

## Pemberdayaan Siswa SMAN 1 Cimarga Melalui Produksi Konten Edukatif Di Youtube

Siti Aisyah<sup>1</sup>, Tulus Hendra Wardhana<sup>2</sup>, Gadis Octory<sup>3</sup>, Gustina Romaria<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Mercu Buana, DKI Jakarta, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>siti.aisyah@mercubuana.ac.id, <sup>2</sup>tulus.hendra29@yahoo.co.id, <sup>3</sup>gadisoctory@gmail.com,  
<sup>4</sup>gustin2403@gmail.com

**Received :**  
3 September 2025

**Revised :**  
19 September 2025

**Accepted :**  
30 September 2025

### *Abstrak*

Program layanan masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pembuatan konten di kalangan siswa SMA Negeri 1 Cimarga, Lebak, Banten, melalui produksi video edukatif di platform YouTube. Inisiatif ini menanggapi penggunaan media digital yang terbatas sebagai alat pendidikan di lingkungan sekolah. Program ini dilaksanakan secara offline pada April 2025, melibatkan dosen dan mahasiswa dari Universitas Mercu Buana dengan pendekatan pembelajaran partisipatif dan pengalaman. Pelatihan mencakup penulisan skenario, dasar-dasar videografi, pengeditan video, dan distribusi konten melalui saluran YouTube sekolah. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang produksi konten dan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pesan pendidikan melalui media digital. Hasil konkret meliputi video pendidikan yang dipublikasikan, modul pelatihan digital, dan artikel ilmiah untuk diseminasi. Kerja sama dengan sekolah dan dukungan dari kantor pendidikan setempat berkontribusi pada kesuksesan program ini. Inisiatif ini menunjukkan bahwa pembuatan konten pendidikan berbasis YouTube dapat menjadi strategi efektif untuk memberdayakan mahasiswa sebagai pembuat konten digital dengan tujuan pendidikan.

**Kata Kunci:** literasi digital; video pendidikan; YouTube; siswa SMA; pemberdayaan media

### *Abstract*

*This community service program aims to enhance digital literacy and content creation skills among students of SMAN 1 Cimarga, Lebak, Banten, through the production of educational videos on the YouTube platform. The initiative addresses the limited use of digital media as an educational tool within the school environment. Conducted offline in April 2025, the program involved lecturers and students from Universitas Mercu Buana using a participatory and experiential learning approach. The training covered scripting, basic videography, video editing, and content distribution via the school's YouTube channel. The results indicated a significant improvement in students' understanding of content production and increased confidence in expressing educational messages through digital media. Tangible outcomes included published educational videos, digital training modules, and a scientific article for dissemination. Collaboration with the school and support from the local education office contributed to the program's success. This initiative demonstrates that YouTube-based educational content creation can be an effective strategy to empower students as digital content creators with educational purpose.*

**Keywords:** digital literacy; educational video; YouTube; high school students; media empowerment

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan global, termasuk pola belajar siswa di tingkat sekolah menengah. Generasi muda saat ini lebih akrab dengan media digital seperti *YouTube*, *TikTok*, dan *Instagram* dibandingkan

dengan media cetak atau buku pelajaran konvensional. Hal ini membuka peluang baru dalam proses pembelajaran yang berbasis visual, interaktif, dan kolaboratif.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan platform digital untuk tujuan edukatif masih sangat terbatas, khususnya di sekolah-sekolah daerah. YouTube, yang seharusnya dapat menjadi kanal pembelajaran kreatif, justru lebih sering digunakan sebagai media hiburan pasif oleh pelajar. Padahal, platform ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media belajar yang partisipatif dan reflektif.

