

## PAPER NAME

**Meningkatkan Literasi Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Kinemaster Untuk Pembuatan Konten Pembelajaran**

## AUTHOR

**Gamar Al Haddar Dkk.**

## WORD COUNT

**3746 Words**

## CHARACTER COUNT

**25085 Characters**

## PAGE COUNT

**8 Pages**

## FILE SIZE

**285.0KB**

## SUBMISSION DATE

**Dec 27, 2023 8:58 PM GMT+8**

## REPORT DATE

**Dec 27, 2023 8:58 PM GMT+8**

● **10% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 5% Submitted Works database

# Meningkatkan Literasi Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Kinemaster Untuk Pembuatan Konten Pembelajaran

<sup>1\*</sup>Gamar Al Haddar, <sup>2</sup>Akhmad Ramli, <sup>3</sup>Baso Intang Sappaile, <sup>4</sup>Retno Dewi Prisusanti, <sup>5</sup>Hilya Wildana Sofia

<sup>1</sup>Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, <sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, <sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar, <sup>4</sup>ITSK RS dr. Soepraoen, <sup>5</sup>Universitas KH. Mukhtar Syafaat

## ARTICLE INFO

### Article History

Received: 17 November 2023

Accepted: 19 Desember 2023

Published: 20 Desember 2023

### Corresponding author:

Email: [gamarhaddar19@gmail.com](mailto:gamarhaddar19@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.61220/jsipakatau>  
Copyright © 2023 The Authors



This is an open access article under the  
CC BY-SA license

## ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan teknologi guna meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Literasi digital menjadi faktor krusial dalam kesuksesan individu dalam masyarakat yang bergantung pada teknologi informasi, dan aplikasi multimedia seperti Kinemaster dianggap memiliki peran yang signifikan dalam mencapai tujuan tersebut. Pendekatan yang diterapkan dalam PKM ini adalah memberikan pelatihan kepada peserta, khususnya pelajar dan guru, mengenai penggunaan aplikasi Kinemaster untuk menciptakan konten multimedia yang mendukung pembelajaran. Mereka diajarkan cara mengedit video, menambahkan unsur-unsur multimedia, dan menghasilkan materi pembelajaran yang menarik melalui aplikasi ini. Dampak positif dari kegiatan ini melibatkan peningkatan keterampilan literasi digital peserta, peningkatan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, dan peningkatan minat mereka dalam eksplorasi kreatif melalui multimedia. Kontribusi positif dari PKM ini tercermin dalam pengembangan literasi digital di kalangan pelajar, mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, dan menciptakan peluang bagi peserta untuk menjadi produsen konten multimedia yang lebih terampil dan bertanggung jawab.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Aplikasi Kinemaster, Konten Pembelajaran

## ABTRACT

This service activity is intended to explore the potential use of technology to improve digital literacy among students by utilizing the Kinemaster application as an innovative learning tool. Digital literacy is a crucial factor in individual success in a society that relies on information technology, and multimedia applications such as Kinemaster are considered to have a significant role in achieving this goal. The approach applied in this PKM is to provide training to participants, especially students and teachers, on the use of Kinemaster applications to create multimedia content that supports learning. They are taught how to edit videos, add multimedia elements, and produce interesting learning materials through this application. The positive impact of this activity involves improving participants' digital literacy skills, increasing their ability to use technology for learning, and increasing their interest in creative exploration through multimedia. The positive contribution of this PKM is reflected in the development of digital literacy among students, supporting a more interactive and technology-based learning process, and creating opportunities for participants to become more skilled and responsible multimedia content producers.

**Keywords:** Digital Literacy, Kinemaster App, Learning Content

## 1. PENDAHULUAN

Digitalisasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan kita, termasuk pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, ada penekanan yang semakin besar dalam memanfaatkan alat dan aplikasi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mempromosikan literasi digital di kalangan siswa. Salah satu aplikasi yang telah mendapatkan popularitas adalah Kinemaster, alat pengeditan video yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video dengan berbagai efek dan fitur. Artikel ini bertujuan untuk

mengeksplorasi potensi digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster dan dampaknya terhadap peningkatan literasi digital.

Struktur artikel ilmiah berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menyajikan temuan penelitian dan mendiskusikan signifikansinya. Bagian pendahuluan memainkan peran penting dalam menetapkan konteks, menyatakan masalah penelitian, dan menyoroti pentingnya dan dampak penelitian (Suriyah, 2020). Dalam hal ini, bagian pendahuluan akan memberikan gambaran umum tentang digitalisasi pembelajaran dan kebutuhan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa.

