

INOVASI MODEL LITERASI DIGITAL MELALUI PELATIHAN VIDEO EDITING OLEH PENDIDIKAN KESETARAAN PAKET C

Lulu Yuliani¹, Lilis Karwati², Lesi Oktiawanti³, Ahmad Hamdan⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Masyarakat Universitas Siliwangi, Tasikmalaya Jawa Barat

Email: ¹luluyuliani@unsil.ac.id, ²liliskarwati@unsil.ac.id, ³lesioktiawanti@unsil.ac.id,
⁴ahmad.hamdan@unsil.ac.id

Received: 14 Mei 2026; Accepted: 5 Juni 2026

Abstract

The background of this research is the limited digital literacy of learning citizens of Equivalency Education package C. Equivalency education package C participants have a low level of digital literacy and even have no previous experience in using digital technology, which can be an obstacle in the learning process with an innovative digital literacy model. The method used in this research is a qualitative approach with a descriptive method with 7 informants, consisting of key informants and information providers. The results of the research and discussion are that the innovation of the digital literacy model through video editing training can bring significant benefits in improving participants' understanding and skills related to information and communication technology. Video editing training can be an innovation in the digital literacy model to develop skills in audio and video editing, as well as adding supporting elements of images and sound from other sources according to the demands of the script. This training can provide support in improving participants' digital literacy skills, especially in aspects of creative content creation and video editing for effectiveness in conveying messages. The video editing trainees completed the programme in a total of 118 hours, divided into theory and practice. The evaluation involves an oral exam, a written exam, and a practical exam, conducted in collaboration with the Professional Certification Agency which has a national certification valid for 3 years. Video Editing Training gives participants the ability to use editing tools and specific editing software to create simple audio-visual projects according to script requirements, record editing sequences, maintain responsibility for the quality of their own work.

Keywords: Digital Literacy, Training, Video Editing

Abstrak

Latar belakang Penelitian ini Keterbatasan Literasi Digital warga belajar Pendidikan Kesetaraan paket C. Peserta pendidikan kesetaraan paket C memiliki tingkat literasi digital yang rendah bahkan tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam penggunaan teknologi digital, dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran dengan model literasi digital yang inovatif. Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Deskriptif dengan 7 informan, terdiri dari informan kunci dan penyedia informasi. Hasil penelitian dan pembahasannya adalah Inovasi model literasi digital melalui pelatihan video editing dapat membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait teknologi informasi dan komunikasi. Pelatihan video editing dapat menjadi inovasi dalam model literasi digital untuk mengembangkan keterampilan dalam penyuntingan audio dan video, serta penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain sesuai tuntutan naskah. Pelatihan ini dapat memberikan dukungan dalam meningkatkan keterampilan literasi digital peserta, terutama dalam aspek pembuatan konten kreatif dan pengeditan video untuk

efektifitas dalam menyampaikan pesan. Peserta pelatihan video editing menyelesaikan program ini dalam waktu total 118 jam, yang terbagi dari teori dan praktik. Evaluasinya melibatkan ujian lisan, ujian tertulis, dan ujian praktik, dilakukan bekerja sama dengan Lembaga Sertifikasi Profesi yang memiliki sertifikasi nasional berlaku selama 3 tahun. Pelatihan Video Editing memberikan kemampuan peserta menggunakan perangkat editing dan perangkat lunak editing tertentu membuat proyek audio-visual sederhana sesuai kebutuhan naskah, catatan urutan editing, menjaga tanggung jawab terhadap kualitas pekerjaan mereka sendiri.

Kata Kunci : Literasi Digital, Pelatihan, Video Editing

PENDAHULUAN

Masa digital mengharuskan pendidikan kesetaraan untuk menggabungkan teknologi dalam pengajaran dan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital. Penerapan teknologi dalam pendidikan merupakan langkah yang sering diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan formal dan nonformal, melalui penyediaan fasilitas seperti akses internet, layar LCD, proyektor, penggunaan modul elektronik, serta perpustakaan digital. Pendidikan dalam zaman sekarang menghadapi tantangan yang terus berubah seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi setiap hari. Perkembangan teknologi, baik secara umum maupun dalam konteks pendidikan, memiliki dampak yang sangat berarti. Di dunia pendidikan, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan kemampuan dalam mengonsumsi serta memahami informasi yang tersedia dalam format online dan digital. Secara sederhana literasi sering diidentikkan dengan budaya baca dan tulis.