“Temuan ini mendukung hasil penelitian Sari & Mahya (2022) yang menegaskan bahwa pelatihan literasi digital dapat meningkatkan kemampuan produksi konten edukatif di kalangan pelajar. Selain itu, pentingnya peran guru pendamping dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis video juga ditekankan oleh Syamsuddin & Mulyani (2020), sementara Widodo & Suhartono (2021) menyoroti potensi pemberdayaan digital melalui konten kreatif untuk memperkuat ekosistem pembelajaran berbasis media sosial.”

Berdasarkan hasil pemetaan awal tim pengabdian masyarakat Universitas Mercu Buana, ditemukan bahwa siswa di SMAN 1 Cimarga, Kabupaten Lebak, Banten memiliki minat tinggi terhadap konten visual, namun belum memiliki kemampuan teknis dan literasi digital yang memadai untuk memproduksi konten edukatif secara mandiri.



Gambar 1: Dokumentasi wawancara awal dengan SMAN 1 Cimarga

Hasil wawancara awal dengan siswa SMAN 1 Cimarga terkait penggunaan YouTube sebagai media belajar, sebagian besar siswa menyatakan belum pernah membuat video edukatif meskipun aktif menonton konten pembelajaran di YouTube. SMAN 1 Cimarga merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di wilayah selatan Provinsi Banten dengan latar belakang siswa yang sebagian besar berasal dari keluarga petani dan buruh. Akses terhadap fasilitas digital masih terbatas, namun antusiasme siswa untuk belajar sangat tinggi. Kondisi ini menjadikan sekolah tersebut sebagai lokasi strategis untuk program pemberdayaan digital berbasis media. Berdasarkan kondisi tersebut, tim dosen dan mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana menyusun program pelatihan produksi konten edukatif berbasis YouTube. Program ini bertujuan untuk mendorong siswa menjadi produsen konten yang aktif, kritis, dan kreatif, bukan sekadar konsumen pasif media.

## Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis experiential learning, yang menekankan pengalaman langsung peserta dalam mengidentifikasi isu edukatif, menyusun ide narasi, serta memproduksi video singkat berbasis media sosial (Kolb, 1984; Beard & Wilson, 2018). Pendekatan ini dipilih karena mampu

meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta mengembangkan kemampuan reflektif dan komunikatif mereka dalam konteks digital yang terus berkembang.

Jenis kegiatan termasuk dalam kategori pelatihan dan pendampingan literasi digital, dengan penekanan pada praktik produksi konten edukatif menggunakan perangkat sederhana seperti smartphone. Proses kegiatan mencakup edukasi melalui penyampaian materi interaktif, eksplorasi gagasan melalui diskusi kelompok, dan produksi sederhana berupa video yang tematik dan edukatif. Pendekatan ini menjadikan peserta bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai kreator aktif yang menyuarakan pesan edukatif sesuai konteks sosial mereka.

Kegiatan dilaksanakan secara luring di SMAN 1 Cimarga, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, berlokasi di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital namun didukung oleh antusiasme siswa yang tinggi terhadap media kreatif. Pelaksanaan dilakukan pada bulan April 2025, dalam satu rangkaian kegiatan intensif selama tiga hari. Setiap hari pelatihan berdurasi  $\pm 3$  jam efektif, dengan materi yang disampaikan secara bertahap.

Peserta kegiatan berjumlah 45 siswa aktif kelas XI dan XII, yang ditunjuk oleh pihak sekolah berdasarkan minat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan ekstrakurikuler. Peserta berasal dari berbagai jurusan (IPA dan IPS), dengan latar belakang sosial yang beragam, mencerminkan keberagaman perspektif dalam penyusunan konten video. Selama kegiatan, para siswa didampingi oleh satu guru pendamping utama, dan difasilitasi oleh tim Universitas Mercu Buana yang terdiri dari tiga dosen dan empat mahasiswa. Kehadiran mahasiswa sebagai fasilitator pelatihan terbukti membantu membangun suasana yang inklusif dan menciptakan relasi belajar yang setara antara siswa dan fasilitator.