Digitalisasi telah merevolusi cara penyampaian dan akses pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, metode pengajaran tradisional dilengkapi atau bahkan digantikan oleh alat dan platform digital. Pergeseran ke arah pembelajaran digital ini telah dipercepat oleh pandemi COVID-19, yang memaksa lembaga pendidikan untuk mengadopsi metode pengajaran dan pembelajaran daring (Oktoviana et al., 2020). Akibatnya, para pendidik dan peneliti telah mengeksplorasi berbagai alat dan aplikasi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mempromosikan literasi digital di kalangan siswa.

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang menawarkan berbagai fitur dan efek, sehingga menjadi alat yang berharga bagi pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan Kinemaster, para pendidik dapat memasukkan elemen-elemen multimedia seperti video, gambar, dan audio ke dalam pelajaran mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menstimulasi (Syazali et al., 2020). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap konten, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital mereka, karena mereka belajar menavigasi dan menggunakan alat digital secara efektif.

Meningkatkan literasi digital sangat penting di era digital saat ini, karena membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dan berkembang dalam masyarakat yang digerakkan oleh teknologi. Literasi digital mencakup berbagai keterampilan, termasuk kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Suriyah, 2020). Dengan memasukkan Kinemaster ke dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan ini, saat mereka belajar menganalisis dan membuat konten digital secara kritis.

Selain itu, digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster juga dapat menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi di antara para siswa. Aplikasi ini memungkinkan pengeditan video secara kolaboratif, sehingga siswa dapat bekerja sama dalam mengerjakan proyek dan berbagi ide serta perspektif (Nurilham et al., 2018). Pendekatan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa, tetapi juga mendorong kerja sama tim dan komunikasi, yang merupakan keterampilan penting di era digital.

Kesimpulannya, digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan Kinemaster memiliki potensi untuk meningkatkan literasi digital secara signifikan di kalangan siswa. Dengan memasukkan aplikasi pengeditan video ini ke dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap konten. Selain itu, Kinemaster juga mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting di era digital saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi, sangat penting bagi para pendidik untuk menggunakan alat dan aplikasi digital seperti Kinemaster untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital.

## 2. METODE

Dalam pengabdian masyarakat ini, kami ingin memperkenalkan metode pelaksanaan untuk proyek "PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster". Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital melalui kreativitas dan penggunaan teknologi digital.

Metode pelaksanaan yang kami susun bertujuan untuk mengatasi permasalahan literasi digital yang dihadapi masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada digitalisasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster (Eliana et al., 2023). Dalam upaya meningkatkan literasi digital, kami mengidentifikasi beberapa langkah strategis yang akan kami lakukan dalam pengabdian ini (Fakhri et al., 2023).

Pelaksanaan metode yang disusun, kami dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran (Fadhilatunisa et al., 2023). Pelaksanaan metode ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berkelanjutan dan mendorong perubahan positif dalam pemahaman dan penerapan literasi digital di kalangan Masyarakat (Isma et al., 2023).

7 Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah dalam mendukung realisasi kegiatan tersebut:

#### 1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan pelatihan yang dilakukan meliputi:

- a. Survey
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: modul dan bahan tayang pelatihan pembuatan bahan ajar berupa video dengan aplikasi kinemaster

#### 7 Tahap Pelaksanaan Pelatihan

**Pelaksanaan Pelatihan:** Selenggarakan pelatihan dengan memanfaatkan pendekatan praktik langsung. Berikan penjelasan secara terstruktur mengenai penggunaan Kinemaster dan lakukan demonstrasi praktis tentang pengeditan video. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk berlatih langsung dengan pengawasan dan bimbingan dari fasilitator (Ryketeng et al., 2023). Lakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan pemahaman yang baik.

**Pembuatan Tutorial dan Panduan:** Setelah pelatihan, buatlah tutorial dan panduan penggunaan Kinemaster yang mencakup materi yang diajarkan selama pelatihan. Pastikan tutorial dan panduan tersebut tersedia dalam format yang mudah diakses, seperti PDF, video tutorial singkat, atau artikel di situs web. Sebarkan materi ini secara online melalui media sosial, blog, atau website terkait.

