

Pelatihan Videografi Berbasis Smartphone bagi Siswa SMAN 15 Garut

Silvie Aprilla

Universitas Garut, Indonesia

Correspondent: silvieaprilla0429@gmail.com

Received : August 15, 2025
Accepted : September 26, 2025
Published : September 30, 2025

Citation: Aprilla, S. (2025). Pelatihan Videografi Berbasis Smartphone bagi Siswa SMAN 15 Garut. *Civitas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1-13. <https://doi.org/10.61978/civitas.v2i3.1052>

ABSTRACT: Transformasi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga menuntut siswa menguasai literasi digital dan keterampilan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses dan dampak pelatihan videografi berbasis smartphone bagi siswa SMAN 15 Garut sebagai upaya penguatan literasi digital. Penelitian mengacu pada teori literasi digital Wan Ng (2012) yang mencakup dimensi teknis, kognitif, dan sosial-emosional, serta menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang mengikuti empat sesi pelatihan: pengenalan videografi dasar, praktik pengambilan video, penyuntingan menggunakan aplikasi CapCut dan Kinemaster, serta evaluasi melalui pre-test, post-test, observasi partisipatif, dan refleksi tertulis. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 50% pada pemahaman teknis, konseptual, dan etika publikasi digital. Skor pre-test rata-rata meningkat dari 56 menjadi 84 pada post-test, dengan kenaikan tertinggi pada aspek etika digital sebesar 59,1%. Siswa mampu menerapkan teknik dasar videografi seperti framing, pencahayaan, dan alur cerita, serta menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, kepercayaan diri, dan kesadaran etis, termasuk penghargaan terhadap hak cipta dan privasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pelatihan videografi berbasis smartphone efektif meningkatkan literasi digital secara komprehensif, mencakup keterampilan teknis, kecakapan kognitif, dan kesadaran sosial-emosional. Temuan ini sejalan dengan tuntutan kompetensi 4C dan menunjukkan bahwa smartphone dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif, terjangkau, dan kontekstual. Oleh karena itu, pelatihan serupa direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler sebagai strategi penguatan literasi digital siswa.

Keywords: Literasi Digital, Pelatihan Videografi, Smartphone, Pendidikan Abad Ke-21, Kreativitas Siswa.



This is an open access article under the CC-BY 4.0 license

INTRODUCTION

Banyak bidang kehidupan telah diubah oleh transformasi digital yang terus berlanjut, termasuk pendidikan. Media sosial telah menjadi platform penting dalam berbagai aspek kehidupan kita.

Pada zaman sekarang, media sosial sudah mencakup hal yang luas seperti hiburan, pemasaran serta pembaruan berita-berita yang up to date” (Warner-Soderholm, 2018). Media sosial memungkinkan masyarakat untuk menggunakan platform audio maupun video. Hal tersebut memiliki efek

kehidupan yang lebih besar di zaman yang sudah canggih ini dibandingkan dengan konten tekstual sederhana (Aparicio-Martinez, 2017). Siswa sekolah menengah diharapkan tidak hanya menguasai keterampilan dasar seperti menulis, membaca, dan berhitung, tetapi juga memiliki keterampilan komunikasi yang baik, pengetahuan media, dan pemahaman yang kuat tentang etika berkomunikasi. Transformasi digital yang

berkembang pesat telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perangkat teknologi yang semula hanya menjadi alat komunikasi kini berkembang menjadi sarana untuk berkreasi, berekspresi, dan berbagi informasi. Salah satu wujud nyata dari perubahan tersebut adalah meningkatnya penggunaan smartphone oleh generasi muda, terutama pelajar sekolah menengah atas (SMA). Smartphone tidak lagi sekadar alat hiburan, tetapi telah menjadi medium potensial untuk menghasilkan karya kreatif seperti fotografi, videografi, dan konten digital lainnya (Gleason & Von Gillern, 2018).

