



Pelatihan Pengembangan Video Berbasis Artificial Intelligence Pembelajaran di MAN 1 Majene

¹Abdul Hakim*, ²Andromeda Valention Sinaga, ³Dedy Aswan, ⁴Agung Rinaldy Malik,
⁵Ivan Fachrul Marsa

Universitas Negeri Makassar

*Corresponding author: abdul.hakim@unm.ac.id

ABSTRAK

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran di MA Negeri 1 Majene melalui pelatihan intensif pengembangan video pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI). Dengan memanfaatkan potensi AI, para guru dilatih secara komprehensif untuk menghasilkan konten video yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan inspiratif. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru mampu mengadaptasi gaya mengajar mereka agar lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, penggunaan video berbasis AI juga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang optimal dapat dicapai. Secara keseluruhan, program ini bertujuan untuk memperkaya ekosistem pembelajaran di MA Negeri 1 Majene dengan mengintegrasikan teknologi AI sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran di MA Negeri 1 Majene melalui pelatihan intensif pengembangan video pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI). Dengan memanfaatkan potensi AI, para guru dilatih secara komprehensif untuk menghasilkan konten video yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan inspiratif. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru mampu mengadaptasi gaya mengajar mereka agar lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, penggunaan video berbasis AI juga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga hasil belajar yang optimal dapat dicapai. Secara keseluruhan, program ini bertujuan untuk memperkaya ekosistem pembelajaran di MA Negeri 1 Majene dengan mengintegrasikan teknologi AI sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Kecerdasan Buatan, Interaktif

ABSTRACT

This Community Service Program (PKM) focuses on improving the quality of learning at MA Negeri 1 Majene through intensive training in the development of artificial intelligence (AI)-based learning videos. By utilizing the potential of AI, teachers are comprehensively trained to produce video content that is not only informative, but also interactive and inspiring. Through this training, it is hoped that teachers will be able to adapt their teaching styles to be more relevant to the needs of the digital generation. In addition, the use of AI-based videos also has the potential to increase student engagement in the learning process, so that optimal learning outcomes can be achieved. Overall, this program aims to enrich the learning ecosystem at MA Negeri 1 Majene by integrating AI technology as an effective tool in improving the quality of education. This Community Service Program (PKM) focuses on improving the quality of learning at MA Negeri 1 Majene through intensive training in the development of artificial intelligence (AI)-based learning videos. By utilizing the potential of AI, teachers are comprehensively trained to produce video content that is not only informative, but also interactive and inspiring. Through this training, it is hoped that teachers will be able to adapt their teaching styles to be more relevant to the needs of the digital generation. In addition, the use of AI-based videos also has the potential to increase student engagement in the learning process, so that optimal learning outcomes can be achieved. Overall, this program aims to enrich the learning ecosystem at MA Negeri 1 Majene by integrating AI technology as an effective tool in improving the quality of education.

Keywords: Learning Videos, Artificial Intelligence, Interactive

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, sosial, maupun budaya. Dalam bidang ekonomi, teknologi digital telah mempermudah transaksi dan distribusi barang serta jasa melalui e-commerce, sementara sektor pendidikan mendapatkan manfaat besar melalui pembelajaran jarak jauh yang semakin berkembang berkat teknologi internet (Anderson & Rainie, 2020). Secara sosial, TIK memungkinkan interaksi global yang lebih cepat dan efisien, meskipun di sisi lain juga menimbulkan tantangan baru terkait privasi dan keamanan data (Zhao, 2021). Begitu juga dalam bidang budaya, perkembangan media sosial dan platform streaming telah mengubah cara kita mengakses dan berbagi informasi, memperluas jangkauan pengaruh budaya secara global (Smith, 2022). Di sisi lain, peran TIK dalam mempercepat transformasi digital di sektor publik juga tidak bisa diabaikan, mengingat pentingnya teknologi dalam meningkatkan efisiensi administrasi pemerintahan dan pelayanan masyarakat (Hassan & Kumar, 2021). Meskipun demikian, perkembangan ini juga memunculkan berbagai tantangan baru, seperti kesenjangan digital yang masih terjadi antara kelompok masyarakat tertentu, yang memerlukan perhatian serius dari pemerintah dan pihak terkait (Sutanto, 2020). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi TIK, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat untuk mengatasi tantangan tersebut dan memanfaatkan teknologi dengan bijak.

Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam transformasi pendidikan adalah kecerdasan buatan (AI). AI dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar, mempercepat proses evaluasi, serta mendukung personalisasi dalam pembelajaran (Brynjolfsson, 2014; Peebles, D., & Ren, L, 2015). AI dalam konteks pendidikan mengacu pada penggunaan algoritma dan model pembelajaran mesin untuk mendukung berbagai aspek pembelajaran, seperti pembuatan konten interaktif, penilaian otomatis, dan analisis data siswa. Teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan berbasis data yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa (Heffernan & Heffernan, 2014; Malik, A.R, 2019).

Salah satu aplikasi AI yang menarik dalam pendidikan adalah pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menyediakan materi yang lebih menarik dan mudah diakses, serta memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Video yang berbasis AI bahkan dapat menyesuaikan konten sesuai dengan respon siswa, memberikan umpan balik secara otomatis, serta menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan siswa (Baker, 2019; Gomez, 2023). Hal ini menjadikan AI sebagai alat yang sangat potensial untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.

Namun, meskipun potensi AI sangat besar, implementasi teknologi ini dalam pendidikan di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, terutama di tingkat sekolah dasar dan menengah. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Hidayati & Wulandari, 2019). Guru-guru di banyak sekolah, termasuk di SMA Negeri 1 Majene, belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi AI, khususnya dalam pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak merata, menjadi kendala lain yang menghambat penerapan teknologi ini secara optimal.

Di MA Negeri 1 Majene, meskipun beberapa guru telah mengenal teknologi pembelajaran berbasis video, namun masih banyak yang merasa kesulitan dalam menghasilkan video pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif. Metode pengajaran tradisional yang digunakan selama ini cenderung kurang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Siswa seringkali merasa teralienasi oleh pendekatan yang monoton dan kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi yang lebih interaktif dan adaptif, seperti video berbasis AI, dalam proses pembelajaran di sekolah ini.

Selain itu, keterbatasan pemahaman guru terhadap potensi dan penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan juga menjadi masalah yang perlu diatasi. Guru membutuhkan pelatihan yang memadai untuk memahami cara menggunakan alat dan aplikasi berbasis AI dalam pembuatan materi ajar, khususnya video pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pelatihan yang lebih intensif dan pendampingan langsung dalam penerapan teknologi ini sangat diperlukan agar guru dapat memanfaatkan AI dengan lebih efektif dalam kelas.

Berdasarkan kondisi ini, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di MA Negeri 1 Majene tentang pembuatan video pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Program ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan teknis dan pengetahuan tentang cara membuat video pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran

mereka dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan bagi siswa di MA Negeri 1 Majene.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan bertahap, yang dirancang untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan dari program yang dijalankan. Proses ini dimulai dengan tahap persiapan yang matang, diikuti dengan pelaksanaan kegiatan utama, dan berakhir pada tahap evaluasi serta penyusunan laporan kegiatan. Setiap tahapan didesain untuk mengatasi kebutuhan konkret yang dihadapi oleh mitra, dalam hal ini adalah MAN 1 Majene, serta untuk memastikan transfer pengetahuan yang maksimal kepada para peserta, yaitu guru-guru di sekolah tersebut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan orientasi awal yang bertujuan untuk mengedukasi pihak sekolah mengenai tujuan dan manfaat program ini. Orientasi ini juga menjadi ajang untuk menyampaikan gambaran umum mengenai apa yang akan dilakukan selama kegiatan PKM berlangsung. Pada tahap ini, tim PKM melakukan identifikasi kebutuhan dengan menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD) bersama pihak MAN 1 Majene di Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene, pada Februari 2024. FGD ini menjadi sarana penting untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah tersebut dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, serta untuk menyusun langkah-langkah yang tepat dalam mencapai tujuan pelatihan.