### 2.3 Pelaksanaan Program:

Metode pelatihan yang kami susun dirancang untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada peserta dalam penggunaan aplikasi Kinemaster untuk digitalisasi pembelajaran (Isma et al., 2022). Berikut adalah langkah-langkah metode pelatihan yang kami rekomendasikan:

- a. Pengenalan Teori  
Kami akan memulai pelatihan dengan memberikan pengenalan teori mengenai literasi digital, pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan potensi Kinemaster sebagai alat digitalisasi. Kami akan menjelaskan konsep dasar, manfaat, dan tantangan yang terkait dengan literasi digital.
- b. Demonstrasi  
Setelah pengenalan teori, kami akan melakukan demonstrasi penggunaan Kinemaster. Peserta akan melihat bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit video, menambahkan efek visual, suara, dan teks, serta membuat presentasi yang menarik. Kami akan menunjukkan berbagai fitur dan alat penting dalam Kinemaster yang dapat mendukung pembelajaran kreatif.
- c. Praktik Langsung  
Setelah demonstrasi, peserta akan diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan Kinemaster. Kami akan menyediakan perangkat yang diperlukan, seperti laptop atau smartphone dengan aplikasi Kinemaster terinstal, sehingga peserta dapat langsung menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Fasilitator akan memberikan bimbingan individual saat peserta berlatih.
- d. Evaluasi dan Umpan Balik  
Lakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan dan hasil pengabdian. Kumpulkan umpan balik dari anggota masyarakat dan tim pelaksana untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pengabdian di masa yang akan datang.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Pelaksanaan Program

Dalam rangka meningkatkan literasi digital di kalangan Masyarakat terkhusus di SMP 1 Pamboang, Majene maka telah berhasil dilaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul " PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital melalui Aplikasi Kinemaster ". PKM ini bertujuan untuk melatih Masyarakat yaitu Siswa dan Guru dalam membuat bahan ajar yang dituangkan ke dalam video tutorial dengan kata lain bahan ajar berbasis teknologi digital.

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 35 masyarakat sekolah yang terdiri dari siswa dan guru yang menjadi peserta pelatihan. Selain itu, pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarakat. Hasil yang dicapai dalam PKM ini sangat memuaskan dan bermanfaat, dengan beberapa pencapaian utama sebagai berikut:

a. Pengembangan Media Video Tutorial

1. Pengembangan Media Video Tutorial

Tim PKM berhasil mengembangkan bahan ajar yang telah diadaptasi ke dalam format video tutorial yang menarik. Hal ini menggabungkan bahan ajar yang baik dengan aplikasi kinemaster untuk menghasilkan bahan ajar di dalam media video tutorial yang lebih mudah diakses oleh generasi muda. Keberhasilan tim PKM dalam mengembangkan bahan ajar yang diadaptasi ke dalam format video tutorial mencerminkan inovasi dan ketepatan dalam memanfaatkan teknologi. Melalui pemanfaatan aplikasi Kinemaster, tim PKM mampu menciptakan konten video tutorial yang menarik dan efektif, menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan preferensi generasi muda. Penggunaan format video tutorial tidak hanya menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan elemen visual dan audio yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Dengan menggabungkan bahan ajar yang baik dengan teknologi aplikasi Kinemaster, tim PKM telah berhasil menciptakan suatu inovasi dalam penyajian materi pembelajaran. Keberhasilan ini tidak hanya membuka aksesibilitas terhadap informasi, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan tren perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar melalui format video tutorial menjadi sebuah langkah progresif dalam menjawab kebutuhan pembelajaran generasi muda yang semakin terbiasa dengan konsumsi informasi melalui media digital.

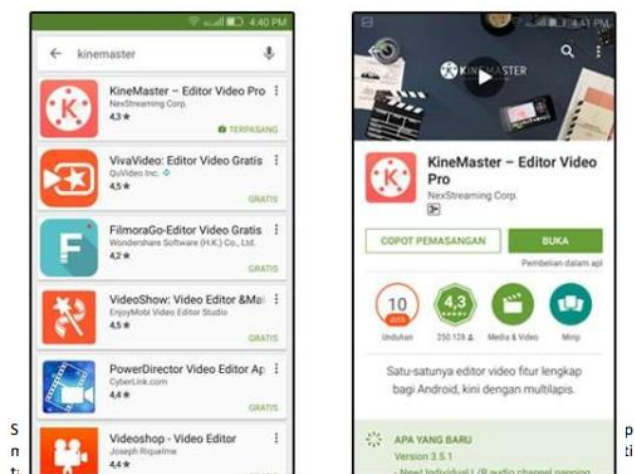
Selain itu, pada dijelaskan pula cara download dan instalasi kinemaster yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:

**Download dan Instal KineMaster**

Download aplikasi "KineMaster - Editor Video Pro" tidak jauh berbeda dengan download aplikasi Android pada umumnya. Cukup buka aplikasi Google Play di *smartphone*, ketikkan kata "KineMaster," (tanpa tanda kutip) tinggal download, beres. Semudah itu dan secepat itu.

Aplikasi KineMaster saat artikel ini ditulis sudah memasuki versi 3.5.1 dengan kapasitas file aplikasi kurang lebih 36 MB (*megabyte*). Cukup kecil untuk ukuran aplikasi video editor, sehingga bisa langsung didownload langsung menggunakan mobile data tanpa harus repot cari koneksi wireless.

Aplikasi KineMaster itu *free* alias gratis dan bebas dibagikan ke teman atau saudara yang suka membuat video by *smartphone* dengan catatan akan ada *watermark* setelah selesai *rendering* atau setelah video sudah jadi diedit, kecuali jika kita membeli lisensi yang ditawarkan oleh KineMaster. Lisensinya bisa dibeli dalam tempo berlangganan bulanan atau tahunan. Tahap awal belajar, bolehlah menggunakan yang gratisan dulu.



Oh iya, menengok di situs resmi KineMaster [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com) saat ini memang hanya



Gambar 1. Instalasi Aplikasi Kinemaster

## 2. Pelatihan Literasi Digital

Selama pelaksanaan PKM, fokus tambahan diberikan melalui sejumlah pelatihan literasi digital yang diadakan khususnya untuk guru dan siswa. Pelatihan ini didesain untuk memberikan pemahaman mendalam tentang penggunaan perangkat lunak Kinemaster, termasuk berbagai fitur dan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, peserta pelatihan juga diajarkan mengenai proses pembuatan video yang melibatkan pengeditan, penambahan elemen-elemen multimedia, serta pengaturan yang optimal untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Dengan pemahaman ini, guru dan siswa dapat secara efektif menggunakan Kinemaster sebagai alat pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya, pelatihan literasi digital ini juga memberikan arahan tentang cara mengunggah dan membagikan karya-karya mereka secara online. Ini mencakup proses penggunaan platform online untuk mempublikasikan hasil kreatif mereka, serta langkah-langkah aman dan etis dalam berbagi konten digital. Dengan demikian, peserta pelatihan tidak hanya diberikan keterampilan teknis terkait Kinemaster, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang bagaimana memanfaatkan internet sebagai saluran distribusi untuk konten mereka. Pelatihan literasi digital ini memberikan landasan yang kuat bagi guru dan siswa untuk lebih mandiri dalam menggunakan teknologi dalam pendidikan serta memberikan kontribusi positif dalam pengembangan literasi digital di kalangan mereka.



Gambar 2. Kondisi Literasi Digital di Indonesia

## 3. Pengenalan Literasi Digital Sebagai Potensi Ekonomi

PKM ini juga memberikan pandangan bahwa literasi digital dapat menjadi potensi ekonomi di masa depan. Masyarakat lokal mulai melihat potensi dalam membuat cerita komik digital sebagai sumber pendapatan. Hasil dari PKM ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital dengan menggunakan video tutorial adalah langkah yang tepat dalam memadukan bahan ajar yang menarik dan baik dengan aplikasi kinemaster sebagai wujud implementasi teknologi modern. PKM ini memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan diharapkan dapat terus berkembang serta diadopsi oleh komunitas lainnya untuk memperkuat literasi digital.

PKM ini juga memberikan wawasan yang signifikan terkait potensi ekonomi dari literasi digital di masa depan. Adanya perubahan paradigma dalam masyarakat lokal yang mulai melihat peluang finansial dalam

pembuatan cerita komik digital sebagai sumber pendapatan mencerminkan peran penting PKM dalam membuka wawasan baru. Hasil positif dari kegiatan ini menggambarkan bahwa pengembangan literasi digital dengan menggunakan video tutorial merupakan langkah yang tepat dalam menggabungkan bahan ajar yang menarik dan efektif dengan aplikasi Kinemaster sebagai implementasi teknologi modern. Dengan demikian, PKM ini tidak hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan literasi digital, tetapi juga membuka peluang ekonomi yang dapat diakses oleh masyarakat lokal.

