

## Pelatihan Pembuatan Konten Video Pendidikan bagi Calon Wisudawan Prodi PAI UIN Gusdur Pekalongan

Imas Saffanatul Aminah<sup>1</sup>, Arditya Prayogi<sup>2</sup>, Ahmad Ta'rifin<sup>3</sup>, M. Syaifudin<sup>4</sup>, Imam Prayogo Pujiono<sup>5</sup>,  
Brilianu Sentanu Vito<sup>6</sup>, Widodo Hami<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email: [imassaffana@gmail.com](mailto:imassaffana@gmail.com); [arditya.prayogi@uingusdur.ac.id](mailto:arditya.prayogi@uingusdur.ac.id); [ahmad.tarifin@uingusdur.ac.id](mailto:ahmad.tarifin@uingusdur.ac.id); [m.syaifuddin@uingusdur.ac.id](mailto:m.syaifuddin@uingusdur.ac.id); [ip.pujiono@uingusdur.ac.id](mailto:ip.pujiono@uingusdur.ac.id); [bs.vito@gmail.com](mailto:bs.vito@gmail.com); [widodo.hami@uingusdur.ac.id](mailto:widodo.hami@uingusdur.ac.id)

### ABSTRAK

Peningkatan kemampuan pendidik di era society 5. 0 dalam bentuk peningkatan kemampuan dalam memproduksi konten video, utamanya video pendidikan menjadi sesuatu yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era saat ini. Para (calon) pendidik harus selalu melakukan inovasi dan kreatifitas supaya mampu bersaing, salah satunya adalah mampu membuat konten video pendidikan untuk selanjutnya disebarluaskan dan dipublikasi di media online atau sosial media. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilakukan dengan tujuan membekali peserta kegiatan bagaimana cara membuat sebuah konten video pendidikan dengan benar dan diharapkan memiliki kemampuan yang mumpuni dalam memproduksi konten video pendidikan yang dapat berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode service learning dengan pemberian ceramah teoritis serta praktik secara langsung. Dari hasil kegiatan didapatkan hasil bahwasanya para peserta kegiatan memiliki pemahaman yang baik atas materi yang disampaikan dan telah memiliki kemampuan secara mendasar terkait upaya pembuatan konten video pendidikan. Kegiatan ini juga memiliki dampak sosial yang didasarkan pada respon yang baik yang diberikan oleh para peserta kegiatan.

**Keyword: Konten Video; Video Pendidikan; Pembuatan Konten**

### ABSTRACT

*Increasing the abilities of educators in the era of society 5. 0 in the form of increasing abilities in producing video content, especially educational videos, is something important for improving the quality of learning in the current era. (Prospective) educators must always innovate and be creative in order to be able to compete, one of which is being able to create educational video content to then be disseminated and published on online media or social media. Thus, this community service activity was carried out with the aim of equipping activity participants on how to create educational video content correctly and is expected to have adequate skills in producing educational video content which can have an impact on increasing the quality of learning. This service activity is carried out using the service learning method by providing theoretical and practical lectures directly. From the results of the activity, it was found that the activity participants had a good understanding of the material presented and had basic abilities related to efforts to create educational video content. This activity also has a social impact based on the good response given by the activity participants.*

**Keyword: Video Content; Educational Videos; Content Creation**

#### Corresponding Author:

Imas Saffanatul Aminah,  
UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan  
Jalan Pahlawan Rowolaku Kajen Pekalongan, Indonesia  
Email: [imassaffana@gmail.com](mailto:imassaffana@gmail.com)



## 1. PENDAHULUAN

Era society 5. 0 seperti saat ini meniscayakan pendidik “modern”, untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Wisada, Sudarma, & S, 2019). Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran belumlah merata dan penggunaan pembelajaran secara konvensional-non teknologi masih banyak dijumpai. Hal demikian disinyalir dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan rendahnya hasil pencapaian belajar siswa. Untuk itu, pendidikan dan pelatihan peningkatan kompetensi pendidik menjadi sesuatu yang perlu untuk terus dilakukan mengingat hal demikian merupakan bagian kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada unsur pendidik (Kastawi & Yuliejantiningasih, 2019).