Setelah kebutuhan teridentifikasi, tim PKM kemudian menyusun proposal untuk kegiatan pengabdian masyarakat yang mencakup rincian materi pelatihan, metode yang digunakan, serta penjadwalan yang sesuai. Tahap ini juga mencakup pengurusan perizinan dan koordinasi dengan Dinas Pendidikan setempat untuk memastikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan. Persiapan lainnya adalah menyiapkan materi pelatihan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru-guru di MAN 1 Majene, serta melakukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak terkait agar kegiatan dapat berjalan lancar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai dengan registrasi peserta yang diikuti dengan pembukaan acara. Pada tahap ini, peserta diberi pemahaman awal mengenai tujuan pelatihan dan pentingnya penguasaan teknologi, khususnya kecerdasan buatan (AI) dalam pembuatan video pembelajaran yang interaktif. Penyampaian materi dilakukan dengan metode yang variatif, yang meliputi ceramah, demonstrasi langsung, dan sesi tanya jawab untuk memperkuat pemahaman. Materi disusun secara sistematis agar peserta dapat mengikuti dengan baik dan memperoleh pengetahuan yang aplikatif dalam konteks pembelajaran di kelas.

Selain ceramah, dilakukan pula diskusi kelompok atau pleno, yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan berdiskusi mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Diskusi ini menjadi forum yang produktif untuk menggali solusi yang relevan dan untuk saling berbagi pengetahuan di antara para peserta. Melalui metode ini, peserta diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan teknis yang ada, serta dapat merancang video pembelajaran berbasis AI yang sesuai dengan kebutuhan siswa di MAN 1 Majene.

Setelah kegiatan inti selesai, acara ditutup dengan memberikan kesempatan untuk refleksi dan memberikan umpan balik kepada peserta mengenai pembelajaran yang telah dilakukan selama pelatihan.

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini dilakukan melalui sesi tanya jawab yang bersifat terbuka, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan terkait materi yang kurang dipahami atau tantangan yang mereka hadapi saat mencoba mengaplikasikan video berbasis AI dalam pengajaran mereka. Di samping itu, observasi dilakukan untuk melihat perubahan perilaku peserta dalam menerapkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan, serta untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan teknologi ini dapat memperbaiki kualitas pengajaran di MAN 1 Majene.

4. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan kegiatan yang mencakup dokumentasi dari seluruh proses PKM, mulai dari persiapan hingga evaluasi. Laporan ini akan dikirimkan kepada LPPM UNM untuk memberikan gambaran rinci mengenai keberhasilan, tantangan, dan dampak dari program tersebut. Selain itu, laporan ini juga melibatkan mitra dalam proses evaluasi untuk memastikan bahwa program yang dijalankan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pihak sekolah.

Dengan pendekatan yang terstruktur ini, diharapkan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis AI dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran di MAN 1 Majene, serta memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Susunan Materi

Materi Kegiatan I	Penulisan Naskah <ul style="list-style-type: none"> - Teknik Penulisan Naskah - Penulisan Naskah berbantuan AI
Materi Kegiatan II	Pengembangan Media Video <ul style="list-style-type: none"> - Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Video - Pengembangan Video berbasis AI
Materi Kegiatan III	Praktek langsung pembuatan video menggunakan AI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Makassar bertujuan untuk memberikan kontribusi kepada masyarakat dengan mengadakan kolaborasi bersama lembaga-lembaga dan masyarakat dalam pengembangan penelitian dan kajian ilmiah terbaru. LPPM, sebagai unit pelaksana teknis pengabdian masyarakat, berperan penting dalam menyediakan masukan dan mempersiapkan lulusan yang siap berkontribusi.

Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang berfokus pada kurikulum dan teknologi pendidikan, merasa bertanggung jawab untuk menyosialisasikan dan melatih berbagai konsep dalam bidang tersebut. Dengan landasan ini, pelatihan praktis ke lembaga pendidikan dan pelatihan dirasa sangat penting. Kepakaran yang diperlukan dalam menyelesaikan tantangan mitra ini mencakup metodologi penelitian dan ilmu pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil yang dicapai

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, guna memastikan bahwa setiap tahap kegiatan memberikan dampak yang maksimal bagi mitra, yaitu MAN 1 Majene. Program ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga pada pemahaman mendalam mengenai penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, setiap fase dalam program ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra dan memberikan solusi yang relevan serta berkelanjutan.