Dampak positif yang dihasilkan oleh PKM tidak hanya terbatas pada tingkat lokal, melainkan juga memberikan kontribusi lebih luas. Harapannya, PKM ini dapat terus berkembang dan diadopsi oleh komunitas lain, sehingga literasi digital dapat diperkuat secara lebih menyeluruh. Dengan memandang literasi digital sebagai aset ekonomi yang dapat memberikan manfaat finansial, PKM ini menjadi tonggak penting dalam membantu masyarakat lokal untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai alat untuk pengembangan ekonomi lokal yang berkelanjutan.

### 3.2 Pembahasan

Literasi digital adalah keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini, terutama bagi para pendidik yang perlu mengintegrasikan teknologi digital secara efektif ke dalam praktik mengajar mereka (Liza & Andriyanti, 2020). Guru prajabatan dengan kemampuan literasi digital yang tinggi cenderung lebih siap dan antusias dalam menggunakan teknologi digital di kelas mereka (Liza & Andriyanti, 2020).

Antusiasme ini tercermin dari seringnya mereka menggunakan internet, komputer, multimedia, dan jejaring sosial untuk mengakses sumber daya pendidikan (Liza & Andriyanti, 2020). Oleh karena itu, penting untuk memberikan kesempatan kepada guru prajabatan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan kesiapan mereka dalam menggunakan teknologi digital (Liza & Andriyanti, 2020).

Selain pendidik, generasi muda juga perlu mengembangkan keterampilan literasi digital untuk menavigasi dunia yang serba digital (Wuisan, 2022). Era digitalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal kewirausahaan (Wuisan, 2022). Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan kewirausahaan kepada anak muda di era digitalisasi (Wuisan, 2022).

Kegiatan pelibatan masyarakat, seperti Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda terkait kewirausahaan dan memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk berbisnis (Wuisan, 2022).

Selain itu, penerapan e-learning dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) dapat meningkatkan literasi digital baik bagi pendidik maupun peserta didik. Lokakarya dan sesi pelatihan dapat dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para pendidik tentang e-learning dan LMS, serta teknik manajemen kelas (Hakiki et al., 2023). Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan belajar mengajar (Hakiki et al., 2023). Dengan membekali para pendidik dengan keterampilan literasi digital yang diperlukan, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan, dan siswa dapat lebih siap menghadapi dunia digital.

Bahkan di tingkat pendidikan anak usia dini, pengenalan pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sangat penting (Setiawan & Tasmi, 2023). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di TK Indo Global Mandiri, implementasi pembelajaran TIK diperkenalkan kepada anak-anak usia dini (Setiawan & Tasmi, 2023). Inisiatif ini bertujuan untuk membiasakan anak usia dini dengan teknologi digital dan mengembangkan kemampuan literasi digital mereka sejak usia dini (Setiawan & Tasmi, 2023). Dengan mengintegrasikan TIK ke dalam pendidikan anak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas, yang sangat penting di era digital (Setiawan & Tasmi, 2023).

Kesimpulannya, literasi digital adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan di kalangan pendidik dan anak muda di dunia digital. Guru prajabatan dengan kemampuan literasi digital yang tinggi akan lebih siap dan antusias dalam menggunakan teknologi digital di kelas mereka. Kegiatan pelibatan masyarakat, seperti PKM, dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada generasi muda terkait kewirausahaan dan pemanfaatan media sosial untuk tujuan bisnis.

Lokakarya dan sesi pelatihan dapat meningkatkan literasi digital para pendidik dengan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang e-learning dan sistem manajemen pembelajaran. Selain itu, memperkenalkan

pembelajaran TIK di tingkat pendidikan anak usia dini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting. Dengan membekali para pendidik dan anak muda dengan keterampilan literasi digital, mereka dapat secara efektif menavigasi dan berkembang di dunia digital.

