



Article

Pelatihan Pembuatan Video Pendidikan di *Youtube* dengan Kecerdasan Buatan (AI) bagi Mahasiswa PAI UIN Gusdur Pekalongan

Imas Saffanatul Aminah⁽¹⁾, Sylva Fahri Nailannaja⁽²⁾, Imam Prayogo Pujiono⁽³⁾, Ahmad Ta'rifin⁽⁴⁾, Moh. Syaifudin⁽⁵⁾, Arditya Prayogi⁽⁶⁾✉, Widodo Hami⁽⁷⁾

Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid, Pekalongan, Indonesia^{(1),(2),(3),(4),(5),(6),(7)}

DOI: 10.31004/aulad.v3i3.181

✉ Corresponding author:

[\[arditya.prayogi@uingusdur.ac.id\]](mailto:arditya.prayogi@uingusdur.ac.id)

Article Info	Abstrak
<p>Volume 3 Issue 3 Received: 20 Oktober 2024 Accepted: 26 November 2024 Publish <i>Online</i>: 27 November 2024 <i>Online</i>: at https://JESTM.org/</p> <p><i>Kata Kunci:</i> Kecerdasan Buatan, Video Pembelajaran, Video Pendidikan</p> <p><i>Keyword:</i> <i>Artificial Intelligence,</i> <i>Learning Videos,</i> <i>Educational Videos</i></p>	<p>Peningkatan kemampuan pendidik di era disrupsi informasi seperti saat ini, terutama dalam menghasilkan konten video pendidikan melalui kanal Youtube, menjadi aspek krusial untuk menunjang kualitas pembelajaran masa kini. Para calon pendidik maupun pendidik itu sendiri perlu terus berinovasi dan berkreasi agar tetap kompetitif, salah satunya dengan menguasai pembuatan konten video pendidikan yang dapat disebarluaskan melalui media Youtube. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada peserta mengenai cara yang tepat dalam memproduksi konten video pendidikan menggunakan laman Youtube dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Harapannya, para peserta dapat mengembangkan keterampilan yang memadai dalam menghasilkan video pendidikan yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan menggunakan metode <i>service learning</i>, yang menggabungkan penyampaian materi teoritis melalui ceramah dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan, serta telah menguasai keterampilan dasar dalam pembuatan konten video pendidikan berbasis Youtube. Selain itu, kegiatan ini memberikan dampak sosial positif, yang tercermin dari respons baik yang diberikan oleh peserta.</p> <p>Abstract <i>Improving the ability of educators in the era of information disruption like today, especially in producing educational video content through the Youtube channel, is a crucial aspect to support the quality of today's learning. Prospective educators and educators themselves need to continue</i></p>

to innovate and be creative in order to remain competitive, one of which is by mastering the creation of educational video content that can be disseminated through Youtube media. This community service activity aims to provide participants with supplies on the right way to produce educational video content using the Youtube page by utilizing artificial intelligence. It is hoped that participants can develop adequate skills in producing educational videos that can improve the quality of learning. This activity is carried out using the service learning method, which combines the delivery of theoretical material through lectures and direct practice. The results of the activity show that the participants have a good understanding of the material presented, and have mastered basic skills in creating educational video content based on Youtube. In addition, this activity has a positive social impact, which is reflected in the good response given by the participants.

1. INTRODUCTION

Di era disrupsi informasi saat ini, para pendidik dituntut untuk terus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman (Angraini, Saragi, Jannah, & M.Sopian, 2017). Namun, kenyataannya, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum merata, dan metode pembelajaran konvensional tanpa melibatkan teknologi masih banyak digunakan. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar siswa dan berimplikasi pada rendahnya pencapaian hasil belajar (Silmi & Hamid, 2023; Alief, Prayogi, Pujiono, & Nasrullah, 2024).