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan menggunakan teknologi dengan percaya diri, kreatif dan kritis untuk secara efektif memenuhi tuntutan dan tantangan hidup, belajar, dan bekerja dalam masyarakat digital. (Coldwell-Neilson, 2020). Kemajuan teknologi di jaman modern telah merubah seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pemerintahan. Pemerintahan yang birokratis harus mampu menyuguhkan pelayanan prima (*service excellent*). Pelayanan tersebut harus inovatif, kolaboratif dan dapat beradaptasi dengan perubahan menyeluruh. (Kartini et al., 2023)

Martin dalam Koltay (2011) mengungkapkan bahwa Digital Literacy adalah kesadaran, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan dengan tepat alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, dengan tujuan mendorong tindakan sosial yang konstruktif; dan untuk merenungkan proses ini. Penggunaan sumber daya digital ini dapat memberikan dampak positif positif terhadap hasil belajar bahasa karena "lingkungan belajar yang dimediasi oleh teknologi memberikan fleksibilitas belajar dan aksesibilitas yang lebih luas, meningkatkan kinerja siswa dan evaluasi mereka terhadap pengalaman belajar, dan mengarah pada efikasi diri komputer yang lebih tinggi" (Cochrane, 2021)

Pendidikan nonformal, yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan hal yang perlu mendapatkan perhatian dan pemahaman yang mendalam agar dapat diperbarui dan ditingkatkan untuk masa depan. Dalam undang-undang tersebut, pendidikan nonformal didefinisikan sebagai "sebuah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat diselenggarakan dengan terstruktur dan berjenjang." Dalam konteks Departemen Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal ini

mencakup berbagai aspek utama, termasuk pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pelatihan keterampilan dan kerja, pendidikan kesetaraan, serta berbagai jenis pendidikan lain yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Teknologi dan Inovasi dalam Pembelajaran Orang Dewasa memperkenalkan para pendidik dan siswa pada titik temu antara pembelajaran orang dewasa dan revolusi teknologi yang terus berkembang. Teknologi berperan penting dalam masyarakat kita, namun beberapa orang dewasa mungkin mengalami kesulitan dalam belajar menggunakan perangkat atau aplikasi teknologi baru. Strategi seperti pemodelan langsung, pengenalan fitur secara bertahap, dan praktik terpandu dapat efektif dalam membantu orang dewasa belajar menggunakan perangkat baru. Pentingnya literasi digital dalam pendidikan dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran orang dewasa juga ditekankan. Diperlukan kegiatan membaca dan produksi media multimedial. (Kathleen P. King, 2017)

Prinsip Dasar Literasi Digital adalah Kritis, Kreatif, Kolaboratif, Komunikatif. Sedangkan manfaat Literasi Digital Meningkatkan kemampuan verbal individu Meningkatkan daya fokus serta konsentrasi individu, Menambah kemampuan individu dalam membaca, merangkai kalimat serta menulis informasi, Meningkatkan kualitas hidup Masyarakat, dan Tantangan Literasi Digital adalah Arus informasi yang banyak Perkembangan teknologi yang cepat Untuk mengatasi tantangan literasi digital, diperlukan penerapan literasi digital dalam setiap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Ariyati, 2020).

Model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning. Model ini menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi dalam meningkatkan literasi digital. Pemanfaatan e-learning sebagai sarana pembelajaran implementasi dari model ini. (Setyaningsih, 2019). Para inovator dan ahli teknologi mengubah kemampuan fisik, digital, dan biologis dari sistem manufaktur global. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat dan cara mereka bekerja. Selain itu, hal ini juga berdampak negatif pada semua disiplin ilmu. Mulai dari pembangunan ekonomi hingga produksi barang dan jasa (Lele, 2019).

Inovasi merupakan tindakan yang *positional*, dimana suatu Tindakan dipandang sebagai tindakan inovatif tergantung latar sosial dimana tindakan ini diarahkan; suatu inovasi tidak perlu sesuatu "baru" bagi individu yang menerapkan tindakan terkait atau bagi konteks sosial. Baillye dan Ford menyatakan bahwa inovasi terjadi ketika individu menghasilkan solusi yang bermakna dan anggota anggota yang dalam lingkungannya atau domainnya mengadopsi solusi dimaksud sebagai tindakan bernilai dari aktivitas sekarang. (Suryono, 2016:88)

Pelatihan adalah serangkaian aktivitas yang disusun untuk meningkatkan kemampuan individu dalam menjalankan tugasnya dengan mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk proses, hasil, dan dampaknya. Kegiatan-kegiatan ini direncanakan dengan metode yang sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pelatihan dapat dijelaskan sebagai "pengalaman-pengalaman instruksional yang diberikan oleh pemimpin kepada karyawan. Ini berarti bahwa pelatihan adalah upaya yang didesain di dalam lembaga pelatihan untuk meningkatkan kinerja seseorang dalam pekerjaannya melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap." (J.R. Davis dan B. Adelaide, 1998: 65).

Menurut Kamil (2007:3), berbagai jenis pelatihan seringkali diselenggarakan di lingkungan kerja untuk memenuhi kebutuhan fungsional. Kegiatan pelatihan menjadi populer dan mudah dilakukan karena mengadopsi prinsip-prinsip dan metode-metode pendidikan dan pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pendidikan luar sekolah. Meskipun demikian, dalam banyak kasus, implementasi pelatihan ini seringkali diintegrasikan atau saling melengkapi dengan pendidikan formal.