Tahapan dari pengabdian ini fokus pada pengembangan materi pelatihan yang komprehensif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa kewirausahaan. Tim pengabdian melakukan peninjauan mendalam terhadap fitur dan fungsionalitas Rabbit dan Zotero sebagai perangkat lunak manajemen referensi. Materi pelatihan disusun dengan cermat, mencakup konsep dasar manajemen referensi, langkah-langkah penggunaan Rabbit dan Zotero, serta integrasi kasus studi ekonomi. Proses ini mengedepankan keterstrukturan materi untuk memastikan pemahaman maksimal oleh peserta.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pelaksanaan Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital melalui Aplikasi Kinemaster telah mengkonfirmasi bahwa mengeksplorasi potensi besar dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil pelaksanaan proyek ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Kinemaster dalam proses pembelajaran dapat efektif meningkatkan literasi digital siswa dan guru. Dalam PKM ini, telah tercapai pencapaian yang signifikan, termasuk pengembangan media video tutorial yang menarik, pelatihan literasi digital, peningkatan minat baca, dan potensi ekonomi dengan rincian sebagai berikut: a) Pengembangan Media Video Tutorial: PKM ini berhasil menghasilkan media video tutorial dengan bantuan aplikasi kinemaster yang menarik dengan muatan bahan ajar yang ditampilkan secara menarik. Pengembangan ini juga membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. b) Pelatihan Literasi Digital: Pelatihan literasi digital merupakan langkah penting dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap teknologi digital. Ini adalah komponen kunci yang berhasil diimplementasikan dalam PKM ini. Selain itu, pelatihan ini juga membantu dalam terlaksananya digitalisasi pembelajaran. c) Sumber Daya Teknologi dan Manusia: Ketersediaan sumber daya teknologi dan tenaga manusia yang berkualitas adalah faktor pendukung utama dalam pelaksanaan PKM ini. Kedua faktor ini sangat penting untuk kelancaran pelaksanaan.

Adapun saran yang dapat diberikan pada kegiatan PKM ini yaitu: a) Peningkatan Pelatihan Guru: Penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan tambahan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi Kinemaster dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Ini termasuk pelatihan tentang pengeditan video, penyusunan konten yang relevan, dan manajemen kelas yang terintegrasi dengan teknologi. b) Evaluasi Konten: Perlu diterapkan evaluasi konten yang cermat untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kualitas. Evaluasi ini dapat melibatkan kriteria seperti informasi yang akurat, presentasi yang baik, dan pemahaman literasi digital yang mendalam. c) Ketersediaan Akses Teknologi: Pastikan bahwa semua siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan dan koneksi internet yang memadai. Jika ada kendala dalam hal ini, perlu dicari solusi agar tidak ada siswa yang tertinggal.

#### REFERENSI

- Eliana, Isma, A., Astuti, I. N., Ivana, F., Kesuma, I., & Mediyanti, S. (2023). Pengenalan Pembuatan Laporan Keuangan pada Pekerja Migran Indonesia (PMI) Berbasis Digital. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 195-204.. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v1i3.523>
- Fadhilatunisa, D., Oktaviah, N., Isma, A., Malago, J. D., & Johansyah, O. N. P. (2023). Inovasi Manajemen Referensi: Pelatihan Aplikasi Research Rabbit dan Zotero Untuk Mahasiswa Ekonomi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 326-334. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i3.267>
- Fakhri, M. M., Hidayat, A., Suriyanto, D. F., Isma, A., & Setialaksana, W. (2023). Pelatihan Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru-Guru SDN 1 Centre Patalassang Di Kabupaten Takalar. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.61255/vokatekjmp.v1i1.27>
- Hakiki, M., Apdoludin, N., Wulandari, T., Sabir, A., & Pitra, D. (2023). Workshop dan pelatihan penerapan e-learning (learning management system) melalui manajemen kelas pada smk negeri 6 muara bungo. *I-Com Indonesian Community Journal*, 3(1), 299-307. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2256>