Untuk mendukung implementasi teknologi dalam pembelajaran, penting bagi pendidik tidak hanya menguasai keterampilan dasar dalam teknologi tetapi juga memahami cara mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses belajar mengajar. Hal ini mencakup kemampuan memilih *platform* digital yang tepat, memanfaatkan media interaktif, dan merancang metode pembelajaran yang inovatif. Dengan begitu, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan (Siringoringo & Alfaridzi, 2024; Pujiono, et al, 2024). Oleh karena itu, pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi pendidik menjadi langkah yang sangat penting. Upaya ini merupakan bagian dari pengembangan profesional berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada peran pendidik.

Berbagai pelatihan telah banyak dikembangkan dan dilaksanakan oleh lembaga-lembaga, baik pemerintah maupun non-pemerintah, yang memiliki tugas utama dalam penyelenggaraan pelatihan. Namun, meskipun upaya pelatihan bagi pendidik sudah dilakukan secara luas, masih banyak pendidik yang belum mendapatkan kesempatan untuk mengikuti pelatihan tersebut demi meningkatkan kompetensi mereka. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan lembaga penyelenggara, keterbatasan fasilitas ruang dan waktu, serta kendala biaya (Rusdin, 2017). Kondisi ini menjadi salah satu faktor penghambat dalam percepatan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

Di antara berbagai jenis pelatihan yang relevan untuk meningkatkan kemampuan pendidik di era disrupsi informasi, pelatihan dalam memproduksi konten video, khususnya video pendidikan, menjadi salah satu hal yang sangat penting. Video adalah media elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual, menciptakan gambar yang dinamis dan menarik perhatian penonton. Hasil produksi video dapat dikemas dalam bentuk fisik, seperti VCD atau DVD, yang praktis dibawa, mudah digunakan, serta dapat menjangkau audiens yang luas (Prastowo, 2012). Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, video kini lebih sering diunggah dan diakses melalui media daring dan media sosial. Platform media sosial -terutama *Youtube*, memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk mengakses, membagikan, dan memperluas jaringan pertemanan, keluarga, atau profesional dengan cara yang lebih efisien dan relevan (Pujiono, 2020).

Video memiliki dampak yang signifikan, baik secara kognitif maupun psikomotorik. Pesan yang disampaikan melalui video lebih mudah dicerna dan dipahami dibandingkan dengan media audio, tulisan,

atau gambar. Video yang kreatif dalam menyampaikan ide akan lebih menarik perhatian *netizen* terhadap gagasan tersebut. Selain itu, video (pembelajaran) juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang memiliki beragam peran, seperti fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Rosadi, Qomaruzzaman, & Zaqiah, 2023). Oleh karena itu, diperlukan video yang mampu memberikan kesan yang mendalam, pesan yang jelas, serta visual yang menarik sebagai media promosi di *platform* sosial media.

Mahasiswa, khususnya calon wisudawan dari program studi kependidikan, memegang peran penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Mereka adalah calon guru yang akan melanjutkan estafet pengajaran di masa depan. Sebagai bagian dari generasi Z yang dikenal sebagai *digital natives*, calon pendidik ini cenderung mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan perubahan zaman (Ambarwati, Wibowo, Arsyiadanti, & Susanti, 2022). Untuk mendukung peran ini, dibutuhkan pelatihan pembuatan video sebagai media promosi pendidikan berbasis daring. Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memproduksi konten video pendidikan yang dapat dipublikasikan di berbagai *platform* media sosial.

Saat ini, pembuatan konten video tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi tetapi juga sebagai strategi komunikasi yang efektif (Thifalia & Susanti, 2021). Perkembangan teknologi dan komunikasi telah membuat proses ini lebih ramah pengguna, mudah diakses, dan meningkatkan produktivitas. Untuk mendukung kualitas pembelajaran di era modern, calon pendidik harus terus berinovasi dan berkreasi agar tetap kompetitif (Sadriani, Ahmad, & Arifin, 2023; Prabowo, et al, 2024). Salah satu inovasi tersebut adalah kemampuan memproduksi konten video pendidikan yang dapat didistribusikan secara luas melalui media daring dan sosial media.