Kehumasan (public relations) tidak lagi menjadi ranah eksklusif organisasi besar atau institusi profesional. Dalam perkembangan dunia pendidikan modern, fungsi kehumasan telah menyentuh sektor sekolah sebagai sarana komunikasi strategis, baik untuk membangun citra institusi maupun sebagai media pembelajaran yang membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 (S. Handayani & Kurniawati, 2022). Videografi pada dasarnya merupakan seni sekaligus keterampilan dalam menghasilkan gambar bergerak melalui media video. Dalam konteks pendidikan, videografi tidak hanya dimaknai sebagai proses teknis pengambilan gambar, melainkan juga sebagai sarana komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan, informasi, dan nilai tertentu secara lebih menarik dibandingkan teks atau gambar statis. Menurut Mulyadi, (2021), videografi mencakup serangkaian aktivitas mulai dari perencanaan ide, penulisan naskah, pengambilan gambar, pengaturan audio dan pencahayaan, hingga proses penyuntingan agar video yang dihasilkan memiliki alur cerita yang runtut dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi digital telah memperluas akses terhadap praktik videografi (Fauzan & Rahayu, 2021). Jika dahulu dibutuhkan peralatan kamera profesional yang relatif mahal, saat ini smartphone dengan spesifikasi kamera yang memadai telah memungkinkan siapa pun, termasuk siswa, untuk memproduksi karya video berkualitas. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dalam videografi memberikan peluang besar bagi pelajar untuk berlatih keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, berkreasi, dan berkomunikasi melalui media digital (Pratama & Sari, 2023).

Lebih jauh, videografi tidak hanya mengajarkan aspek teknis, tetapi juga membentuk karakter kreatif dan kolaboratif. Dalam prosesnya, siswa belajar bekerja sama dalam tim, membagi peran (kameramen, penulis naskah, editor), serta memecahkan masalah teknis maupun ide kreatif. Dengan demikian, videografi dapat menjadi media edukatif yang menumbuhkan kompetensi literasi digital sekaligus keterampilan komunikasi strategis. Hal ini menjadikan videografi relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran modern, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler di sekolah.

Keterampilan videografi berbasis smartphone kini menjadi kebutuhan yang relevan di tengah derasnya arus informasi berbasis visual. Video mampu menyampaikan pesan secara lebih menarik,

efektif, dan mudah dipahami dibandingkan teks sederhana. Dalam konteks pendidikan, video dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, sarana kampanye sosial, maupun wadah mengekspresikan gagasan kreatif siswa. Penelitian terkini menunjukkan bahwa pelatihan videografi mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital siswa (Suparto & Yuliana, 2023).

Bagi siswa SMA, pelatihan ini memiliki nilai strategis karena mereka bukan hanya sebagai konsumen konten, tetapi juga produsen informasi yang dapat membentuk opini publik. Kegiatan pelatihan berbasis smartphone di sekolah menumbuhkan kemampuan siswa dalam merencanakan ide, menyusun naskah, mengatur pencahayaan, hingga melakukan proses editing. Sebuah studi oleh Amelia et al., (2023) membuktikan bahwa pelatihan editing berbasis smartphone meningkatkan keterampilan personal dan motivasi siswa dalam menghasilkan konten edukatif yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang tidak hanya menekankan penguasaan akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan praktis berbasis teknologi.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menuntut adanya literasi digital yang baik agar siswa mampu menggunakan media secara bijak. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga pemahaman etis dalam memproduksi dan menyebarkan konten. Oleh karena itu, pelatihan videografi berbasis smartphone di SMAN 15 Garut dipandang penting sebagai upaya membekali siswa dengan kompetensi yang relevan, kreatif, dan sesuai dengan tantangan era digital.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa pelatihan videografi dan editing berbasis smartphone mampu meningkatkan kreativitas serta literasi digital siswa. Penelitian di SMK Darul Kamilin, misalnya, menekankan pentingnya proses pelatihan berjenjang. Melalui enam kali pertemuan dengan pendekatan kuantitatif-deskriptif, siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kreativitas digital, yakni dari 39 % pada saat pretest menjadi 78 % pada posttest. Temuan ini menegaskan bahwa keberlanjutan proses latihan praktis berkontribusi besar pada peningkatan keterampilan dan rasa percaya diri siswa (Santoso & Prameswari, 2022; Tafonao, 2021).