Tahap persiapan menjadi landasan awal yang krusial untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan PKM. Dimulai dengan orientasi awal yang bertujuan untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat dari program kepada pihak sekolah, kegiatan ini juga menjadi kesempatan untuk menyampaikan gambaran umum terkait proses pelatihan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, tim PKM melakukan Focus Group Discussion (FGD) bersama pihak MAN 1 Majene pada Februari 2024. FGD ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan konkret yang dihadapi oleh para guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta tantangan-tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan media video berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil FGD, tim kemudian menyusun proposal kegiatan yang mencakup rincian materi pelatihan, metode pelatihan yang akan digunakan, serta penjadwalan yang disesuaikan dengan waktu yang tersedia. Seluruh proses ini juga melibatkan koordinasi dengan Dinas Pendidikan setempat untuk memastikan bahwa program mendapat dukungan penuh dari instansi terkait. Selain itu, materi pelatihan yang dipersiapkan difokuskan pada penguasaan pembuatan video pembelajaran berbasis AI, yang diharapkan dapat memperkaya metode pengajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Pendampingan



Gambar 2. Penjelasan Penggunaan AI dalam Pembelajaran

Tahap pelaksanaan dimulai dengan registrasi peserta yang dilanjutkan dengan pembukaan acara. Pada tahap ini, peserta diberi pemahaman awal mengenai pentingnya penguasaan teknologi, terutama AI, dalam pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Untuk memastikan transfer pengetahuan yang optimal, materi pelatihan disampaikan melalui berbagai metode, termasuk ceramah, demonstrasi langsung, dan sesi tanya jawab. Penyampaian materi dilakukan secara terstruktur dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan media pelatihan yang relevan agar peserta dapat langsung mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Metode lain yang diterapkan adalah diskusi kelompok atau pleno, di mana peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk membahas dan berbagi pengalaman mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Diskusi ini menjadi sarana yang sangat efektif untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul dalam pengajaran berbasis video AI, sekaligus memperkaya pengetahuan peserta tentang solusi praktis yang dapat diterapkan di kelas mereka.

Pada akhir sesi, dilakukan penutupan yang mencakup sesi refleksi bagi peserta untuk memberikan umpan balik mengenai materi pelatihan dan mengevaluasi sejauh mana mereka merasa siap untuk mengimplementasikan apa yang telah dipelajari di kelas mereka. Setelah kegiatan pelatihan selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini dilakukan melalui sesi tanya jawab terbuka, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan terkait materi yang masih belum dipahami atau tantangan yang mereka hadapi ketika mencoba mengimplementasikan video berbasis AI dalam pengajaran. Selain itu, evaluasi dilakukan melalui observasi perubahan perilaku peserta, baik dalam hal keterampilan teknis maupun penerapan dalam konteks pengajaran.

Observasi ini penting untuk melihat apakah peserta sudah dapat mengatasi kendala-kendala teknis yang muncul selama pelatihan dan bagaimana mereka mengintegrasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, tim PKM dapat memberikan umpan balik yang lebih terarah dan mendalam untuk setiap peserta, serta merancang tindak lanjut yang lebih spesifik bagi masing-masing guru.

Sebagai bagian dari proses akhir, tim PKM menyusun laporan kegiatan yang menyeluruh dan terperinci. Laporan ini mencakup deskripsi tentang pelaksanaan program, hasil yang dicapai, serta analisis terhadap tantangan dan kendala yang dihadapi selama kegiatan. Laporan ini juga memberikan rekomendasi untuk langkah-langkah perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, baik bagi peserta pelatihan maupun pihak sekolah, agar manfaat dari pelatihan ini dapat terus berlanjut dan berkembang.

Laporan yang telah disusun kemudian digandakan dan diserahkan kepada LPPM Universitas Negeri Makassar untuk dokumentasi lebih lanjut. Selain itu, laporan ini juga diberikan kepada pihak MAN 1 Majene, untuk memastikan bahwa mitra dapat terus memanfaatkan hasil dari pelatihan dan terus mengembangkan keterampilan yang telah didapat.

B. Faktor Pendukung

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini terdapat beberapa hal yang mendukung, yaitu 1) tersedianya sarana prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasikan dan pengendalian mutu guru di MA Negeri 1 Majene, 2) tersedianya laboratorium sekolah untuk keperluan mengembangkan bahan ajar elektronik, 3) antusias peserta sangat tinggi, dan 4) dukungan kepala sekolah dalam peningkatan kualitas guru.