Dalam pelatihan ini, para mahasiswa dilatih membuat konten video pendidikan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, utamanya dengan melalui laman *Youtube*. Dengan latar belakang inilah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan. Harapannya, mahasiswa di Program Studi PAI UIN Gus Dur akan memiliki kemampuan yang memadai dalam memproduksi video pendidikan. Dengan demikian, mereka dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

2. METHODS

Program PkM ini diawali dengan komunikasi awal antara tim pelaksana pengabdian dan mitra, yaitu pengelola Prodi PAI UIN Gusdur Pekalongan. Dalam komunikasi ini, tercapai kesepakatan untuk mengadakan pelatihan pembuatan konten video pendidikan di laman *Youtube* dengan memanfaatkan *artificial intelligence*. Selain itu, disepakati bahwa pelatihan ini akan berbentuk pemaparan materi dasar disertai praktik, menggunakan format pelatihan atau *workshop* berbasis hasil atau luaran.

Program ini (utamanya) ditujukan bagi mahasiswa tingkat akhir (calon wisudawan) Program Studi PAI UIN Gus Dur Pekalongan, dengan jumlah peserta sebanyak 150 orang. Pelatihan berlangsung di Aula Gedung Perkuliahan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada tanggal 23 November 2024. Kegiatan ini menggunakan metode *service learning* (S-L), yaitu pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan tujuan akademik dengan kesadaran untuk menyelesaikan permasalahan secara langsung (Prayogi, et al, 2024).

Pelatihan ini dirancang secara rinci dengan metode ceramah, diskusi, praktik, dan penugasan yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan oleh narasumber berdasarkan kompetensi masing-masing. Kegiatan pelatihan terdiri dari dua sesi utama. Sesi pertama mencakup penyampaian materi terkait urgensi dan esensi kemampuan membuat konten video pendidikan. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada konsep dasar tentang pentingnya kreativitas dalam pembelajaran, khususnya dalam pembuatan konten video pendidikan. Peserta juga diberi kesempatan untuk menyampaikan kendala atau pertanyaan yang kemudian dibahas lebih lanjut dalam diskusi. Hasil diskusi tersebut menjadi dasar untuk sesi berikutnya, yaitu praktik pembuatan konten video. Sesi kedua adalah praktik pembuatan konten video pendidikan, yang mengacu pada materi yang telah disampaikan sebelumnya. Peserta dibimbing menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak kecerdasan buatan seperti *Google Gemini* untuk mendukung proses pelatihan. Praktik dilakukan setelah peserta memahami materi teori, sehingga mereka memiliki bekal pengetahuan yang cukup untuk memulai produksi video pendidikan.

Proses pelatihan dimulai dengan pemahaman terhadap teori dasar, dilanjutkan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembuatan video pendidikan. Narasumber juga mendampingi peserta secara langsung

selama praktik, membantu mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Hasil pelatihan digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta terkait proses produksi konten video pendidikan yang relevan dengan kondisi di lapangan. Peningkatan pengetahuan peserta diukur melalui lembar evaluasi yang diberikan setelah pelaksanaan kegiatan.

3. RESULT AND DISCUSSION

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Ruang Seminar Lantai 4 Gedung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Gus Dur Pekalongan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada tanggal 23 November 2024, dimulai pukul 08.00 hingga 15.30 WIB. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah mendorong dan mengembangkan keterampilan dalam bidang pendidikan, khususnya melalui pembuatan konten-konten pendidikan yang dihasilkan oleh seluruh peserta. Kegiatan ini diselenggarakan dengan mempertimbangkan semakin meningkatnya popularitas dunia konten digital, terutama yang berkaitan dengan sektor pendidikan (Lestyningrum, et al., 2022). Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta agar mampu berkontribusi secara aktif dalam menciptakan konten pendidikan yang kreatif dan relevan.

Saat ini, dunia berada dalam era disrupsi informasi, yang membawa inovasi dan teknologi untuk mendukung pendidikan yang lebih luas dan mudah diakses. Teknologi seperti *platform* pembelajaran daring dan konten pendidikan digital memungkinkan akses pendidikan menjadi lebih mudah dan terjangkau bagi siapa saja, di mana saja (Pujiono, Asfahani, & Rachman, 2024). Kehadiran teknologi informasi ini membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran, menciptakan peluang untuk pendekatan yang lebih modern dan fleksibel.