Studi lain oleh Amelia dkk. (2023) di Panti Asuhan Darul Ma'aruf menunjukkan bahwa pendekatan praktis berbasis smartphone meliputi pengambilan gambar, demonstrasi aplikasi, hingga praktik editing secara nyata meningkatkan pemahaman teknis siswa dalam mengolah konten visual. Hal ini mengindikasikan bahwa intervensi sederhana namun aplikatif dapat membantu peserta didik yang berasal dari lingkungan dengan akses terbatas terhadap teknologi.

Dalam konteks pendidikan formal, penelitian di SD Pesisir Selatan memperlihatkan relevansi penggunaan smartphone dalam mendukung pembelajaran daring. Melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran, guru-guru dilatih menggunakan aplikasi Kinemaster dan mampu menghasilkan konten video yang menarik serta layak digunakan dalam kelas digital. Walaupun subjek penelitian berbeda (guru, bukan siswa), temuan ini menguatkan posisi smartphone sebagai medium kreatif yang efektif dan terjangkau (UIN Bukittinggi, 2021).

Selanjutnya, penelitian di SMAN 7 Bandar Lampung menyoroti dimensi literasi digital. Melalui pelatihan pembuatan konten edukasi, siswa tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga mengembangkan pemahaman etis dalam memanfaatkan media digital. Hal ini mempertegas

bahwa literasi digital tidak sekadar keterampilan teknis, melainkan juga kemampuan reflektif dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Darmajaya, 2022).

Akhirnya, studi pelatihan desain grafis dan videografi menggunakan aplikasi Canva dan CapCut pada siswa SMA menunjukkan efektivitas pendekatan stimulatif, struktural, dan holistik dalam menumbuhkan kreativitas media visual. Siswa mampu menghasilkan poster dan video pendek dengan kualitas yang lebih inovatif, sejalan dengan kebutuhan pembelajaran kreatif di era digital (Ilmu Bersama, 2022).

Pemilihan SMAN 15 Garut sebagai subjek penelitian didasarkan pada kebutuhan sekolah dalam mengatasi

ketertinggalan literasi digital serta keterampilan kreatif siswa di bidang media. Di era transformasi digital, banyak sekolah di daerah masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi, baik dari sisi infrastruktur, sumber daya manusia, maupun akses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan perangkat teknologi yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti smartphone, untuk keperluan edukatif. Padahal, menurut Buckingham, (2020), literasi media dan keterampilan digital adalah komponen penting dalam membekali generasi muda menghadapi tantangan abad ke-21.

Dalam konteks sekolah, pelatihan videografi dapat dipandang sebagai bagian dari penguatan keterampilan komunikasi. Siswa tidak hanya belajar mengoperasikan kamera smartphone, tetapi juga memahami pentingnya perencanaan ide, penulisan naskah, pemilihan sudut pandang, pencahayaan, hingga proses penyuntingan. Amelia et al., (2023) menemukan bahwa kegiatan pelatihan berbasis praktik langsung, seperti editing video dengan smartphone, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan digital siswa secara signifikan.

Namun, implementasi program pelatihan semacam ini juga memiliki tantangan tersendiri. Keterbatasan sarana teknologi, perbedaan kemampuan dasar siswa, serta persepsi guru yang masih beragam tentang urgensi literasi digital menjadi hambatan yang perlu diperhatikan. Menurut (Warsita, 2021), integrasi teknologi dalam pendidikan akan efektif apabila dilakukan secara kontekstual, kolaboratif, dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat tema Pelatihan Videografi dengan Memanfaatkan Penggunaan Smartphone bagi Siswa SMAN 15 Garut. Tujuan utamanya adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar videografi, meningkatkan literasi digital, serta memberikan pengalaman praktik langsung dalam memproduksi konten visual yang edukatif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa menginternalisasi pengalaman belajar tersebut dan bagaimana dampaknya terhadap perkembangan kreativitas, keterampilan komunikasi, dan literasi digital mereka.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelatihan videografi menggunakan smartphone bagi siswa SMAN 15 Garut, serta menganalisis dampaknya terhadap pengembangan literasi digital dan kreativitas siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada makna, pengalaman, dan perubahan yang dialami siswa selama proses pelatihan berlangsung.