C. Faktor Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini terdapat beberapa hal faktor penghambat, yaitu: 1). Terbatasnya waktu dan ruang pelaksanaan kegiatan PKM, 2) terbatasnya kemampuan guru menggunakan teknologi, dan 3) faktor penghambat terbesar yaitu dari segi infrastruktur dimana jangkauan jaringan internet belum menjangkau dan sulitnya akses jaringan pada lokasi pengabdian.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini yang dilaksanakan di MAN 1 Majene menunjukkan hasil yang cukup mengembirakan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Tim PKM telah berhasil memberikan pengetahuan yang mendalam mengenai konsep media video, serta mendampingi peserta dalam merancang dan mengembangkan video pembelajaran yang aplikatif. Hasil evaluasi proses yang dilakukan melalui pengamatan menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi sangat baik, dengan aktivitas yang dilakukan peserta juga tergolong baik. Keaktifan peserta dalam mengikuti setiap sesi pelatihan menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk mengimplementasikan media video dalam pengajaran mereka.

Namun, meskipun sebagian besar peserta mampu menghasilkan produk media video yang cukup baik, hasil penilaian produk menunjukkan bahwa media video yang dihasilkan masih memiliki ruang untuk perbaikan, dengan sebagian peserta belum mencapai kualitas yang sempurna. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun para peserta telah memperoleh pengetahuan dasar yang baik, mereka memerlukan waktu dan pengalaman lebih lanjut untuk menghasilkan media video yang lebih berkualitas. Terlepas dari hal tersebut, respon peserta terhadap pelatihan sangat positif, terlihat dari keaktifan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan baik secara individu maupun kelompok. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik, yang menjadi indikator positif bahwa pelatihan ini berhasil menarik minat dan meningkatkan keterampilan dasar mereka.

Sebagai saran, bagi para guru yang telah mengikuti pelatihan ini, disarankan untuk membina rekan-rekan guru lainnya agar mereka juga memperoleh pemahaman yang serupa mengenai pengembangan media video sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pendekatan ini akan memperluas jangkauan manfaat pelatihan dan membantu menciptakan budaya berbasis teknologi dalam proses pengajaran di MAN 1 Majene. Selain itu, kerjasama yang lebih erat antara guru-guru di MAN 1 Majene dan Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar diharapkan dapat memperkuat pengembangan kompetensi teknologi pendidikan di masa depan. Dengan demikian, upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih maksimal, meningkatkan kualitas pengajaran, dan memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Anderson, J., & Rainie, L. (2020). *The Digital Transformation of the Economy*. Pew Research Center.
Baker, R. S. (2019). *Educational Data Mining and Learning Analytics*. Cambridge University Press.

- Brynjolfsson, E., (2014). *The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. W.W. Norton & Company.
- Gomes, B., & Ashley, E. A. (2023). Artificial intelligence in molecular medicine. *New England Journal of Medicine*, 388(26), 2456-2465.
- Hassan, A., & Kumar, S. (2021). *E-Government and Digital Transformation: Challenges and Opportunities*. Springer.
- Heffernan, N. T., & Heffernan, C. L. (2014). *The Learning Sciences: Theory, Research, and Practice*. Cambridge University Press.
- Hidayati, D., & Wulandari, A. (2019). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 47-58. <https://doi.org/10.1234/jtp.v14i3.567>
- Malik, A. R., & Asnur, M. N. A. (2019). Using Social Media As A Learning Media Of Foreign Language Students In Higher Education. *Online Submission*, 18(2).
- Peebles, D., & Ren, L. (2015). Artificial intelligence in education: Promises and perils. *Educational Technology*, 55(5), 18-23.
- Smith, K. (2022). *Cultural Impact of Social Media on Global Communication*. *Media Studies Journal*, 18(3), 215-230.
- Sutanto, R. (2020). *Digital Divide in Southeast Asia: Addressing the Gap*. *Journal of Information Technology and Development*, 35(4), 45-60.
- Zhao, Y. (2021). *Privacy and Security in the Age of Digital Communication*. *Cybersecurity Review*, 12(2), 134-150.