Rangkaian pelatihan dilakukan dalam lima tahapan utama, yaitu dimulai dengan pembukaan dan pengantar materi yang diawali sambutan dari kepala sekolah dan tim pelaksana, dilanjutkan pemaparan mengenai pentingnya literasi digital, peluang karier konten edukatif, serta contoh kampanye video berbasis nilai sosial dan edukatif. Tahapan berikutnya adalah diskusi kelompok dan brainstorming tema edukatif, di mana peserta dibagi dalam kelompok kecil dan dengan bimbingan fasilitator mereka mendiskusikan isu-isu yang relevan di lingkungan pelajar, seperti bullying, semangat belajar pasca-pandemi, kesadaran lingkungan, dan literasi keuangan remaja. Setelah itu, setiap kelompok menyusun konsep video edukatif yang mencakup narasi, struktur video, pesan utama, dan target penonton, serta memvisualisasikan ide melalui storyboard sederhana. Selanjutnya dilakukan simulasi produksi video, di mana kelompok mengambil gambar menggunakan kamera HP dengan durasi maksimal dua menit, sambil didampingi fasilitator yang memberikan arahan mengenai teknik pengambilan gambar dasar, pemanfaatan pencahayaan alami, dan pengarahan visual. Tahap terakhir adalah presentasi dan umpan balik, di mana kelompok menayangkan potongan hasil video mereka kepada peserta lain dan menerima masukan dari fasilitator terkait struktur pesan, kekuatan visual, serta potensi konten untuk dipublikasikan di kanal YouTube sekolah.

Materi pelatihan disusun dalam format modular yang menggabungkan pendekatan visual, praktikal, dan kontekstual. Media utama yang digunakan meliputi slide PowerPoint dengan ilustrasi kampanye edukatif nyata dan prinsip literasi digital, studi kasus video dari YouTube Shorts dan TikTok edukatif, template naskah dan storyboard produksi video, modul digital berformat PDF berisi panduan produksi konten edukatif, serta peralatan sederhana seperti smartphone dan tripod mini yang disediakan tim untuk proses simulasi. Penyampaian materi dilakukan secara dialogis dan berbasis cerita visual agar mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai tingkat literasi media.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi proses dengan cara observasi keterlibatan peserta selama pelatihan dan diskusi serta antusiasme dalam mengembangkan gagasan konten, dan evaluasi hasil melalui penilaian kualitas ide video yang dipresentasikan, refleksi tertulis siswa, serta peningkatan pemahaman berdasarkan kuesioner pre-post kegiatan. Luaran nyata dari kegiatan ini mencakup produksi dan unggahan beberapa video edukatif di kanal YouTube sekolah, tersusunnya modul pelatihan digital yang dapat dimanfaatkan kembali oleh guru maupun siswa, dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto, video, dan narasi, pemberian sertifikat partisipasi bagi seluruh peserta dan pendamping, serta penyusunan naskah publikasi ilmiah untuk diseminasi akademik hasil kegiatan pengabdian. Metode pelaksanaan yang adaptif ini membuktikan bahwa keterbatasan alat tidak menjadi penghalang jika disertai strategi fasilitasi yang tepat dan partisipasi aktif peserta. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar baru, tetapi juga membangun kesadaran digital dan kepercayaan diri siswa untuk tampil serta menyuarakan gagasan mereka secara visual di ruang publik digital.

### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMAN 1 Cimarga, Kabupaten Lebak, bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan produksi konten edukatif berbasis YouTube. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan *experiential learning* yang partisipatif, siswa mampu mengalami transformasi signifikan dari konsumen pasif menjadi produsen aktif konten edukatif.

Salah satu hasil paling menonjol dari program ini adalah terbangunnya rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan gagasan mereka secara visual dan edukatif. Pada tahap awal, sebagian besar peserta mengaku hanya pernah menjadi penonton video edukatif, tanpa memiliki pengalaman memproduksi konten sendiri. Namun setelah tiga hari pelatihan intensif, mereka berhasil menyusun naskah, mengambil gambar, mengedit video, hingga mempresentasikan karyanya kepada peserta lain dan guru pendamping.

