehatan. Di bidang pendidikan sendiri sebagai upaya menjalankan kebijakan pemerintah pembelajaran tatap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran di rumah (*home learning*) (Putra, 2021). Secara *massive* para pendidik memanfaatkan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran di rumah secara online. Peserta didik pun demikian, mereka menjadi terbiasa mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas harian menggunakan berbagai modus belajar *online*. Bagi pendidik yang memiliki minat dalam pemanfaatan teknologi, mereka tidak puas hanya dengan menggunakan produk pembelajaran digital milik orang lain yang tersedia secara cuma-cuma di dunia maya (Mirzajani, Mahmud,

Fauzi Mohd Ayub, & Wong, 2016). Sebagian mereka berusaha untuk mempelajari dan mencipta produk pembelajaran secara mandiri.

Langkah inisiatif yang dilakukan para pendidik ini dengan maksud menyajikan materi pembelajaran online yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tetap mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam di tengah pandemi covid-19. Seperti halnya pembelajaran online berbasis proyek dengan menggunakan platform tak berbayar yang didisain oleh pendidik, dipercaya mampu memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Arizona, Abidin, & Rumansyah, 2020). Para pendidik di kabupaten Manggarai mengembangkan video pembelajaran IPA berbasis pendekatan kontekstual bagi anak SMP kelas VII sehingga mampu dengan mudah memahami konsep dasar IPA (Jundu et al., 2020). Ada juga pendidik yang menggunakan metode *discovery learning* dengan rekaman video yang dilakukan secara mandiri di kelas virtual. Metode ini ternyata bisa meningkatkan motivasi, keaktifan peserta didik serta prestasi belajar (Susmiati, 2020).

Pengalaman pembelajaran di rumah secara daring yang dimuat dalam artikel-artikel tersebut sebagian besar merupakan pendidik yang berasal dari daerah Jawa dan sekitarnya. Tergolong masih minim artikel yang memaparkan implementasi *home learning* di daerah Indonesia Timur, terlebih kepulauan Maluku Utara. Demikian juga ketika menilik materi pembelajaran berupa video/produk digital lainnya yang tersedia di situs web (misalnya. Kanal youtube) hanya segelintir yang dikembangkan oleh pendidik yang berasal dari bagian timur Indonesia. Berdasarkan data kemendikbud tahun 2015 (Bhakti & Maryani, 2017) hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kompetensi guru yang berada di luar Jawa memiliki nilai rata-rata tersendah secara nasional. Alasan lainnya adalah beragamnya indeks Pendidikan di Maluku Utara yang dipengaruhi oleh perbedaan jumlah alokasi dana APBD di tiap kabupaten/kota. Variasi distribusi dana ini berbanding lurus dengan fasilitas dan akses pendidikan yang dimiliki antar daerah satu dengan lainnya (Pitoyo, 2019). Melalui paparan penulis pada masing-masing artikel dapat dipahami bahwa adanya kesenjangan kualitas pendidik dan fasilitas sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran antar daerah di dalam dan luar Jawa (Indonesia Timur) yang berpengaruh terhadap kemampuan menguasai teknologi dan menghasilkan produk digital.

Pada era *new normal* saat ini keterampilan menguasai teknologi apakah masih dibutuhkan? Pasaunya sebagian besar daerah telah menetapkan kebijakan untuk membuka sekolah dan pembelajaran yang berlangsung dilaksanakan melalui tatap muka, seperti halnya di Maluku Utara. Perihal ini

dilatarbelakangi oleh kondisi daerah yang minim kasus COVID-19 atau yang biasa disebut zona hijau (Windarto, Indriani, Raharjo, & Dewi, 2020). Sehingga pemerintah telah menganggap aman dalam memberlakukan kebijakan tersebut dengan tetap mentaati protokol kesehatan. Tidak dilaksanakannya kembali pembelajaran secara online bukan berarti tidak diperlukannya lagi mengasah keterampilan penguasaan teknologi digital. Era disrupsi ini terus menuntut pendidik dan peserta didik untuk mapan dalam pemanfaatan teknologi dalam aktivitas pembelajaran atau hal lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan tujuan umum yakni menstimulasi kompetensi abad 21 kepada pendidik dan peserta didik dengan menjadi *content creator* (Jaakonmäki, Müller, & Vom Brocke, 2017) yang unggul dalam menghasilkan produk digital melalui berbagai media dan *platform*.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilaksanakan adalah metode yang bersifat partisipatori yakni melibatkan pendidik dan peserta didik di SMA Negeri 1 kota Ternate sebanyak 30 peserta dalam serangkaian program pengabdian yang telah dirancang diantaranya:

1. Pengusulan Alokasi Studio Mini Sekolah merupakan rangkaian awal program pengabdian yakni menentukan alokasi studio mini di sekolah. Tujuannya memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengambil foto dan video di dalam ruangan (*indoor*). Setelahnya tim pengabdian menyediakan perlengkapan yang mendukung pengambilan foto dan video diantaranya kamera digital, tripod, *green screen background*, *aluminum light stand (lighting)*, *microphone*. Serta penyediaan aplikasi *video editing* berlangganan yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.
2. Pelatihan Menjadi *Content Creator* adalah program berikutnya yang terdiri dari 3 rangkaian pelatihan diantaranya: 1) Pelatihan fotografi dan videografi (*indoor* dan *outdoor*), 2) Pelatihan video editing menggunakan aplikasi, 3) Pelatihan Menjadi Content Creator Populer dan Bagaimana *Content Marketing*. Ketiga pelatihan ini dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati oleh sekolah mitra.
3. Lomba Kreativitas Fotografi dan Videografi merupakan kegiatan puncak yang bertujuan meneguhkan semangat pendidik dan peserta didik yaitu menjadi *content creator*. Penyelenggaraan lomba kreatifitas fotografi dan videografi dapat diikuti setiap warga dari sekolah mitra. Tim PkM dan sekolah mitra merumuskan aturan pelaksanaan lomba bagi peserta

(durasi video, besar file produk digital, dll) dan menginfokan terkait hadiah bagi pemenang.

4. Serangkaian kegiatan paea program “*Generation Unlimited Youth Challenge*” hanyalah sebagai trigger untuk program-program selanjutnya. Dibutuhkan wadah bagi pendidik (sebagai Pembina) dan peserta didik (sebagai anggota) yang hendak menuangkan idenya dalam bentuk produk digital. Hal inilah yang menjadi alasan perlu dibentuknya ekstrakurikuler fotografi dan videografi, agar program pengembangan keterampilan content creator menjadi kegiatan yang terlaksana secara gradual.

Dari empat kegiatan pengabdian ini harapannya mampu menstimulasi keterampilan digital bagi pendidik maupun peserta didik, terutama dalam menghasilkan konten pembelajaran melalui berbagai media dan *platform*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan program “*Generation Unlimited Youth Challenge*” terdiri dari 4 kegiatan yang dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2021. Program yang diikuti oleh 30 peserta ini diakui berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka menghasilkan produk digital dengan konten positif. Studio mini yang direncanakan sebelumnya berhasil dipersiapkan oleh pihak sekolah dan tim PkM. Ruangan yang berada di lantai 4 ini dipilih oleh pihak sekolah untuk menjadi studi mini sekaligus *basecamp* dari ekstrakurikuler videografi. Dengan ukuran 3x3 meter dilengkapi sejumlah jendela di beberapa sisi, ruangan ini memiliki pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik sehingga cukup nyaman digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Beberapa perlengkapan yang diberikan oleh tim PkM seperti *backdrop* atau *green screen*, dan *lighting* diatur serta sajian agar dapat langsung digunakan setiap saat dibutuhkan. Namun, perlengkapan seperti kamera digital, *mic* dan *tripod* diletakkan pada lemari di ruangan tersebut agar terjaga keamanan dan kualitas barang. Untuk mengatur agar perlengkapan dapat rapi secara administrasi, proses peminjaman diatur oleh pengurus ekstrakurikuler.

Gambar 1.
Penyerahan Perlengkapan Vidiografi Kepada Mitra



Perlengkapan yang telah diberikan akan bermanfaat dengan maksimal ketika disertai dengan keterampilan menguasai perlengkapan tersebut. Melalui pelatihan yang berlangsung selama 3 hari dengan 3 orang instruktur para pendidik dan peserta didik tidak hanya diajarkan mengenai teori videografi dan editing tetapi instruktur menciptakan ruang-ruang diskusi dan praktik sehingga peserta pelatihan mengetahui lebih seksama setiap tahapannya. Pada hari pertama instruktur memberikan materi mengenai gambaran umum mengenai konsep *content creator* serta strategi dan proses pengambilan foto/video. Sesi diakhiri dengan praktik tentang tehnik pengambilan gambar yakni *bird eye view, high angle, low angle, dan frog eye*. Tidak lupa instruktur memberikan pekerjaan rumah kepada peserta untuk mengambil foto dan video sebagai bahan untuk proses editing dipelatihan berikutnya. Sebelum beranjak pada materi editing video hari kedua diawali dengan uraian mengenai “Menjadi Konten Kreator Populer”. Pada awal penjelasannya instruktur menyampaikan beberapa konsep yang cukup familiar dalam dunia videografi lalu dilanjutkan dengan materi yang berisikan arahan untuk membuat konten-konten yang baik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat. Sesi kedua penuh dengan praktik editing video menggunakan Adobe Premiere Pro Fixx dan Kinemaster, instruktur meminta para peserta untuk menggunakan foto dan video yang hasil dari tugas hari pertama dengan mengacu kepada nilai-nilai konten positif. Hari Terakhir instruktur membagikan materi “Strategi Memasarkan Konten” di beberapa sosial media. Instruktur juga menghadirkan beberapa contoh tampilan pesan dengan sistematika dan makna yang baik serta sesuai sebagai konten. Pada sesi praktik peserta diajak untuk menyusun beberapa kalimat untuk sebuah konten. Sebagai sesi penutup instruktur menampilkan akun media sosial pribadinya dengan jumlah follower lebih dari 150k dan telah menghasilkan pendapatan dari akun tersebut.