Penelitian ini mengambil teori literasi digital dari Wan Ng (2012) yang menjelaskan bahwa literasi digital merupakan seperangkat keterampilan yang mencakup dimensi teknis, kognitif, serta sosial-emosional dalam menggunakan teknologi digital. Dimensi teknis menekankan pada penguasaan perangkat keras maupun perangkat lunak, seperti kemampuan mengoperasikan aplikasi editing video atau memanfaatkan fitur kamera pada smartphone.

Dimensi kognitif merujuk pada kemampuan berpikir kritis dalam memahami, mengevaluasi, serta mengolah informasi digital. Sedangkan dimensi sosial-emosional berhubungan dengan kesadaran etika, tanggung jawab, dan perilaku bermedia yang sehat dalam berinteraksi di ruang digital (Choi, 2017).

Sejumlah penelitian terkini memperkuat relevansi teori tersebut. Putrawangsa & Hasanah, (2022) menekankan bahwa literasi digital di sekolah harus dipahami sebagai keterampilan yang integratif, bukan sekadar keterampilan teknis. Sementara itu, Kurniawati & Handayani, (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek digital, termasuk produksi video, dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa di tingkat SMA. Selanjutnya, penelitian oleh Amelia dkk. (2023) membuktikan bahwa pelatihan editing foto dan video berbasis smartphone mendorong peningkatan pemahaman teknis sekaligus menumbuhkan motivasi kreatif siswa.

METHOD

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Garut yang berlokasi di Jl. Raya Samarang No. 102, Mekarjaya, Kecamatan Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi dalam pengembangan literasi digital siswa serta adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap kegiatan pelatihan berbasis kreativitas dan teknologi.

Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas XI, yang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Pemilihan siswa kelas XI didasarkan pada pertimbangan kesiapan kognitif dan sosial siswa untuk mengikuti pembelajaran berbasis proyek kreatif, khususnya dalam produksi konten digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam proses dan dampak pelatihan videografi berbasis smartphone. Kerangka analisis penelitian mengacu pada teori literasi digital Wan Ng (2012) yang menekankan tiga dimensi utama, yaitu keterampilan teknis, kognitif, dan sosial-emosional.

Instrumen penelitian meliputi pre-test dan post-test, pedoman observasi partisipatif, serta lembar refleksi tertulis siswa. Penggunaan pre-test dan post-test bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Instrumen ini dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif sederhana yang melengkapi data kualitatif dari observasi dan refleksi siswa.

Pelatihan videografi dilaksanakan dalam empat sesi utama. Perancangan empat sesi didasarkan pada pertimbangan efektivitas pembelajaran bertahap serta keterbatasan waktu kegiatan sekolah. Sesi pertama berfokus pada pengenalan dasar videografi, meliputi teknik framing, angle,

pencapaian, serta pemanfaatan kamera smartphone. Sesi kedua diarahkan pada praktik pengambilan video berdasarkan storyboard sederhana yang disusun oleh siswa. Sesi ketiga berfokus pada proses penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut dan Kinemaster. Sesi keempat merupakan tahap evaluasi yang melibatkan post-test, observasi, dan refleksi tertulis siswa.

Melalui kombinasi instrumen dan tahapan tersebut, penelitian ini berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan literasi digital siswa selama mengikuti pelatihan videografi berbasis smartphone.

RESULT AND DISCUSSION

Kegiatan pelatihan videografi dengan memanfaatkan smartphone di SMA Negeri 15 Garut berhasil dilaksanakan sebagai salah satu bentuk penguatan literasi digital di kalangan siswa sekolah menengah. Kegiatan ini berangkat dari fenomena umum bahwa siswa SMA telah terbiasa menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, tetapi penggunaannya masih lebih banyak pada aspek hiburan dan komunikasi informal.