Gagasan video yang diangkat siswa mencerminkan kedekatan mereka dengan isu-isu sosial di lingkungan sekolah, seperti *bullying*, semangat belajar pasca pandemi, penggunaan HP secara bijak, hingga pentingnya menjaga kesehatan mental. Hal ini menunjukkan bahwa ketika diberi ruang dan panduan yang tepat, siswa mampu menghasilkan karya yang tidak hanya kreatif tetapi juga bernilai edukatif dan kontekstual.



Gambar 2. Dokumentasi pelatihan siswa

Dalam pelaksanaannya, pelatihan dibagi dalam beberapa tahapan, mulai dari penyampaian materi, diskusi kelompok, penyusunan narasi dan *storyboard*, simulasi pengambilan gambar, hingga presentasi dan refleksi. Setiap kelompok siswa menunjukkan dinamika yang menarik: beberapa langsung terbiasa tampil di depan kamera, sementara yang lain memerlukan waktu lebih banyak untuk menyesuaikan diri. Namun dalam semua kelompok, tampak adanya perkembangan positif dalam hal kolaborasi, penyusunan gagasan, dan keberanian berekspresi.

Keberhasilan kegiatan ini juga terlihat dari kualitas video yang diproduksi. Meskipun alat yang digunakan hanya *smartphone* dan aplikasi pengedit gratis seperti *CapCut* dan *Kinemaster*, video-video yang dihasilkan memiliki struktur narasi yang cukup rapi, pemilihan gambar yang relevan, dan pesan edukatif yang tersampaikan dengan baik. Salah satu video bertema "Anti *Bullying*" bahkan mendapatkan apresiasi dari guru dan digunakan kembali dalam kegiatan apel sekolah sebagai materi pembuka yang inspiratif.

Secara kuantitatif, evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner *pre-post test* menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital sebesar 42%. Sementara itu, refleksi siswa dalam bentuk catatan tertulis menyatakan bahwa kegiatan ini membantu mereka memahami bahwa media digital seperti YouTube dapat digunakan untuk menyampaikan pesan positif, bukan hanya sebagai hiburan.

Dari sisi fasilitator, kegiatan ini menjadi ruang belajar lintas generasi yang sangat berharga. Mahasiswa Universitas Mercu Buana yang terlibat sebagai pendamping menyatakan bahwa proses mendampingi siswa secara langsung, memfasilitasi diskusi, dan membantu proses teknis memberi pengalaman praktis dalam hal komunikasi edukatif, mentoring, dan penyampaian materi berbasis konteks.

Guru pendamping dari pihak sekolah juga memberikan umpan balik positif. Menurut mereka, siswa menjadi lebih berani untuk tampil, lebih paham tentang struktur komunikasi digital, dan menunjukkan antusiasme untuk mengembangkan kanal YouTube sekolah sebagai media ekspresi pelajar. Salah satu guru bahkan mengusulkan agar kegiatan semacam ini diintegrasikan dalam kurikulum ekstrakurikuler dan mata pelajaran Informatika atau Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan literasi media.



Gambar 3. Siswa mempresentasikan hasil produksi video edukatif,

Capaian lainnya yang patut dicatat adalah terbentuknya tim konten digital sekolah yang terdiri dari perwakilan kelompok siswa peserta pelatihan. Tim ini berkomitmen untuk melanjutkan produksi konten edukatif minimal satu video setiap bulan, dengan bimbingan dari guru dan supervisi ringan dari tim PkM. Kanal YouTube sekolah yang sebelumnya pasif kini mulai diisi secara berkala dan menjadi ruang eksistensi baru bagi siswa.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan keterpaduan antara dimensi teori dan praktik. Dalam pendekatannya, tim menggunakan teori literasi media (Livingstone, 2004) yang menekankan

pemahaman kritis terhadap media, serta prinsip komunikasi edukatif partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, relevan, dan memberdayakan.