Perguruan tinggi, sebagai pusat pendidikan lanjutan memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajarannya. Dengan digitalisasi, sivitas akademika, khususnya mahasiswa calon wisudawan, memiliki akses ke berbagai sumber materi yang lebih luas tanpa dibatasi oleh ruang pendidikan formal. Digitalisasi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Di tengah era globalisasi yang ditandai dengan kebutuhan akan kecepatan, praktis, dan akurasi, teknologi informasi mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Dukungan teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan mudah melalui internet, serta menciptakan interaksi yang lebih fleksibel antara guru dan siswa (Suyuti, et al., 2023).

Konten pembelajaran, yang meliputi materi pengetahuan, konsep, dan keterampilan sesuai kurikulum, adalah elemen penting dalam proses belajar mengajar. Dalam Kurikulum Merdeka, guru didorong untuk menciptakan konten pembelajaran yang optimal, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Kurikulum ini menekankan pentingnya tidak hanya pengembangan kemampuan akademik siswa, tetapi juga penguatan karakter dan potensi individu. Konten pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka harus mampu mendorong siswa untuk mengembangkan potensi mereka melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Hanipah, 2023). Salah satu cara efektif untuk mencapai hal ini adalah dengan mengemas konten pembelajaran dalam format video yang menarik, karena banyak siswa cenderung enggan belajar melalui metode konvensional seperti membaca.

Penggunaan teknologi untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis video memberikan solusi kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Video pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menarik dapat membantu menyampaikan materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, video memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara mandiri (Putra, Assyifaningtyas, Jannah, & Pangestu, 2024). Oleh karena itu, keterampilan membuat konten video pendidikan menjadi salah satu kemampuan yang sangat relevan bagi pendidik di era digital ini.

Pada sesi pertama kegiatan, pembicara menyampaikan bahwa dalam beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan telah mengalami kemajuan luar biasa yang didorong oleh perkembangan teknologi melalui transformasi digital. Salah satu bentuk transformasi ini adalah *e-learning* atau pembelajaran daring, yang kini menjadi elemen kunci dalam sistem pendidikan modern. Transformasi digital dalam pendidikan memberikan peluang sekaligus tantangan, tergantung bagaimana institusi pendidikan menanggapi. Dalam materi PkM ini, ditekankan pentingnya penguasaan kemampuan digital, khususnya dalam memproduksi konten video

pendidikan berbasis *YouTube* dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Hal ini relevan bagi peserta kegiatan, yang merupakan calon pendidik atau guru, karena keterampilan ini dapat menjadi bekal penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Menguasai pembuatan konten video pendidikan berarti memanfaatkan waktu dan sumber daya untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga mampu menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Apakah bisa membangun PIPA melalui YouTube?

1-31 Mei 2021	Saldo akhir: Rp 5.750.907,00
1-30 Apr 2021	Saldo akhir: Rp 8.052.405,00
1-31 Mar 2021	Saldo akhir: Rp 5.208.799,00
1-28 Feb 2021	Saldo akhir: Rp 5.036.588,00
1-31 Jan 2021	Saldo akhir: Rp 5.239.448,00
1-31 Des 2020	Saldo akhir: Rp 5.136.140,00
1-30 Nov 2020	Saldo akhir: Rp 6.091.979,00
1-31 Okt 2020	Saldo akhir: Rp 5.871.266,00
1-30 Sep 2020	Saldo akhir: Rp 6.055.164,00

Gambar 1. Tangkapan Layar Materi Kegiatan

Pendidikan berkualitas memegang peranan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul. Pengembangan kemampuan digital dalam memproduksi konten video pendidikan berbasis *YouTube* dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Di era digital, kemampuan ini menjadi landasan penting untuk mendukung berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi, sosial, dan budaya, yang dapat berkembang lebih maksimal dengan sumber daya manusia yang kreatif dan adaptif terhadap teknologi. Dengan kemajuan teknologi, produksi konten video pendidikan menjadi lebih mudah melalui penggunaan perangkat komunikasi seperti *smartphone* dan aplikasi pengeditan video, sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Media sosial seperti *YouTube* juga menjadi *platform* efektif untuk memperluas jangkauan pembelajaran dan menciptakan interaksi yang lebih fleksibel antara pendidik dan peserta didik (Pujiono, 2020).