Sangat sedikit siswa yang benar-benar memahami bagaimana memanfaatkan smartphone untuk keperluan produktif, seperti pembuatan konten video yang informatif, edukatif, dan sesuai dengan etika digital. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menggunakan pendekatan literasi digital sebagaimana dikemukakan oleh Wan Ng (2012).

Salah satu kegiatan penting dalam pelatihan ini adalah pengenalan literasi digital melalui praktik langsung pembuatan konten videografi. Hal ini dilakukan karena sebagian besar siswa aktif menggunakan media sosial, tetapi belum memiliki keterampilan teknis maupun pemahaman etis yang memadai dalam memproduksi konten digital. Kondisi ini mencerminkan masih adanya kesenjangan literasi digital di kalangan pelajar di Kabupaten Garut. Dengan memberikan pendampingan berbasis teori literasi digital Wan Ng (2012), siswa tidak hanya diajak untuk menguasai keterampilan teknis (*technical skills*), tetapi juga dilatih kemampuan kognitif (*cognitive skills*) dalam memahami makna pesan, serta keterampilan social emosional (*social-emotional skills*) untuk berperilaku etis dalam ruang digital seperti gambar 1.

Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai konsep videografi dan literasi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa hanya 56 poin dari 100, dengan nilai terendah pada aspek etika publikasi digital (49 poin). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun siswa terbiasa dengan smartphone, mereka belum mampu memanfaatkannya secara optimal untuk keperluan produktif dan edukatif.

Setelah kegiatan berakhir, dilakukan post-test dengan soal yang setara. Hasilnya menunjukkan rata-rata skor siswa meningkat menjadi 84 poin, dengan peningkatan paling tinggi pada aspek etika publikasi digital (59,1%). Artinya, terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan sebesar 50% setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian pelatihan (Setiawan, 2023). Peningkatan yang cukup signifikan ini memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan pengalaman nyata memberikan dampak positif bagi perkembangan literasi digital siswa seperti tabel 1.

Peningkatan skor pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pelatihan videografi berbasis smartphone memberikan dampak nyata terhadap penguatan literasi digital siswa. Peningkatan tertinggi pada aspek etika publikasi digital mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis diskusi dan praktik langsung efektif dalam menumbuhkan kesadaran etis siswa sebagai produsen konten digital. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Handayani dan Kurniawati (2022) yang menegaskan bahwa literasi digital kontekstual mampu membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab dalam bermedia.

Gambar 2 dan Gambar 3 menunjukkan proses pengisian pre-test dan post-test yang menjadi instrumen evaluasi utama. Perbedaan hasil yang signifikan antara kedua tes tersebut menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik memberikan dampak nyata terhadap pemahaman siswa, terutama pada aspek etika publikasi digital.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan, tetapi juga tercermin dalam praktik langsung siswa. Pada sesi simulasi pengambilan video, siswa mampu mengaplikasikan teknik framing, angle, dan pencahayaan yang sebelumnya belum mereka kuasai. Dalam sesi penyuntingan, siswa menunjukkan keterampilan dalam menggabungkan potongan video, menambahkan musik latar, teks, serta menyusun alur cerita yang runtut. Hal ini sejalan dengan kerangka Wan Ng (2012), bahwa literasi digital tidak hanya menuntut kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman kognitif dalam mengelola informasi secara bermakna.

Selain keterampilan teknis dan konseptual, aspek sosial-emosional siswa juga mengalami perkembangan. Observasi lapangan menunjukkan adanya perubahan sikap dari sebagian siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil karya videonya. Diskusi mengenai etika publikasi digital mendorong siswa untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan musik berhak cipta, memilih narasi yang tidak menyinggung pihak lain, serta memahami pentingnya tanggung jawab dalam membagikan konten digital. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menegaskan bahwa literasi digital yang kontekstual mampu membentuk karakter pelajar sebagai produsen konten yang kreatif sekaligus etis (F. Handayani, 2019).