Hatimah (2014: 7) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara peserta belajar dengan lingkungan belajar yang dikelola oleh pendidik, dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peran pendidik sangat penting dalam membantu peserta didik aktif terlibat dalam aktivitas belajar. Pendidik perlu menguasai berbagai strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang efektif dan efisien.

Pelatihan video digital merupakan inisiatif pelatihan yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan dalam tahap persiapan, produksi, dan pasca produksi video, termasuk proses publikasi video melalui berbagai media. (Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, 2015)

Keunggulan teknologi dalam penyampaian informasi audio visual dalam bentuk video terlihat dalam berbagai bidang, seperti berikut: (1) di sektor pendidikan, video meningkatkan daya tarik informasi pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi; (2) di dunia bisnis, video menjadi alat komunikasi yang sangat menarik dan berpotensi menguntungkan; (3) di bidang hiburan, video hiburan dirancang dengan sangat menarik, sering kali dengan tambahan animasi yang menciptakan efek seolah-olah benda dalam video menjadi hidup dan nyata; (4) secara umum, video juga digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan diri dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk meningkatkan motivasi diri maupun untuk mengungkapkan kreativitas secara visual. (Paramita 2022)

Littlejohn (2009) menginvestigasi bagaimana individu dapat menganggap komputer mereka sebagai entitas yang memiliki pikiran dan jiwa, sehingga komputer tersebut seakan menggantikan interaksi langsung dengan manusia. Dalam konteks komunikasi digital, pengguna memiliki identitas online yang memungkinkan mereka untuk mengendalikan sejauh mana mereka mengungkapkan diri mereka, apakah itu dalam jumlah besar, kecil, atau bahkan sama sekali di dunia maya. Hal ini membuat pengguna umumnya merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri mereka di ranah maya.

Tabel 1 Permasalahan dan Dampak yang terjadi

No	Permasalahan	Dampak yang Terjadi
1	Kurangnya Pemahaman Literasi Digital	Kurangnya pemahaman ini dapat memperlambat proses pembelajaran, membuat beberapa peserta kesulitan mengikuti konsep-konsep literasi digital dan teknis video editing.
2.	Tidak Terintegrasinya Model Pelatihan dengan Kurikulum Paket C	Peserta kesulitan mengaitkan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan dengan materi pembelajaran utama Paket C, mengurangi efektivitas dan penerapan praktis.
3.	Kurangnya Pengalaman Praktis	Keterampilan teoritis yang dipelajari sulit untuk diterapkan secara praktis, mengurangi daya guna peserta di dunia nyata.
4.	Kesenjangan Keterampilan Antar Peserta	Peserta dengan tingkat keterampilan yang berbeda mungkin menghadapi tantangan yang berbeda pula, menyulitkan penyelenggaraan pelatihan yang merata dan inklusif.
5.	Tidak Adanya Dukungan Setelah Pelatihan	Peserta kehilangan kesempatan untuk terus meningkatkan keterampilan literasi digital dan video editing mereka setelah pelatihan selesai.
6	Keterbatasan Kreativitas dan Ekspresi Diri	Potensi kreativitas dan ekspresi diri peserta tidak sepenuhnya tergali, mengurangi dampak positif dari pengembangan keterampilan ini

Identifikasi masalah-masalah ini penting untuk merancang solusi inovatif yang dapat mengatasi kendala dan meningkatkan efektivitas pelatihan literasi digital melalui penggunaan video editing dalam konteks pendidikan kesetaraan Paket C. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model literasi digital yang dapat mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Inovasi model literasi digital diharapkan dapat meningkatkan literasi digital peserta didik pendidikan kesetaraan sehingga mereka dapat lebih optimal memanfaatkan teknologi digital untuk belajar dan mengembangkan diri. Menurut Trott (2008), inovasi dapat didefinisikan sebagai kombinasi antara konsep teori, penemuan, dan unsur komersial. Oleh karena itu, inovasi merupakan hasil dari penyatuan konsep teoritis dengan temuan konkret, yang kemudian diberi nilai komersial dengan tujuan mencapai keuntungan. Inovasi dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk ide, gagasan, objek, dan praktik yang dianggap baru oleh individu atau kelompok tertentu, yang kemudian dapat diimplementasikan atau diadopsi (Rogers et al., 2014).

Research gap yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah untuk menyajikan bukti empiris mengenai transformasi literasi digital yang dihasilkan melalui pelatihan Video Editing. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi inovasi dalam model literasi digital yang melibatkan pelatihan pengeditan video bagi peserta pendidikan kesetaraan paket C di PKBM Kota Tasikmalaya.