Kegiatan-kegiatan pelatihan sudah banyak dikembangkan dan dilaksanakan oleh berbagai lembaga baik pemerintah maupun non pemerintah yang memiliki tugas pokok dan fungsi melaksanakan pelatihan (Prayogi, et al, 2024). Namun, meskipun sudah banyak dilaksanakan pelatihan-pelatihan untuk pendidik, ternyata masih banyak pendidik yang belum mendapatkan kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensinya. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan lembaga penyelenggara pelatihan, keterbatasan ruang dan waktu serta keterbatasan biaya. Kondisi demikian yang menyebabkan lambatnya proses upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Dari sekian banyak pelatihan yang dapat dilakukan sebagai bagian dari peningkatan kemampuan pendidik di era society 5. 0, kemampuan dalam memproduksi konten video, utamanya video pendidikan menjadi sesuatu yang penting. Video merupakan salah satu media elektronik yang kemampuannya dapat menyatukan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu gambar atau visual yang dinamis dan menarik bagi penonton. Hasil produksi video atau luaran akhirnya dapat dikemas dalam bentuk piringan (VCD dan DVD) sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau pemirsa yang luas dan menarik untuk ditonton (Sari, et al. , 2022). Namun berkembangnya jaman produk video saat ini lebih sering kita temui di media daring maupun sosial media. Platform sosial media saat ini menawarkan penggunaannya dengan mudah untuk mengakses dan mengembangkan jaringan pertemanan, keluarga, dan pekerjaan yang relevan.

Selain itu, video memiliki efek baik secara kognitif maupun psikomotorik. Pesan dalam sebuah video jauh lebih mudah dicerna dan dipahami dibanding audio, tulisan maupun gambar. Video yang lebih kreatif dalam menuangkan ide akan membuat warganet lebih tertarik pada ide kreatif tersebut. Selain itu media video juga memiliki fungsi yang lain, yaitu sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai atensi, afektif, kognitif dan fungsi kompensatoris. Oleh karena itu dibutuhkan video yang dapat memberikan kesan, pesan, dan dapat memberikan visual yang menarik sebagai salah satu media untuk promosi di sosial media (Cantika, 2022).

Saat ini, mahasiswa –calon wisudawan di program studi kependidikan memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan, karena mereka adalah calon penerus guru-guru saat ini. Ini dikarenakan para calon guru saat ini merupakan gen-Z–digital natives yang sudah dan mudah akrab dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi (Marita & Prayogi, 2024). Untuk itulah maka dibutuhkan sebuah media dan kemampuan dalam memberikan konteks promosi pendidikan yang serba daring, yaitu dengan pelatihan pembuatan video untuk memproduksi konten pendidikan yang nantinya akan dipublikasikan di berbagai platform sosial media. Pada perkembangannya saat ini, kemudian, pembuatan konten video lebih banyak mengarah kepada strategi komunikasi, dimana saat ini lebih produk teknologi dan komunikasi lebih ramah, mudah, dan lebih membuat hidup manusia mudah dan produktif.

Dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era saat ini, para (calon) pendidik harus selalu melakukan inovasi dan kreatifitas supaya mampu bersaing, salah satunya adalah mampu membuat konten video pendidikan untuk selanjutnya disebarluaskan dan dipublikasi di media online atau sosial media. Melalui pelatihan ini para calon guru dibekali bagaimana cara membuat sebuah konten video pendidikan dengan benar, yaitu melalui proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan latar demikian maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilakukan. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini maka, mahasiswa-calon guru di prodi PAI UIN Gusdur akan memiliki kemampuan yang mumpuni dalam memproduksi konten video pendidikan yang dapat berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran.