- Isma, A., Azis, F., & Alisyahbana, A. N. Q. A. (2023). Membangun Kemandirian Ekonomi Keluarga Berbasis Mompreneurs Melalui Inovasi Ubi Jalar Menjadi Kripik Siap Jual. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5512-5518. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17169>
- Isma, A., Rakib, M., & Halim, N. (2022). Mengembangkan Karakter Entrepreneur Siswa Melalui Pelatihan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sidrap. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 93-104. <https://doi.org/10.54082/jippm.32>
- Liza, K. and Andriyanti, E. (2020). Digital literacy scale of english pre-service teachers and their perceived readiness toward the application of digital technologies. *Journal of Education and Learning (Edulearn)*, 14(1), 74-79. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.13925>
- Nurilham, A., Purwitasari, D., & Faticah, C. (2018). Ekstraksi frasa kunci pada penggabungan kluster berdasarkan maximum-common-subgraph. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (Jnteti)*, 7(3). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i3.432>
- Oktovia, L., Hasanah, D., Sulandra, I., Susiswo, S., Lestari, T., & Nurhakiki, R. (2020). Pendampingan penulisan artikel ilmiah dari hasil penelitian bagi guru matematika smk kota kediri. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 5(2). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i2.3820>
- Ryketeng, M., Isma, A., Baharuddin, A., & Putra, N. A. (2023). Mompreneur Empowerment: Pelatihan Pembuatan Bakso Sayur Sebagai Produk Bisnis Sehat. *MALAQBIQ*, 2(1), 51-60. <https://doi.org/10.46870/jam.v2i1.509>
- Setiawan, H. and Tasmi, T. (2023). Pengenalan pembelajaran tik di tk indo global mandiri. *Akm Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 225-232. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.851>
- Surijah, E. (2020). Editorial. *Anima Indonesian Psychological Journal*, 35(2). <https://doi.org/10.24123/aipj.v35i2.2904>
- Syazali, M., Affandi, L., Nursaptini, N., Rahmatih, A., & Astria, F. (2020). Preliminary analysis kesulitan mahasiswa s-1 pgsd dalam mereview artikel ilmiah di jurnal. *Progres Pendidikan*, 1(3), 177-184. <https://doi.org/10.29303/prospek.v1i3.19>. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Wuisan, D. (2022). Pengenalan kewirausahaan di era digitalisasi pada remaja ppa aletheia di jawa timur. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 5, 1-10. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1812>

● **10% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 8% Internet database
- Crossref database
- 5% Submitted Works database
- 4% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>openjournal.unpam.ac.id</b> Internet	<1%
2	<b>media.neliti.com</b> Internet	<1%
3	<b>Universitas Negeri Jakarta on 2023-11-14</b> Submitted works	<1%
4	<b>eprints.umm.ac.id</b> Internet	<1%
5	<b>journal.uin-alauddin.ac.id</b> Internet	<1%
6	<b>Universitas Negeri Jakarta on 2017-07-25</b> Submitted works	<1%
7	<b>jurnal.stie-aas.ac.id</b> Internet	<1%
8	<b>linkumkm.id</b> Internet	<1%

9	<b>academic.oup.com</b>	Internet	<1%
10	<b>brightchamps.com</b>	Internet	<1%
11	<b>library.binus.ac.id</b>	Internet	<1%
12	<b>portalmadura.com</b>	Internet	<1%
13	<b>journal.universitaspahlawan.ac.id</b>	Internet	<1%
14	<b>123dok.com</b>	Internet	<1%
15	<b>Universitas Ibn Khaldun on 2023-11-20</b>	Submitted works	<1%
16	<b>Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-...</b>	Submitted works	<1%
17	<b>basrib.wordpress.com</b>	Internet	<1%
18	<b>journal.piksi.ac.id</b>	Internet	<1%
19	<b>rafiqafifedu.wordpress.com</b>	Internet	<1%
20	<b>repository.upi.edu</b>	Internet	<1%

21	<b>paud.id</b> Internet	<1%
22	<b>scribd.com</b> Internet	<1%
23	<b>Khoirun Nisa, Rizki Aulianita, Anna Mukhayaroh, Syifa Nur Rakhmah, N...</b> Crossref	<1%
24	<b>Sarmini Sarmini, Palupi Pandanarum, Dinda Apriyatul Permanasari. "PE...</b> Crossref	<1%
25	<b>Universitas Pamulang on 2021-07-03</b> Submitted works	<1%
26	<b>Vidila Rosalina. "Gerakan Donasi 3.000 Masker Kain Dan Edukasi Peng...</b> Crossref	<1%
27	<b>mail.jurnaldidaktika.org</b> Internet	<1%
28	<b>noexperiencenecessarybook.com</b> Internet	<1%
29	<b>jurnalalqalam.or.id</b> Internet	<1%
30	<b>Selly Anastassia Amellia Kharis, Laity Qonitah, Siti Kusriyah. "Pengukur...</b> Crossref	<1%
31	<b>The University of the South Pacific on 2022-10-05</b> Submitted works	<1%
32	<b>Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-09</b> Submitted works	<1%