METODE

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Deskriptif dengan 7 informan, terdiri dari informan kunci dan penyedia informasi. Tempat penelitian ini di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian deskriptif kualitatif. Satori & Komariah (2011: 23) menjelaskan bahwa penggunaan penelitian kualitatif dipilih karena peneliti ingin menyelidiki fenomena-fenomena yang tidak dapat diukur yang memiliki sifat deskriptif, seperti menjelaskan proses langkah kerja, merinci resep, menggambarkan beragam konsep, mengidentifikasi karakteristik barang dan jasa, menguraikan gambaran, mengkaji berbagai gaya, memahami tata cara budaya, dan merinci model fisik dari sebuah artefak, dan hal serupa. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, dan penelitian dokumen, sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013:20) Milles and Huberman (2009: 10-12) menjelaskan bahwa analisis dalam penelitian kualitatif melibatkan tiga langkah, yakni mengurangi data (*data reduction*), menampilkan data (*data display*), serta membuat gambaran kesimpulan dan melakukan verifikasi (*conclusion drawing and verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program pelatihan video editing oleh Pendidikan kesetaraan paket C Program Video Editing merupakan inovasi model literasi digital salah satu Program PKBM Gema Kota Tasikmalaya yang sudah berjalan 5 tahun, pelaksanaan pembelajaran video editing diselenggarakan 6 hari sebelum pembelajaran paket c, program ini termasuk program pkk vokasional. Program ini bekerja sama dengan LSP (Lembaga Sertifikasi Profesi) Program ini salah satu Program yang banyak diminati oleh warga belajar paket c tanpa biaya artinya gratis, karena didanai oleh pemerintah sasaran dari peserta pelatihan ini adalah warga belajar paket c yang merupakan warga belajar dari Pendidikan kesetaraan di PKBM GEMA. Kelebihan dari Program video editing ini, warga belajar akan menambah keterampilan di bidang Teknologi, dan mampu mengimplementasikan di masyarakat, memberikan sebuah pengalaman serta gambaran nyata di bidang video editing.

1. Proses Terjadinya Inovasi

Proses terjadinya inovasi model literasi digital melalui video editing oleh pendidikan kesetaraan Paket C di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya melibatkan beberapa tahapan strategis. Berikut adalah gambaran umum mengenai proses tersebut: 1) Identifikasi Kebutuhan dan Potensi 2) Kolaborasi dengan Ahli dan Profesional, 3) Desain Model Pelatihan, 4) Pemilihan Perangkat Lunak, 5) Umpan Balik, 6) Integrasi Materi ke dalam Pembelajaran Paket C, 7) Proyek Kolaboratif dan Karya, 8) Evaluasi Berkala dan Penyesuaian, 9) Sertifikat dan Pengakuan, 10) Pengembangan Lanjutan dan Perluasan. Proses ini memastikan bahwa inovasi model literasi digital melalui video editing di PKBM GEMA Kota Tasikmalaya merupakan langkah-langkah terencana dan terukur untuk mencapai tujuan literasi digital yang lebih luas di kalangan peserta pendidikan kesetaraan Paket C.

Inovasi yang dilakukan PKBM Gema Kota Tasikmalaya pada Pendidikan kesetaraan paket C melalui pelatihan video editing seperti table dibawah ini

Tabel 2 Pra Inovasi, Proses Inovasi, dan Perubahan Pasca Inovasi

No	Sebelum Proses Inovasi	Proses Inovasi	Perubahan yang dihasilkan
1	Peserta memiliki keterbatasan pemahaman tentang literasi digital dan akses terhadap teknologi.	Meningkatkan pemahaman awal peserta melalui penyuluhan dan pelatihan sederhana tentang literasi digital.	Peserta dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang literasi digital melalui pelatihan video editing, memperoleh keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks nyata.
2	Materi pembelajaran tidak memadai atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta.	Meningkatkan kualitas materi pembelajaran melalui penyesuaian kurikulum atau penyediaan sumber daya tambahan.	Materi pembelajaran diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta, terutama dalam konteks literasi digital dan video editing.
3	Minimnya keterlibatan peserta karena pembelajaran kurang menarik.	Mengadopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif atau menggunakan materi yang lebih menarik.	Pengenalan pelatihan video editing meningkatkan keterlibatan peserta karena mereka dapat terlibat langsung dalam kegiatan praktis yang menarik.

Dampak Inovasi ini membawa perubahan positif dengan meningkatkan keterampilan praktis, kreativitas, dan kesiapan peserta dalam menghadapi lingkungan digital. Peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta juga menjadi indikator keberhasilan inovasi ini.