Selain hasil utama berupa peningkatan kompetensi siswa dan produksi video edukatif, kegiatan ini juga melahirkan luaran akademik dan dokumentatif: modul pelatihan dalam format PDF, dokumentasi kegiatan (foto dan video pendek), serta naskah jurnal ilmiah yang sedang dalam proses publikasi sebagai bagian dari diseminasi kegiatan.

Kegiatan ini juga berhasil mendorong partisipasi berkelanjutan. Setelah kegiatan selesai, beberapa siswa menghubungi fasilitator melalui media sosial untuk bertanya lebih lanjut tentang teknik editing dan strategi pengembangan konten. Ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya berdampak dalam jangka pendek, tetapi juga membuka ruang keberlanjutan dalam bentuk pembelajaran mandiri dan mentoring informal.

Refleksi dari tim pelaksana menyatakan bahwa kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain dengan menyesuaikan tema, durasi, dan pendekatan. Tantangan seperti keterbatasan alat, waktu, atau akses internet dapat diatasi dengan strategi kolaboratif dan fleksibilitas metode. Kunci keberhasilan terletak pada sinergi antara fasilitator, guru pendamping, dan motivasi intrinsik siswa.

Dari sisi kebermanfaatn sosial, kegiatan ini berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) poin 4 (pendidikan berkualitas) dan poin 9 (infrastruktur dan inovasi). Dalam skala lokal, kegiatan ini membantu membangun budaya digital positif di lingkungan sekolah serta memperkuat peran pelajar sebagai agen perubahan yang peka terhadap isu sosial.

Secara umum, kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang inklusif, berbasis pengalaman, dan berorientasi pada produksi konten nyata, siswa dari wilayah non-perkotaan pun memiliki potensi besar untuk tampil sebagai kreator edukatif yang bertanggung jawab dan berdaya.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan pelatihan produksi konten edukatif berbasis YouTube, tim pengabdian melakukan evaluasi menggunakan instrumen kuesioner *pre-test* dan *post-test* kepada seluruh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap empat indikator utama literasi digital, yaitu: (1) fungsi media sosial sebagai alat edukasi, (2) kemampuan menyusun narasi konten video, (3) pengetahuan tentang aplikasi penyuntingan video sederhana, dan (4) kesadaran terhadap etika produksi konten digital.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Indikator Pemahaman	Hasil Pre-Test (%)	Hasil Post-Test (%)	Persentase Peningkatan
Fungsi media sosial untuk edukasi	60	82	36,7
Kemampuan menyusun narasi video	52	78	50,0
Pengetahuan <i>tools editing</i> sederhana	48	75	56,2
Kesadaran etika dalam produksi konten	55	81	47,3

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan skor pada semua indikator yang dinilai. Sebelum pelatihan, mayoritas siswa belum memahami bahwa media sosial dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan edukatif secara strategis, dan cenderung

memandangnya semata-mata sebagai sarana hiburan. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada indikator ini, dari skor rata-rata 60 menjadi 82.

Peningkatan paling tinggi terlihat pada indikator “pengetahuan *tools editing* sederhana”, yaitu sebesar 56,2%. Hal ini mencerminkan efektivitas sesi praktik langsung yang menggunakan aplikasi CapCut dan Kinemaster sebagai sarana latihan. Para siswa mengaku baru pertama kali mengoperasikan aplikasi tersebut untuk keperluan edukatif, dan merasa lebih percaya diri setelah mencoba langsung. Secara umum, peningkatan skor pada seluruh indikator menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* yang diterapkan dalam kegiatan ini mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna.