## 2. METODE

Program pengabdian ini dimulai dengan adanya komunikasi pendahuluan antara tim pengabdian dengan mitra terkait, yang dalam hal ini ialah pengelola prodi PAI UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Melalui komunikasi ini, terdapat kesepakatan untuk diadakannya kegiatan dalam rangka pelatihan pembuatan konten video pendidikan. Hal lain yang juga disepakati ialah bentuk kegiatan berupa pemaparan dasar-dasar materi sekaligus praktik dengan mengambil format workshop atau kegiatan pelatihan di tempat berbasis luaran/hasil.

Program pengabdian masyarakat ini ditujukan bagi para mahasiswa tingkat akhir (calon wisudawan) program studi pendidikan agama Islam (PAI) UIN Gusdur Pekalongan dengan total peserta kegiatan sebanyak 152 peserta. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di aula gedung perkuliahan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan pada tanggal 20 April 2024. Secara luas, dalam kegiatan pengabdian kali ini, digunakan metode service learning (disingkat dengan S-L) sebagai metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Metode S-L sendiri merupakan salah satu metode dalam pendekatan pengajaran yang menyatukan tujuan akademik sebagai upaya memunculkan kesadaran dalam memecahkan persoalan secara langsung (Prayogi, et al, 2024).

Secara rinci, metode dalam kegiatan pelatihan ini berupa ceramah, diskusi, serta praktik, dan penugasan yang disesuaikan dengan setiap materi yang disampaikan oleh narasumber sesuai dengan kompetensi masing masing. Adapun dalam pelaksanaannya kegiatan dipecah menjadi dua sesi kegiatan antara lain pertama, penyampaian materi berupa urgensi dan esensi kemampuan pembuatan konten video pendidikan. Pada sesi ini disampaikan kepada para mahasiswa sebagai peserta pelatihan, tim konsep-konsep dasar pentingnya kemampuan kreatif yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang dalam hal ini kemampuan membuat konten video pendidikan. Peserta dikondisikan untuk dapat menyampaikan kendala dan pertanyaan untuk dapat didiskusikan lebih lanjut. Kemudian hasil diskusi tersebut dilanjutkan ke sesi praktik-pelatihan untuk menindaklanjuti masalah, kendala, dan solusinya berkait materi pelatihan yang telah diterima dan akan dipraktikkan.

Kedua, melakukan pelatihan pembuatan konten video pendidikan dengan menggunakan acuan di awal materi pertama serta dengan menggunakan beberapa alat (hardware) dan software seperti dalam hal ini Google Gemini. Pelaksanaan praktik pelatihan dilakukan ketika peserta telah menerima materi dengan baik. Para peserta dalam hal ini dapat menanyakan berbagai hal terkait materi, baik berupa kendala maupun berbagai hal teknis lain yang belum dipahami dengan baik. Oleh karenanya, pada tahap praktikum, peserta memiliki bekal pengetahuan yang cukup ketika memproduksi konten video pendidikan. Realisasi kegiatan dilaksanakan mulai dari pemahaman persepsi teori awal, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan sebelum melakukan proses pembuatan konten video pendidikan hingga pelatihan proses pembuatan video pendidikan. Apabila peserta sudah memahi dalam proses pembuatannya, narasumber selanjutnya mendampingi dari praktik langsung. Hasil pelatihan ini dilakukan guna mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta dalam proses pembuatan konten video pendidikan yang sesuai dengan kondisi secara langsung di lapangan. Adapun peningkatan pengetahuan peserta dapat diukur dengan menggunakan lembar evaluasi yang diberikan sesudah pelaksanaan kegiatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah di Ruang Seminar Lantai 4 Gedung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pelaksanaan PkM dilakukan pada tanggal 20 April 2024 dimulai jam 08. 00 – 15. 30 WIB.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan Penyampaian Materi PkM

Hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan PkM ini adalah tumbuh dan berkembangnya keterampilan dalam pendidikan, yang dalam hal ini ialahnya tumbuhnya konten-konten pendidikan yang dihasilkan secara khusus dari seluruh peserta kegiatan. Secara luas, kegiatan PkM ini dilakukan mengingat semakin populernya dunia konten digital terutama dalam bidang pendidikan.