2. Identifikasi kebutuhan literasi digital Melalui Pelatihan video Editing

Mengidentifikasi kelompok sasaran peserta pelatihan dan menganalisis kebutuhan literasi digital yang sesuai dengan konteks dan tujuan mereka. Memperhatikan kebutuhan khusus, seperti kemampuan pengeditan video untuk tujuan pendidikan kesetaraan. Melakukan pemetaan keterampilan awal peserta terkait literasi digital dan pengeditan video. Mengidentifikasi tingkat pemahaman tentang konsep dasar literasi digital, perangkat lunak pengeditan video, dan teknik pengeditan. Melakukan peninjauan literatur dan riset terkini tentang tren literasi digital dan pengeditan video. Menyusun informasi yang relevan untuk memahami kebutuhan yang muncul. Menganalisis kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki peserta saat ini dan keterampilan yang diharapkan atau dibutuhkan dalam dunia literasi digital dan pengeditan video. Mengidentifikasi tren teknologi terkini dalam literasi digital dan pengeditan video untuk memastikan bahwa pelatihan tetap relevan dengan perkembangan terbaru.

3. Proses Inovasi Model literasi digital pada Perencanaan Pelatihan video Editing

Inovasi model literasi digital pada perencanaan pelatihan video editing Tempat penyelenggaraan berlokasi di PKBM GEMA, Jl. Benda No. 72, Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya. Fasilitas yang tersedia di tempat tersebut sangat memadai, termasuk komputer, Infocus, Proyektor, kursi, lemari, dan meja yang sudah lengkap. Tempat pembelajaran yang nyaman dilengkapi dengan gedung sendiri, serta fasilitas lain seperti tempat ibadah, kamar mandi, dan tempat parkir yang luas. Lokasinya yang strategis dapat dijangkau dengan mudah melalui berbagai angkutan umum karena berada di pusat perkotaan. Langkah selanjutnya melibatkan penyusunan proposal dan desain pelatihan. Pembahasan desain pelatihan mencakup, identifikasi kebutuhan peserta pelatihan. aspek-aspek seperti struktur program, silabus

Pelatihan Video Editing, penentuan waktu pelaksanaan, jadwal, tempat pelaksanaan, alur kegiatan, dan hal-hal lain yang terkait dengan penyelenggaraan pelatihan. Tahapan ini juga melibatkan rapat koordinasi, penetapan kepanitiaan pelatihan melalui surat keputusan, serta rapat koordinasi dengan narasumber. Selanjutnya, dilakukan sosialisasi, pemanggilan peserta, dan seleksi peserta sebagai bagian dari persiapan penyelenggaraan pelatihan secara menyeluruh. Perencanaan materi pelatihan video editing di PKBM Gema Kota Tasikmalaya disusun sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Jenjang III. Materi pelatihan mencakup Pendidikan karakter, pembangunan dan pembentukan karakter serta kepribadian, pengetahuan tentang peraturan ketenagakerjaan, kemampuan bertanggung jawab atas pekerjaan video editing secara mandiri, dan pendidikan keterampilan yang melibatkan penguasaan pengetahuan prosedural, faktual, dan teknik mengenai video editing.

Perencanaan pemateri pelatihan melibatkan 5 tutor/instruktur dari Program Pendidikan Kesetaraan, yang memberikan materi baik secara teori maupun praktek pada pelatihan video editing. Selain itu, terdapat 2 tenaga administrasi, 1 pengelola, 1 sekretaris, dan 1 bendahara, dengan total 10 orang yang membentuk struktur keterampilan temporal pada pelatihan editing video di PKBM Gema Kota Tasikmalaya. Peserta pelatihan video editing direncanakan berasal dari Pendidikan Kesetaraan paket C di PKBM Gema Kota Tasikmalaya dengan rentang usia minimal 17 tahun hingga 25 tahun. Peserta terdiri dari laki-laki dan perempuan yang masih aktif dalam pendidikan kesetaraan paket C yang berjumlah 20 orang. Minat belajar peserta terhadap pelatihan video editing dikatakan sangat tinggi, dengan peserta memiliki bakat dalam mengembangkan keterampilan Teknologi Informasi Digital pada keterampilan video editing. Kemampuan pengetahuan teknologi dan keterampilan teknologi peserta juga mengalami perubahan yang signifikan.

Perencanaan kurikulum pelatihan video editing didasarkan pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dengan kurikulum berbasis kursus dan pelatihan video editing. Kurikulum ini disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan (SKL) sebagaimana diatur dalam PP Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional Pendidikan dan Permendikbud Nomor 131 tahun 2014 tentang standar kompetensi kursus dan pelatihan. Kurikulum berbasis KKNI digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran khusus, meliputi tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara penyampaian hingga penilaian. Kurikulum ini bertujuan untuk mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh.