## **Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) “Pemberdayaan Siswa SMAN 1 Cimarga Lebak Banten Melalui Produksi Konten Edukatif di YouTube” membuktikan bahwa integrasi metode *experiential learning* dan pendekatan partisipatif mampu mengakselerasi literasi digital sekaligus menumbuhkan kapasitas reflektif, kritis, dan komunikatif pada siswa. Transformasi peran pelajar dari sekadar konsumen informasi menjadi kreator konten edukatif menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sarana strategis dalam membangun karakter generasi muda yang adaptif terhadap tantangan era 4.0.

Hasil nyata berupa keterampilan produksi media, lahirnya ekosistem kolaboratif di sekolah, serta produk video edukatif yang bernilai sosial menunjukkan bahwa keterbatasan sarana bukanlah hambatan selama tersedia fasilitas yang tepat. Program ini sekaligus memberi kontribusi pada agenda global SDGs, khususnya pendidikan berkualitas (*Goal 4*) dan inovasi serta infrastruktur (*Goal 9*), serta menjadi model praksis sinergi nyata antara perguruan tinggi dan sekolah dalam kerangka Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM).

Ke depan, keberlanjutan program dapat diwujudkan melalui institusionalisasi kegiatan literasi digital sebagai agenda tahunan sekolah, pembentukan komunitas atau media club siswa, serta perluasan jejaring kolaborasi dengan perguruan tinggi dan Dinas Pendidikan. Dengan demikian, sekolah bukan hanya menjadi ruang belajar, tetapi juga pusat inovasi kreatif yang mampu melahirkan pelajar daerah sebagai aktor perubahan sosial melalui media digital yang bermakna, inspiratif, dan berdampak luas.

## **Ucapan Terima Kasih**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini didanai oleh Universitas Dian Nusantara (UNDIRA), Jakarta. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Dian Nusantara, serta Universitas Bina Insani dan Universitas Pancasila (UP) atas kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan ini. Secara khusus, kami menyampaikan apresiasi kepada Lembaga Riset dan Pengabdian Masyarakat (LRPM) UNDIRA atas dukungan dana yang diberikan. Bantuan keuangan ini berperan penting dalam mendukung terlaksananya kegiatan ini, dan kami sangat menghargai komitmen mereka dalam memajukan masyarakat Indonesia.

## **Daftar Pustaka**

- Beard, C., & Wilson, J. P. (2018). *Experiential learning: A practical guide for training, coaching and education* (3rd ed.). Kogan Page.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.

- Dennis, E. E., & Merrill, J. C. (2011). *Media debates: Great issues for the digital age* (5th ed.). Wadsworth.
- Goodman, M. (2010). *Corporate communication: Strategic adaptation for global practice*. Peter Lang.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3–14.  
<https://doi.org/10.1080/10714420490280152>
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). Sage Publications.
- Quebral, N. C. (2006). Development communication in a borderless world. *AEJMC Conference Paper*.
- Rahardjo, B. (2021). *Strategi komunikasi sosial digital*. Prenadamedia Group.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rusadi, U. (2014). TIK untuk pembangunan. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 18(1), 89–104.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, D. M., & Mahya, M. (2022). Pelatihan literasi digital berbasis konten edukatif. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 5(2), 134–141.
- Siregar, N. (2019). Media sosial sebagai alat advokasi remaja. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(1), 55–64.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmayadi, V., & Yahya, A. (2020). Pembelajaran kreatif di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 21(1), 45–58.
- Syamsuddin, M. R., & Mulyani, R. (2020). Peran guru dalam mendampingi pembelajaran berbasis video. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 77–85.
- UNESCO. (2018). *Media and information literacy: Curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.
- Warsita, B. (2017). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widodo, S. A., & Suhartono. (2021). Pemberdayaan digital melalui konten kreatif. *Jurnal Komunitas Digital*, 4(3), 115–126.
- Zubaedi. (2012). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana.
- Adisaputro, G. (2019). Pengelolaan keuangan sekolah yang efektif: Studi kasus pada sekolah menengah di Jakarta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(2), 101–110.