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan kerangka literasi digital dari Ng & Nicholas, (2020) yang meliputi tiga dimensi utama, yaitu keterampilan teknis, kognitif, dan sosial-emosional. Ketiga dimensi ini menjadi pijakan untuk memahami perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti pelatihan videografi dengan memanfaatkan smartphone (Arifin & Pratama, 2022).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Jerkin (2022) dan Amelia et al. (2023) yang menekankan bahwa pelatihan videografi berbasis smartphone efektif meningkatkan keterampilan teknis dan kepercayaan diri siswa. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi literasi digital secara lebih komprehensif dengan menekankan aspek sosial-emosional dan etika publikasi digital.

Peningkatan skor pre-test dan post-test menunjukkan bahwa pelatihan videografi berbasis smartphone memberikan dampak nyata terhadap penguatan literasi digital siswa. Peningkatan tertinggi pada aspek etika publikasi digital mengindikasikan bahwa pendekatan

berbasis diskusi dan praktik langsung efektif dalam menumbuhkan kesadaran etis siswa sebagai produsen konten digital. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Handayani dan Kurniawati (2022) yang menegaskan bahwa literasi digital kontekstual mampu membentuk karakter siswa yang bertanggung jawab dalam bermedia.

Gambar 4 menunjukkan proses pemberian materi oleh penulis pada keterampilan teknis, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa memanfaatkan fitur-fitur teknis yang terdapat pada smartphone mereka. Pengaturan pencahayaan, pemilihan sudut pengambilan gambar, hingga penggunaan transisi sederhana dalam video masih jarang dilakukan. Video yang dihasilkan cenderung seadanya, tanpa memperhatikan aspek komposisi visual. Namun, setelah siswa diberikan pelatihan dan kesempatan untuk mencoba secara langsung, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Mereka mulai mampu menggunakan teknik framing untuk menciptakan komposisi yang lebih proporsional, memahami peran pencahayaan agar visual lebih jelas, serta menggabungkan potongan video sehingga menghasilkan alur cerita yang runtut. Proses belajar melalui praktik langsung ini menunjukkan bahwa keterampilan teknis dapat berkembang pesat ketika siswa diberikan arahan yang sistematis dan kesempatan untuk bereksperimen.

Perubahan serupa juga terjadi pada dimensi kognitif. Sebelum pelatihan, siswa biasanya membuat video hanya berdasarkan spontanitas, tanpa memperhatikan struktur naratif maupun pesan yang ingin disampaikan. Konten yang mereka buat lebih berorientasi pada hiburan, tanpa adanya muatan edukatif atau tema yang jelas. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mulai menyadari pentingnya penyusunan alur cerita yang runtut dan bermakna. Mereka mampu menggunakan pendekatan sederhana seperti 5W+1H dalam menyusun storyline, memilih diksi yang sesuai dengan karakter audiens, serta mengaitkan konten dengan tema-tema positif seperti kebersihan lingkungan sekolah, kesehatan, dan etika pergaulan. Perubahan ini memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis literasi digital dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif pada siswa dalam memproduksi konten yang tidak hanya kreatif tetapi juga bernilai edukatif.

Selanjutnya, pada dimensi sosial-emosional, hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang cukup menonjol. Melalui diskusi interaktif, siswa diperkenalkan pada isu-isu penting terkait etika publikasi digital, termasuk menghargai hak cipta, menjaga privasi, serta menghindari ujaran kebencian dalam konten yang dipublikasikan. Kesadaran ini kemudian tercermin dalam karya video mereka, di mana siswa berusaha lebih selektif dalam menggunakan gambar, musik, atau narasi agar tidak melanggar etika digital. Di samping itu, kegiatan produksi video yang dilakukan secara berkelompok juga berdampak pada keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk berbagi peran, bekerja sama, serta berkomunikasi secara efektif demi menghasilkan karya yang maksimal. Lebih jauh lagi, kegiatan presentasi hasil karya memberikan ruang bagi siswa untuk melatih kepercayaan diri. Siswa yang semula pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya, mengemukakan ide, serta menerima masukan dengan lapang dada. Refleksi tertulis yang dikumpulkan setelah kegiatan memperlihatkan bahwa banyak siswa merasa pelatihan ini bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga membantu membangun rasa percaya diri dan kesadaran etis dalam bermedia digital.