Saat ini tengah memasuki era *Society 5.0* dimana didalamnya dapat membawa inovasi dan juga teknologi yang memungkinkan dalam menyediakan pendidikan yang lebih luas dan juga mudah dilakukan. Seperti *platform* pembelajaran *online*, konten pendidikan digital dan lain lain. Sehingga dapat membantu dalam akses pendidikan yang lebih mudah dan juga sangat terjangkau untuk setiap orang di manapun berada. Keterlibatan teknologi informasi di dunia pendidikan menghadirkan perubahan dalam kegiatan proses pembelajaran (Maritsa, Salsabila, Wafiq, Anindya, & Ma'shum, 2021). Perguruan tinggi sebagai pusat pendidikan lanjutan perlu menyediakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui skema digitalisasi, sivitas akademika perguruan tinggi –yang dalam hal ini adalah para mahasiswa calon wisudawan, memiliki lebih banyak sumber materi yang luas tanpa dibatasi oleh sekat-sekat pendidikan formal. Digitalisasi mampu memperluas aksesibilitas, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Sakti, 2023). Di era globalisasi, pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang serba cepat, praktis, dan tepat. Kehadiran teknologi informasi mampu melayani kebutuhan tersebut. Dengan dukungan teknologi, siswa dapat mengakses informasi secara luas melalui pemanfaatan teknologi khususnya internet. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih fleksibel dan leluasa.

Konten pembelajaran adalah rangkaian materi pengetahuan, konsep, dan keterampilan yang perlu dipelajari oleh siswa berdasarkan kurikulum yang berlaku. Konten pembelajaran adalah hal yang tak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar. Konten pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Terlebih lagi, dalam Kurikulum Merdeka ini. Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk membuat konten pembelajaran yang optimal, mudah, dan cepat dipahami siswa. Dengan demikian, siswa bisa punya cukup waktu dalam mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya. Konten dalam Kurikulum Merdeka tak hanya konten akademik saja, melainkan juga harus memuat konten karakter dan potensi. Sebuah konten pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka harus bisa meningkatkan kemampuan akademik, menguatkan karakternya, sekaligus mengembangkan setiap potensi setiap siswa (Sahnan & Wibowo, 2023). Dengan konten edukasi, para siswa dapat menemukan cara belajar yang baru dan menyenangkan. Hal demikian karena banyak siswa yang tidak suka belajar karena tidak mau membaca. Oleh karenanya, pengetahuan dan informasi tentang bagaimana menghasilkan serta mengemas cara belajar yang mudah dan tidak bosan seperti melalui video konten pendidikan menjadi relevan untuk dikuasai.