4. Proses Inovasi Model Literasi Digital pada Pelaksanaan pelatihan video Digital

Inovasi model literasi digital pada pelaksanaan pelatihan video editing oleh Pendidikan kesetaraan adalah Proses penerimaan peserta, pembukaan, penjelasan teknis, penyampaian materi pelatihan, pretest, serta penyampaian materi penutup yang mencakup motivasi diri untuk

mengimplementasikan hasil pelatihan dalam tugas sebagai pendidik adalah tahapan-tahapan yang dilakukan. Peserta diberitahu bahwa evaluasi akan dilakukan terhadap implementasi tersebut melalui postest. Standar waktu untuk menyelesaikan program Video Editing adalah 118 jam pelajaran, dengan alokasi waktu 30% untuk teori dan 70% untuk praktik. Kelulusan peserta ditentukan melalui uji kompetensi yang dilaksanakan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi (LSK) Penyiaran yang merupakan lembaga independen yang diakui oleh pemerintah, dunia usaha, dan dunia industri. Uji kompetensi ini dilakukan di Tempat Uji Kompetensi (TUK). Tujuan pembelajaran pelatihan Video Editing adalah agar peserta mampu menggunakan peralatan editing dengan software tertentu untuk membuat paket audio-visual sederhana berdasarkan tuntutan naskah, catatan urutan editing, atau story board. Peserta juga diharapkan dapat bertanggung jawab atas kualitas pekerjaan sendiri. Pelaksanaan pelatihan video editing disesuaikan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) Jenjang III, dengan materi yang mencakup Pendidikan karakter, pembangunan dan pembentukan karakter serta kepribadian, pengetahuan tentang peraturan ketenagakerjaan, kemampuan bertanggung jawab atas pekerjaan video editing secara mandiri, dan pendidikan keterampilan yang melibatkan penguasaan pengetahuan prosedural, faktual, dan teknik tentang video editing.

Materi ajar dalam pelaksanaan pelatihan video editing oleh Pendidikan Kesetaraan paket C di PKBM GEMA mencakup bahan ajar berupa cetak dan noncetak, termasuk materi audio dan video. Salah satu aspek yang diajarkan adalah multicam Designer, yang mengacu pada kemampuan memuat rekaman video dari empat kamera sekaligus dan dengan cepat menghasilkan video linear tunggal. Selain itu, pemahaman tentang pusat kamera aksi untuk pengguna drone dan kamera aksi juga diajarkan untuk keperluan pengeditan, penyempurnaan, dan penambahan efek rekaman dengan cepat, termasuk pelacakan gerak objek. Materi pelatihan juga mencakup pengeditan video 360 derajat, pengeditan Chroma Key (efek layer hijau), koreksi warna, pencocokan warna, dan gradasi warna. Proses render video yang cepat dan kemudahan mengunggah ke YouTube juga merupakan bagian dari materi pelatihan. Bahan ajar lainnya dalam pelatihan video editing mencakup aspek teknis dalam produksi acara televisi, sistem penulisan, sumber gambar untuk editing, pengoperasian perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan membuka proyek, standar prosedur operasi, manajemen data, kompresi digital, jenis-jenis perangkat lunak editing, dan perkembangannya. Aspek lain termasuk pengenalan evaluasi Photoshop, modifikasi frame/tampilan pada layer, picture continuity, motivasi transisi gambar, pengantar komunikasi, komunikasi personal, dan etika pergaulan.

Dalam pelatihan video editing, penggunaan media pembelajaran melibatkan media audio, baik dalam bentuk bahasa lisan maupun kata-kata, serta media non-verbal. Media visual digunakan dengan menggunakan perangkat seperti infokus, proyektor, handycam, dan LED projector. Media pembelajaran visual ini bertujuan untuk menyajikan materi dengan menggunakan alat proyeksi, memungkinkan pesan yang akan disampaikan untuk diwujudkan dalam bentuk visual. Selain itu, peran media visual tidak hanya sebagai alat untuk menarik perhatian, melainkan juga sebagai sarana untuk memperjelas ide, menggambarkan fakta dengan cara yang mudah dicerna, dan memudahkan pengingatan informasi saat disajikan secara visual. Selama pelatihan, peserta juga aktif menggunakan komputer yang telah disediakan di PKBM Gema.

Strategi pengajaran pada pelatihan Video Editing mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang melibatkan serangkaian langkah, seperti penentuan proyek, perancangan penyelesaian proyek video editing, penyusunan jadwal, evaluasi proses dan hasil proyek, penyusunan laporan presentasi, serta penyelesaian dengan bantuan fasilitas dan monitoring tutor terhadap kemampuan peserta dalam video editing. Dalam strategi pembelajaran ini, instruktur atau tutor berperan sebagai fasilitator dan peserta menjadi pelaku

utama, dikenal dengan pendekatan pendampingan dan berpusat pada peserta yang langsung melakukan praktek di tempat. Hal ini diselaraskan dengan penyediaan fasilitas seperti komputer yang telah disediakan oleh lembaga, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Selain itu, strategi ini melibatkan penyampaian informasi terkait materi Video Editing dari tutor kepada peserta, sesuai dengan kurikulum kursus dan pelatihan berbasis video editing.