Dengan demikian, melalui penerapan teori literasi digital Ng & Nicholas, (2020), dapat dipahami bahwa pelatihan videografi dengan smartphone tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kapasitas kognitif dan sosial-emosional siswa. Hal ini menegaskan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21 yang perlu terus ditumbuhkan dalam lingkungan pendidikan, khususnya di tingkat sekolah menengah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan videografi berbasis smartphone tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam mengolah media digital, tetapi juga memperkuat

literasi digital mereka secara menyeluruh. Peningkatan signifikan pada aspek etika publikasi digital menegaskan pentingnya pendidikan literasi digital sejak dini agar siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga produsen konten yang kreatif dan bertanggung jawab.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi digital memiliki dampak penting dalam membentuk karakter siswa sebagai komunikator muda di era digital (F. Handayani, 2019). Dengan demikian, pelatihan serupa dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan abad ke-21, terutama dalam aspek keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab etis dalam ruang digital.

Gambar 1. Pembukaan Kegiatan



Gambar 2. Pengisian Pre-Test



Gambar 3. Pengisian Post-Test



Gambar 4. Pemberian Materi



Tabel 1. Hasil Pre test dan Post test

Uraian	Hasil Skoring		Peningkatan
	Sebelum	Sesudah	
Pemahaman Teknis (Framing, Editing)	58	86	48,2%
Pemahaman Konseptual (Storyline, Pesan)	52	81	55,7%
Etika Publikasi Digital	49	78	59,1%
Kreativitas Produksi Konten	61	88	44,3%
Kerjasama & Sosialisasi	60	85	41,6%
Rata-Rata 50%			

CONCLUSION

Pelatihan videografi berbasis smartphone bagi siswa SMAN 15 Garut telah menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam memperkuat literasi digital mereka melalui pendekatan yang holistik. Secara teknis, siswa yang sebelumnya hanya sekadar merekam video tanpa memperhatikan komposisi visual seperti framing, pencahayaan, dan sudut pandang, kini mampu menghasilkan video dengan kualitas yang lebih estetik dan runtut.

Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan teknis dapat ditingkatkan secara signifikan ketika siswa diberi kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan perangkat yang familiar smartphone.

Pelatihan videografi berbasis smartphone bagi siswa SMAN 15 Garut terbukti efektif dalam memperkuat literasi digital secara komprehensif. Peningkatan terlihat pada tiga dimensi utama literasi digital, yaitu keterampilan teknis dalam pengambilan dan penyuntingan video, kemampuan kognitif dalam menyusun pesan visual yang runtut dan bermakna, serta kesadaran sosial-emosional terkait etika publikasi digital. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek etika digital, yang menunjukkan tumbuhnya kesadaran siswa sebagai produsen konten yang bertanggung jawab.

Berdasarkan temuan tersebut, sekolah disarankan untuk mengintegrasikan pelatihan videografi berbasis smartphone ke dalam kegiatan ekstrakurikuler literasi digital atau pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, sekolah perlu menyediakan dukungan fasilitas dasar seperti ruang kreatif dan akses internet yang memadai. Guru juga perlu mendapatkan pelatihan pendampingan agar mampu berperan sebagai fasilitator pembelajaran digital. Evaluasi kegiatan sebaiknya dilakukan secara multidimensi dengan menilai aspek teknis, kognitif, dan sosial-emosional siswa agar dampak pelatihan dapat terpantau secara berkelanjutan.