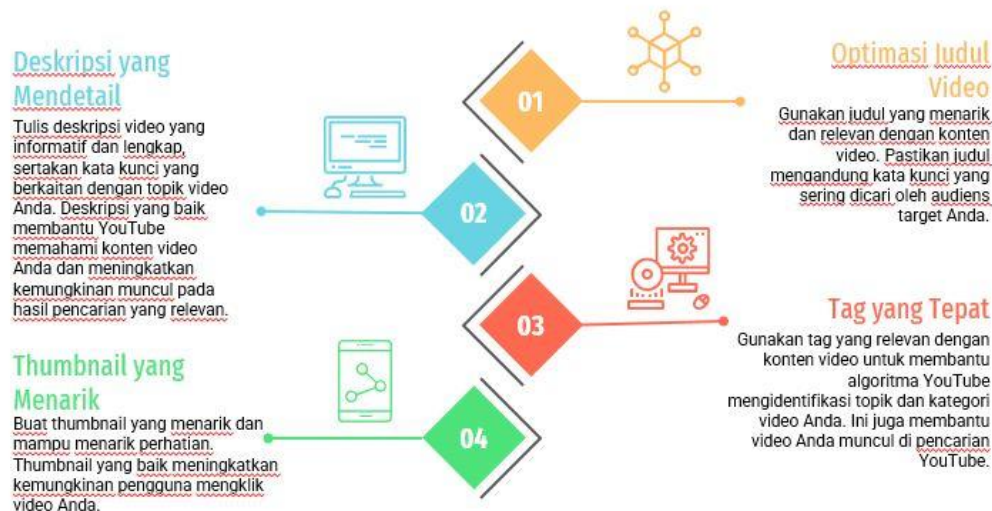
Dalam sesi pertama kegiatan berupa pemaparan materi, pembicara kegiatan, menyampaikan bahwa selama beberapa dekade terakhir dunia pendidikan mengalami kemajuan begitu sangat pesat yang disebabkan oleh kemajuan teknologi melalui transformasi digital. *E-learning* atau pembelajaran daring, adalah salah satu dari fitur transformasi digital dalam dunia pendidikan saat ini. Transformasi digital dalam konteks pendidikan bisa menjadi peluang dan tantangan tergantung bagaimana institusi pendidikan menyikapinya (Muwaffiqoturrizqi, & Prayogi, 2023). Yang ditekankan dalam materi PkM ini ialah, dengan adanya transformasi digital dalam dunia pendidikan, maka penting untuk memiliki pemahaman tentang investasi digital dalam bidang pendidikan, mengingat para peserta kegiatan adalah para calon pendidik/guru.

Investasi di bidang pendidikan adalah kegiatan sekolah dan kuliah yang dilakukan dengan menginvestasikan waktu (sumber daya) dengan harapan mendapatkan gelar dan pekerjaan yang baik setelah menyelesaikan pendidikan (manfaat masa depan). Investasi di bidang pendidikan menjadi suatu hal yang wajib diketahui oleh masyarakat. Hal demikian karena pendidikan merupakan sebuah kunci atau dasar utama yang harus dimiliki seseorang dalam terjun ke masyarakat. Pendidikan yang baik dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya investasi dalam dunia pendidikan dapat menyebabkan timbulnya partisipasi dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Siregar, Ratnaningsih, & Nurochim, 2022). Dengan hal tersebut, investasi pendidikan pada era digital ini menjadi dasar untuk berbagai aspek kehidupan, seperti aspek ekonomi, sosial, dan budaya yang dapat berjalan dengan maksimal dengan didukung adanya sumber daya yang berkualitas.

Dalam era digital ini, investasi pendidikan dapat dilakukan secara mudah dengan memanfaatkan media komunikasi dan *smartphone* yang dimiliki. Era digital membuat semua hal lebih mudah dan dekat disekitar masyarakat. Hal demikian karena, pemanfaatan media sosial ataupun aplikasi digital menjadi suatu tren yang sedang marak pada saat ini. Perkembangan tersebut juga berdampak pada adanya investasi yang dapat dilakukan dengan cara digital. Investasi digital adalah investasi yang dapat dilakukan secara *online* melalui aplikasi. Era digital membuat investasi menjadi mudah diakses, semakin cepat karena tidak memerlukan banyak persyaratan serta dapat selalu dipantau (Cahyono, 2016). Dalam bidang pendidikan, proses digitalisasi juga memunculkan aset digital yang berupa aset cetak seperti tulisan ataupun gambar yang diubah menjadi bentuk digital dalam perangkat teknologi. Lebih lanjut, diperlukan pula keterampilan digital yang beragam, mulai dari keterampilan teknis spesifik pekerjaan, seperti koding atau pemrograman perangkat lunak, hingga menggunakan dan mengelola teknologi secara aman dan efektif.