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi Kegiatan

Perkembangan teknologi juga memberikan kemudahan dalam memproduksi konten video pendidikan berbasis digital. Proses ini kini dapat dilakukan dengan cepat dan mudah menggunakan berbagai alat serta aplikasi yang tersedia. Video pembelajaran yang diunggah ke *YouTube*, misalnya, dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa, sehingga fleksibilitas belajar meningkat. Dalam dunia pendidikan, digitalisasi juga mendorong terciptanya berbagai aset kreatif seperti video interaktif yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, transformasi ini mengharuskan pendidik untuk menguasai beragam keterampilan digital, mulai dari teknik pengeditan video hingga pengelolaan konten secara efektif. Dengan kemampuan ini, pendidik dapat menghasilkan konten pendidikan yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan era digital, serta membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pada sesi berikutnya, peserta diberikan waktu untuk merancang konten video pendidikan yang diharapkan dapat menjadi bagian dari pengembangan kemampuan digital mereka di bidang pendidikan. Selama proses ini, peserta dapat berinteraksi langsung dengan pembicara untuk mendapatkan umpan balik terkait rancangan video mereka. Pembicara secara aktif memberikan komentar dan evaluasi terhadap hasil karya peserta, membantu mereka memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau dikembangkan. Di akhir kegiatan, tim PkM menyediakan tautan evaluasi online untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini bertujuan memastikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan benar-benar memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan dan telah menguasai dasar-dasar pembuatan konten video pendidikan berbasis laman Youtube dengan memanfaatkan kecerdasan buatan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat memberikan dampak sosial yang signifikan, berdasarkan tanggapan positif dari peserta. Meski begitu, kegiatan serupa perlu terus diadakan secara rutin untuk lebih meningkatkan keterampilan digital para pendidik, mengingat era disrupsi informasi terus berkembang. Kolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, pemerintah, dan sektor swasta, perlu dijalin agar program-program pelatihan serupa dapat terus dilaksanakan dan menjangkau lebih banyak peserta. Dengan demikian, diharapkan seluruh peserta dapat memperoleh keterampilan digital yang relevan untuk menghadapi tantangan era modern. Selain itu, peningkatan kualitas kegiatan dapat dilakukan dengan menyediakan lebih banyak fasilitas pendukung, seperti perangkat lunak untuk melakukan editing yang mutakhir, akses internet yang stabil, dan modul pelatihan interaktif. Hal ini akan memungkinkan peserta untuk lebih mendalami proses produksi konten secara teknis dan kreatif. Dengan memanfaatkan teknologi yang lebih baik, peserta dapat menghasilkan video pendidikan yang lebih profesional dan berdampak luas, baik di lingkungan pendidikan formal maupun melalui *platform* digital. Kegiatan seperti ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan praktis, tetapi juga mendorong pengembangan *soft skill* seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi, yang sangat penting untuk menghadapi kebutuhan pendidikan masa depan.

4. CONCLUSION

Pada kegiatan PkM ini, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut; Pertama, pelatihan pembuatan konten video pendidikan yang ditujukan kepada mahasiswa (tingkat akhir-calon wisudawan) program studi PAI UIN Gusdur Pekalongan berjalan dengan lancar dan efektif. Kegiatan ini menjadi bagian dari upaya peningkatan keterampilan dalam memproduksi video pembelajaran berbasis *YouTube* dengan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI), yang sangat relevan di era disrupsi informasi saat ini. Hal ini mengharuskan setiap individu memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan teknologi untuk memproduksi konten pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi sebagai bekal bagi calon wisudawan untuk menghadapi dunia kerja, dengan memberikan surat keterangan pendampingan ijazah sebagai bukti partisipasi mereka.