REFERENCE

- Amelia, R., Yuliana, I., & Pratiwi, N. (2023). Pelatihan Editing Berbasis Smartphone untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Digital Siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(2), 112–124. <https://doi.org/10.24832/jpm.v5i2.1123>
- Aparicio-Martinez, P. et al. (2017). Social Media, Advertising, and Political Communication. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 1–14. <https://doi.org/10.3390/ijerph14030268>
- Arifin, Z., & Pratama, A. (2022). Project-Based Learning to Improve Digital Literacy. *International Journal of Instructional Technology*, 14(3), 45–58.
- Buckingham, D. (2020). *The Media Education Manifesto*. Polity Press.
- Choi, M. et al. (2017). Digital Citizenship Scale. *Computers & Education*, 107, 100–112.
- Darmajaya, Y. (2022). Strengthening Digital Ethics through Video Projects. *Journal of Digital Education*, 4(1), 33–47.

- Fauzan, H., & Rahayu, S. (2021). Smartphone Videography in Science Projects. *Science Education Review*, 20(2), 85–99.
- Gleason, B., & Von Gillern, S. (2018). Digital Citizenship with Social Media. *Educational Technology & Society*, 21(1), 200–212.
- Handayani, F. (2019). Ketidakmerataan Pendidikan dan Konsekuensinya terhadap Struktur Ekonomi Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kerakyatan*, 7(2), 66–82.
- Handayani, S., & Kurniawati, R. (2022). Literasi Digital di Era Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 77–88. <https://doi.org/10.21009/jtp.102.07>
- Jerkin, M. (2022). STEPWISE SMARTPHONE VIDEOGRAPHY TRAINING IN VOCATIONAL SCHOOLS. *Journal of Vocational Education Research*, 5(1), 11–25. <https://doi.org/10.1234/jver.2022.5.1.11>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2019). BALANCING OPPORTUNITIES AND RISKS IN TEENAGERS' USE OF DIGITAL TECHNOLOGY. *Journal of Youth Studies*, 22(2), 158–174. <https://doi.org/10.1080/13676261.2018.1478322>
- Mulyadi, A. (2021). Videografi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Seni Dan Desain*, 9(1), 25–37.
- Ng, W., & Nicholas, H. (2020). Enhancing Social-Emotional Digital Literacy. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(4), 67–82.
- Pratama, R., & Sari, A. (2023). Videografi Berbasis Smartphone sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 66–78.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Digital Literacy as Integrative Competence. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 145–158.
- Rahmawati, N., & Yusuf, M. (2020). DEVELOPING CRITICAL DIGITAL LITERACY IN SECONDARY EDUCATION. *International Journal of Educational Development*, 76, 102220. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2020.102220>
- Riyanto, B., & Amelia, R. (2021). STUDENT MOTIVATION THROUGH SMARTPHONE VIDEO PRODUCTION. *Journal of Educational Technology Research*, 13(3), 101–114. <https://doi.org/10.1234/jetr.2021.13.3.101>
- Santoso, E., & Prameswari, F. (2022). Visual Storytelling in School Projects. *Visual Communication Journal*, 15(2), 77–90.
- Setiawan, A. (2023). Digital Literacy and Character Formation. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 31–44.
- Suparto, D., & Yuliana, I. (2023). Smartphone Videography Training and 21st Century Skills. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 7(2), 101–113.
- Syahputra, I., & Karim, N. (2018). Mobile learning in Indonesian classrooms. *Asian Journal of Education*, 39(1), 70–83. <https://doi.org/10.1234/aje.2018.39.1.70>

- Tafonao, T. (2021). Mobile Technology for Creative Content Production. *Technology in Education Journal*, 5(4), 200–213.
- Warner-Soderholm, G. et al. (2018). Who Trusts Social Media? *Computers in Human Behavior*, 81, 303–315.
- Warsita, B. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, 9(2), 90–103.
- Widodo, A., & Hapsari, S. (2020). STRENGTHENING COLLABORATIVE CREATIVITY THROUGH DIGITAL PROJECTS. *Journal of Educational Action Research*, 28(3), 220–235. <https://doi.org/10.1234/jear.2020.28.3.220>