Adanya investasi digital di bidang pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan para calon wisudawan sebagai bagian dari usia produktif untuk memiliki kemampuan yang lebih baik. Investasi

digital pendidikan juga dapat membekali dalam menghadapi tantangan dan kendala yang akan dihadapi di masa mendatang serta dapat memanfaatkan media teknologi dengan lebih efektif. Investasi pendidikan menjadi suatu hal yang tidak merugikan untuk dilakukan di usia produktif. Investasi digital di bidang pendidikan juga dapat menjadi investasi yang memberikan dasar terkait keterampilan teknologi dan kemampuan adaptasi dalam menghadapi perkembangan sistem informasi yang pesat. Dalam melakukan investasi digital di bidang pendidikan, ada banyak manfaat yang dapat diperoleh di usia produktif.



**Gambar 2.** Tangkapan Layar Materi Kegiatan

Pada sesi selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan waktu kepada para peserta untuk membuat rancangan konten video pendidikan yang nantinya dapat menjadi bagian dari investasi digital dalam pendidikan para peserta kegiatan. Dalam prosesnya, para peserta dapat berinteraksi dengan pembicara untuk langsung mendapatkan *feedback* atas konten video yang dibuatnya. Pembicara juga secara aktif memberikan komentar dan penilaiannya atas konten video pendidikan yang dihasilkan oleh para peserta. Di akhir kegiatan ini tim PkM memberikan link penilaian-evaluasi kepada peserta kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui atau mengevaluasi tingkat pemahaman peserta pelatihan. Hal ini menjadi penting agar kegiatan PkM yang dilakukan betul-betul memiliki dampak akan perubahan pemahaman para peserta.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Kegiatan Praktik Kegiatan PkM

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa secara umum para peserta memiliki pemahaman yang baik atas materi yang disampaikan dan telah memiliki kemampuan secara mendasar terkait upaya pembuatan konten video pendidikan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian secara umum memiliki dampak sosial, yang

didasarkan pada respon yang baik yang diberikan oleh para peserta kegiatan. Kegiatan-kegiatan yang serupa masih perlu untuk terus dilakukan untuk semakin meningkatkan keterampilan digital dalam menghadapi era disrupsi saat ini. Dalam hal ini kemudian, perlu untuk mengadakan kolaborasi dengan berbagai stakeholder terkait agar kegiatan-kegiatan yang dilakukan yang terkait dengan pengembangan kemampuan digital yang berkaitan dengan pendidikan untuk dapat terus digalakkan, sehingga seluruh peserta dapat memiliki kemampuan yang dibutuhkan dalam menghadapi era disrupsi informasi. Dengan demikian ini akan berdampak dalam kesiapan para peserta kegiatan untuk dapat bersaing di masa yang akan datang, terutama dalam pembentukan soft skill terkait dengan dunia pendidikan.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan PkM ini didapatkan beberapa hal sebagai kesimpulan antara lain, pertama, kegiatan PkM berupa pelatihan pembuatan konten video pendidikan yang ditujukan kepada para mahasiswa tingkat akhir calon wisudawan prodi PAI UIN Gusdur Pekalongan telah berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan PkM ini dilakukan sebagai bagian dari upaya pembentukan dan penguatan keterampilan digital produksi konten digital serta bagian dari upaya investasi digital tengah zaman disrupsi saat ini yang mensyaratkan seseorang untuk dapat memiliki kemampuan digital yang mumpuni. Lebih lanjut, kegiatan ini juga menjadi bagian pembekalan calon wisudawan dalam menghadapi dunia kerja dengan adanya bekal berupa surat keterangan pendamping ijazah dari kegiatan ini. Kedua, kegiatan PkM dilaksanakan dengan mengambil format berupa presentasi baik dalam bentuk pemaparan materi secara teknis serta *workshop*-pendampingan produksi konten video pendidikan. Penyajian materi dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan serta pendampingan dilakukan secara langsung dengan memberikan evaluasi dan penilaian terhadap karya video yang dihasilkan. Ketiga, secara umum hasil dari kegiatan PkM kali ini ialah para peserta memiliki pemahaman yang baik atas materi yang disampaikan dan telah memiliki kemampuan secara mendasar terkait upaya produksi konten video pendidikan. Kegiatan PkM ini juga memiliki dampak sosial yang didasarkan pada respon yang baik yang diberikan oleh para peserta kegiatan. Sebagai tindak lanjut kegiatan PkM ini, akan dilakukan kegiatan yang serupa secara berkesinambungan dengan mengambil tema-tema utama yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan di era digital bagi civitas akademika UIN Gusdur.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kali ini. Mereka antara lain Himpunan Mahasiswa Prodi PAI UIN Gusdur, Ketua IKA UIN Gusdur, PT. NEM Pekalongan, serta Ketua Rumah PAI Pekalongan. Terima kasih atas berbagai kontribusinya hingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik hingga sampai pada penerbitan artikel ini.