Gambar 2.
Rangkaian Pelatihan Menjadi Content Creator



Setelah perlengkapan dan keterampilan telah dimiliki, kegiatan selanjutnya adalah pengembangan sebuah wadah agar peserta bisa menyalurkan gagasan serta ide mereka dalam bentuk produk digital. Dalam hal ini tim PkM mengadakan Lomba Membuat Video Kreatif tidak hanya sebagai wadah aktualisasi gagasan dan keterampilan tetapi juga bentuk penghargaan bagi peserta yang telah menghadiri kegiatan dari awal hingga selesai. Tersedia beberapa hadiah dan sertifikat bagi peserta yang videonya terpilih sebagai pemenang. Tim PkM memberikan waktu selama 2 pekan sebagai *deadline* unggah video pada akun Instagram masing-masing peserta dengan menampilkan beberapa *hashtag* yang telah ditentukan oleh tim. Penjurian dilaksanakan oleh para instruktur pelatihan dengan beberapa kriteria penilaian. Dari sejumlah video yang masuk ke pihak tim PkM, terpilih 4 pemenang baik dari pendidik dan peserta didik.

Gambar 3.
Penyerahan Hadiah Lomba Membuat Video Kreatif



Untuk menjaga semangat dan atensi para peserta pada tiga kegiatan sebelumnya, tim PkM menghimpun beberapa perwakilan dari sekolah mitra untuk merumuskan pengurus ekstrakurikuler videografi yang berasal dari pendidik dan peserta didik. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki wadah yang legal formal untuk menyampaikan ide dalam bentuk konten. Selain ini harapan lainnya adalah agar perlengkapan yang diberikan tim PkM dapat bermanfaat secara maksimum untuk kegiatan serupa yang diadakan secara gradual.

D. SIMPULAN

Program *Generation Unlimited Youth Challenge* yang terdiri dari empat kegiatan utama diantara (1) Pengembangan Studio Mini, (2) Pelatihan menjadi *content creator*, (3) Lomba Membuat Video Kreatif, dan (4) Pembentukan Ekstrakurikuler Videografi telah sukses memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan peserta dalam menghasilkan produk-produk digital baik dalam bentuk rangkaian foto maupun video. Selain itu peserta juga mehami bahwa pembuatan video harusnya disesuaikan dengan kaidah-kaidah yang berlaku sehingga dapat memberikan faedah bagi masyarakat pengkonsumsi konten tersebut. Sebagai testimoni dari sebagian peserta adalah agar pengabdian ini dapat diberikan kepada sekolah-sekolah lain di Ternate, sehingga semakin bertambah pendidik dan peserta didik yang cakap dan terampil menjadi *content creator*.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengembangan Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka yang telah mendanai kegiatan pengabdian dengan surat penugasan Nomor: 24362/UN31.LPPM/PM.01.01/2021 pada tanggal 4 Juni 2021. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada sekolah mitra yakni SMA Negeri 1 kota Ternate baik jajaran Kepala sekolah dan guru serta siswa yang turut menjadi meramaikan rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).

F. REFERENSI

- Abd Karim, R., Abu, A. G. B., Adnan, A. H. M., & Suhandoko, A. D. J. (2018). The use of mobile technology in promoting Education 4.0 for higher education. *Advanced Journal of Technical and Vocational Education*.
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64-70.
- Bhakti, C. P., & Maryani, I. (2017). Peran LPTK dalam Pengembangan Kompetensi Pedagogik Calon Guru. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(2), 98-106.
- Jaakonmäki, R., Müller, O., & Vom Brocke, J. (2017). *The impact of content, context, and creator on user engagement in social media marketing*. Paper presented at the Proceedings of the 50th Hawaii international conference on system sciences.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KONTEKSTUAL DI MANGGARAI UNTUK BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMIC COVID-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63-73.
- Mirzajani, H., Mahmud, R., Fauzi Mohd Ayub, A., & Wong, S. L. (2016). Teachers' acceptance of ICT and its integration in the classroom. *Quality Assurance in Education*, 24(1), 26-40. doi:10.1108/QAE-06-2014-0025
- Pitoyo, A. J. (2019). Analisis Indeks Pendidikan dan Parameternya di Provinsi Maluku Utara Adita Wahyu Ning Maharti¹, Lalang Bayu Firdauzi¹, Taufik Budi Waskita¹, Yuancinofa Mega Deddy Kusmanto¹, Muhammad Arif Fahrudin Alfana¹.
- Putra, I. D. G. A. D. (2021). "Stay at home" for addressing COVID-19 protocol: learning from the traditional Balinese house. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 15(1), 64-78. doi:10.1108/ARCH-09-2020-0187
- Suhandoko, A. D. J. (2019). MEMBANGKITKAN KOMPETENSI IR 4.0 PADA GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN SINGKAT PEMANFAATAN DIGITAL. *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 147-156.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210-215.
- Windarto, A. P., Indriani, U., Raharjo, M. R., & Dewi, L. S. (2020). Bagian 1: Kombinasi Metode Klastering dan Klasifikasi (Kasus Pandemi Covid-19 di Indonesia). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(3), 855-862.