Kedua, kegiatan PkM dilaksanakan dengan format yang melibatkan presentasi materi teknis serta workshop dan pendampingan langsung dalam produksi konten video pendidikan. Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sementara pendampingan dilakukan secara langsung dengan memberikan evaluasi dan penilaian terhadap video yang dihasilkan oleh peserta. Ketiga,

secara umum, kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman yang baik kepada peserta tentang materi yang disampaikan dan membekali mereka dengan keterampilan dasar dalam produksi video pembelajaran berbasis *YouTube* menggunakan kecerdasan buatan.

Kegiatan PkM ini juga memiliki dampak sosial yang positif, terbukti dari respons baik yang diberikan oleh peserta. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, akan diadakan kegiatan serupa secara berkesinambungan dengan tema-tema yang berfokus pada peningkatan kemampuan digital dalam memproduksi video pembelajaran berbasis *YouTube* dan kecerdasan buatan bagi sivitas akademika di UIN Gusdur Pekalongan.

5. ACKNOWLEDGMENTS

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan PkM kali ini. Pihak-pihak yang terlibat antara lain, narasumber-pembicara, pengelola program studi PAI UIN Gusdur Pekalongan, serta Himpunan Mahasiswa PAI UIN Gusdur. Diharapkan kegiatan PkM kali ini dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan digital para peserta.

6. REFERENCES

- Alief, V. D., Prayogi, A., Pujiono, I. P., & Nasrullah, R. (2024). Short Movie Based Learning as an Effort to Increase the Activeness of Learning Islamic History (Tarikh) at SMA Muhammadiyah 1 Pekajangan Pekalongan: Pembelajaran Berbasis Short Movie Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Sejarah Islam (Tarikh) di SMA Muhammadiyah 1 Pekajangan Pekalongan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Kebudayaan*, 1(2).
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Angraini, T., Saragi, L. N., Jannah, M., & M.Sopian. (2017). PERUBAHAN PARADIGMA PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN ERA DIGITAL. *SEMINAR NASIONAL 20 PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG* (pp. 197-205). Palembang: UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
- Hanipah, S. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 264-275.
- Lestyningrum, I. K., Trisiana, A., Safitri, D. A., Supriyanti, Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *PENDIDIKAN GLOBAL BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI ERA MILENIAL*. Surakarta: Unisri Press.
- Prabowo, D. S., Fatchurohman, F., Khasanah, F. A., Prayogi, A., & Shilla, R. A. (2024). Pendampingan Upgrading Perpustakaan Ngudi Ilmu Desa Warungpring Pemalang. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(8).
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prayogi, A., Kurniawan, P. C., & Tabi'in, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Akuaponik Bagi Warga Desa Bulu Kabupaten Batang. *Abjis: Al-Bahjah Journal Of Islamic Community Service*, 1(2), 44-50.
- Pujiono, I. P. (2020). Pemanfaatan Youtube Untuk Memperoleh Passive Income Bagi Pengajar Di Akn Kajen. *Jurnal Difusi*, 3(1), 62-62.
- Pujiono, I. P., Asfahani, A., & Rachman, A. (2024). Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR): Recent Developments and Applications in Various Industries. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1679-1690.
- Pujiono, I. P., Sopiah, S., Sofyan, N. H., & Arifin, J. (2024). WORKSHOP GOOGLE GEMINI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA-SISWI DI SMP NEGERI 1 KANDANGSERANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02), 129-135.
- Putra, L. D., Assyifaningtyas, A. T., Jannah, M., & Pangestu, R. A. (2024). PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1616-1626.
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1876-1883.
- Rusdin. (2017). PENDIDIKAN DAN PELATIHAN SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DI SMP NEGERI 02 LINGGANG BIGUNG. *Jurnal Administrative Reform*, 5(4), 200-212.

- Sadriani, A., Ahmad, M. R., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS KE-62 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR* (pp. 32-37). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan, XII*(1), 44-52.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2*(3), 66-76.
- Suyuti, Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education, 06*(01), 1-11.
- Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). PRODUKSI KONTEN VISUAL DAN AUDIOVISUAL MEDIA SOSIAL LEMBAGA SENSOR FILM. *Jurnal Common, 5*(1), 39-55.