#### REFERENSI

- Adriawan, B., & Prayogi, A. (2024). Dinamika Pembangunan Madrasah di Kota Bogor pada Era PELITA V. *Storia: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 5(1), 1-18.
- Apdilah, S., & Prayogi, A. (2024). MODERNISASI MANAJEMEN PENDIDIKAN PONDOK PESANTREN:(Studi pada Pondok Pesantren Al-Manshuriyah Kabupaten Pematang). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(1), 63-77.
- Cahyono, A. S. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Cantika, A. S. (2022). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TARI DI SANGGAR BHAGASKARA MOJOKERTO. *Jurnal Pendidikan Sndratasik*, 11(2), 305-317.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Kastawi, N. S., & Yuliejantiningih, Y. (2019). engembangan Keprofesional Berkelanjutan Guru untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 157-168.
- Mardiah, & Prayogi, A. (2024). Penerapan Metode Ceramah Plus dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik SMP NU Kajen. *Action Research Journal*, 1(2), 82-95.
- Marita, T., & Prayogi, A. (2024). Telaah Deskriptif Motivasi Berprestasi Mahasiswa Penerima Beasiswa Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIP-K). *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(02), 54-64.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.

- Muwaqqoturrizqi, & Prayogi, A. (2023). Implementasi Metode Story Telling Dalam Penanaman Nilai-Nilai Keteladanan Bagi Peserta Didik Di SD Negeri 13 Kebondalem Pematang. *Educatia: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 13(2), 239-258.
- Prayogi, A., Anwar, S., Defi, M. A., Zulfa, N., Ananda, D. F., Azzahra, K., ... & Itsnaini, A. R. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Hadrah Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Keterampilan Kesenian Islam Siswa di SMP Negeri 1 Bojong Kabupaten Pekalongan. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(8).
- Prayogi, A., Zain, N. F. M., Diniyanto, A., & Pujiono, I. P. (2024). Penguatan Pemahaman Tahapan Desain Produksi Film pada Unit Kegiatan Mahasiswa Film UIN Gusdur Pekalongan. *FUNDAMENTUM: Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(2), 01-06.
- Prayogi, A., Zain, N. F. M., Prasetya, D., & Baryachi, B. (2024). Sosialisasi Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri bagi Siswa SMA di Pekalongan: Upaya Meningkatkan Partisipasi Pendidikan Tinggi. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Lentera*, 1(02), 45-53.
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). ARAH BARU KEBIJAKAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29-43.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212-219.
- Sari, A. S., Fadilaturrehman, Kalsum, U., Yuliana, Juliansa, P. R., Putra, Y. S., & Tansilo, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Media Abdimas*, 1(3), 41-45.
- Siregar, D. R., Ratnaningsih, S., & Nurochim. (2022). PENDIDIKAN SEBAGAI INVESTASI SUMBER DAYA MANUSIA. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 61-71.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & S, A. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.