Metode mengajar dalam pelatihan video editing mencakup metode ceramah, dimana tutor memberikan materi kepada peserta pelatihan. Program video editing dirancang dengan alokasi waktu sebanyak 30% untuk teori (24 jam), yang melibatkan presentasi hasil tugas dari tutor dengan menggunakan teknik pengambilan gambar dan teknik mengedit video. Sementara itu, metode mengajar praktik memiliki porsi sebanyak 70% (96 jam), memberikan kesempatan kepada peserta keterampilan video editing untuk berlatih langsung. Pendekatan ini juga melibatkan metode demonstrasi, yang melibatkan tutor dalam memperagakan cara pembuatan video editing yang kemudian diikuti oleh peserta. Selain itu, diterapkan pula metode simulasi, yang merupakan bentuk praktek untuk mengembangkan keterampilan video editing dengan meniru atau merekayasa situasi ke dalam kegiatan ruang belajar, mengingat adanya kendala untuk melakukan praktek video editing dalam situasi sebenarnya.

Hubungan antara instruktur dan peserta pelatihan terjalin dengan baik, menggunakan komunikasi pembelajaran verbal dan non verbal. Pemanfaatan sumber belajar dalam pelatihan ini cukup memadai, melibatkan media cetak, elektronik, peralatan komputer, LED Projector, dan handycam.

5. Proses Inovasi model literasi Digital pada evaluasi pelatihan video editing.

Evaluasi pelatihan video editing melibatkan ujian lisan, tulisan, dan praktek, yang dilakukan secara kolaboratif dengan Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) yang memiliki sertifikat nasional berlaku selama 3 tahun. Uji Kompetensi melibatkan penilaian keberhasilan peserta dalam menyusun rencana editing, melakukan instalasi peralatan editing dan pendukungnya, menyunting audio dan video sesuai urutan naskah dan video editing, serta mengevaluasi hasil edit bersama sutradara atau pengguna jasa. Peserta diharapkan mampu melakukan export to media yang akan digunakan, menguasai teknik editing, mengenal beberapa tipe perangkat lunak untuk video editing, dan menguasai salah satu perangkat lunak tersebut.

Evaluasi pengajaran melalui ujian tulisan menilai keberhasilan peserta dalam mengklasifikasikan materi yang akan diedit dan file audio visual yang diperlukan sesuai dengan standar Nasional Indonesia terkait. Peserta juga dinilai berdasarkan kemampuan mempersiapkan materi shooting dan file audio visual yang sesuai dengan format yang diinginkan, membuat catatan hasil editing (Cue sheet, labeling, stick on, dan cover) dengan lengkap, serta memiliki keterampilan untuk memperbaiki hasil edit jika diperlukan.

Evaluasi pembelajaran dalam pelatihan video editing dilakukan melalui kerja sama dengan LSP yang memiliki sertifikat nasional berlaku selama 3 tahun. Pendekatan pembelajaran dalam keterampilan video editing mengadopsi pendekatan humanistik, di mana peran instruktur atau tutor sebagai fasilitator dan peserta sebagai pelaku utama dalam pembelajaran.

6. Inovasi model literasi digital pada Output pelatihan video editing

Peserta pelatihan menghasilkan peningkatan keterampilan praktis dalam pengeditan video, termasuk penguasaan perangkat lunak dan teknik editing yang relevan. Peserta dapat menciptakan karya-karya video kreatif sebagai hasil dari pelatihan, menunjukkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide dan pesan secara visual. Setiap peserta memiliki portofolio

pribadi yang mencerminkan proyek-proyek video yang telah mereka kerjakan selama pelatihan, meningkatkan visibilitas dan pengakuan atas keterampilan mereka.

Mahir dalam mengolah proses pembuatan gambar bergerak dengan kemampuan memilih, memilah, dan merangkai berbagai sumber gambar dan suara untuk membentuk rangkaian gambar bergerak serta menyampaikan cerita secara sederhana. Cakap dalam menggunakan alat editing yang tersedia. Seorang Editor Video juga memahami teknik editing, beberapa perangkat lunak editing, bahasa televisi, dan manual penggunaan alat editing. Diperlukan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan sutradara, rekan kerja, dan pelanggan atau klien. Selain itu, bertanggung jawab terhadap hasil kerja tim produksi yang digunakan dalam proses editing video.

Mampu menggunakan peralatan editing dengan editing software tertentu untuk membuat paket audio-visual yang sederhana berdasarkan tuntutan naskah, catatan urutan editing (*editing script*) atau *story board* sehingga menjadi suatu rangkaian cerita yang dapat dimengerti oleh penonton. Mampu berkomunikasi dengan sutradara, rekan kerja, dan client serta bertanggung jawab atas kualitas pekerjaan sendiri berikut hasil kerja tim produksi

Mampu membangun dan membentuk karakter serta kepribadian dengan memiliki taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, moralitas yang tinggi, etika yang baik, dan kepribadian yang positif dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Bersikap kerja sama dan memiliki kepekaan sosial, menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab terhadap karya audio visual yang dihasilkannya. Hal ini dilakukan agar tidak memberikan dampak yang dapat menimbulkan keresahan di masyarakat karena melanggar norma sosial yang berlaku. Memiliki pengetahuan tentang peraturan ketenagakerjaan, serta kemampuan bertanggung jawab atas pekerjaan video editing dengan penguasaan pengetahuan procedural, pengetahuan factual, dan teknik tentang video editing.

7. Inovasi Model literasi Digital pada Outcome Pelatihan Video Editing

Peserta yang memiliki keterampilan video editing dapat memberikan kontribusi pada pengembangan materi pembelajaran dan konten edukatif di lingkungan pendidikan kesetaraan. Peserta yang berhasil menyelesaikan pelatihan mendapatkan sertifikat atau penghargaan sebagai pengakuan resmi terhadap keterampilan yang mereka peroleh. pelatihan dapat berkontribusi pada perubahan paradigma dalam pendidikan kesetaraan, menyoroti pentingnya literasi digital sebagai komponen integral.

Peserta pelatihan video editing telah berhasil meningkatkan tingkat kesejahteraan hidup mereka, yang dapat dilihat dari indikator kepemilikan usaha, pendapatan yang meningkat, kemampuan untuk memberdayakan orang lain baik secara individu, dalam kelompok, atau di tingkat komunitas. Mereka juga mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial dengan memberikan kontribusi baik dalam bentuk pemikiran, tenaga, maupun keterampilan.

Peserta terlibat dalam komunitas digital atau platform berbagi video untuk memamerkan karya mereka, membangun jejaring, dan berkolaborasi dengan sesama kreator konten. Peserta yang mengikuti pelatihan keterampilan video editing ini berhasil mendapatkan penghasilan dengan mendapatkan pekerjaan di sebuah Wedding Organizer di Kota Tasikmalaya berkat modal sertifikat video editing. Selain itu, mereka mencoba menjadi seorang pembuat konten video dengan membuat konten di platform YouTube dan TikTok, yang berkontribusi pada peningkatan taraf kesejahteraan hidup mereka.

Memulai bisnis online melalui platform media sosial seperti Instagram dengan menawarkan layanan video editing, dan berbagi pengetahuan ini kepada saudara, teman, dan keluarga. Selain itu, selalu aktif mengikuti kegiatan di masyarakat dan turut berpartisipasi dengan memberikan kontribusi baik dalam bentuk tenaga maupun keterampilan yang dimiliki.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan video editing oleh Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Gema Kota Tasikmalaya mengalami peningkatan yang cukup baik dalam taraf kesejahteraan hidup. Mereka juga menunjukkan usaha yang positif dalam memberdayakan orang lain, baik secara individu maupun dalam kelompok atau komunitas, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial.

Pembahasan

Dalam era perkembangan teknologi yang begitu pesat, masyarakat telah mengadopsi penggunaan komputer secara luas dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan ini mencakup berbagai kegiatan, seperti pendidikan, bisnis, komersial, pemerintahan, hiburan, dan aspek pribadi lainnya. Kemajuan ini didorong oleh evolusi komputer itu sendiri serta perkembangan perangkat-perangkat pendukung lainnya. Keahlian dalam menguasai teknologi komputer menjadi sangat penting, tidak hanya dalam lingkup pekerjaan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. (Eka et al., 2021)

Inovasi literasi digital dalam perencanaan pelatihan video editing di PKBM GEMA di Tawang, Kota Tasikmalaya, bertujuan untuk meningkatkan fasilitas pengajaran, termasuk komputer, Infocus, Proyektor, dan ruang kelas. Program pelatihan ini mencakup struktur kurikulum, jadwal program, durasi pelajaran, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan pengajaran. Pelatihan ini juga mencakup koordinasi, pengambilan keputusan, dan dukungan peserta didik. Kurikulum mencakup materi teori dan praktik dari Departemen Pendidikan, dari usia 17 hingga 25 tahun. Program pelatihan ini merupakan bagian dari Program Pendidikan Paket C, dengan fokus pada pengembangan keterampilan teknologi digital. Kurikulum didasarkan pada Standar Kurikulum Nasional (SKL) dan digunakan untuk memandu pengajaran pengeditan video untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Digital literacy adalah kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital untuk mencari, mengevaluasi, mengorganisir, membuat, dan berbagi informasi. Digital literacy juga mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan alat-alat digital seperti perangkat lunak, perangkat keras, dan jaringan komputer. digital literacy adalah salah satu dari beberapa jenis literasi yang terkait dengan teknologi, seperti teknologi literacy dan internet literacy. (Yeşilyurt & Vezne, 2023)

Faisal (1981:44) menyebut beberapa jenis program dalam pendidikan orang dewasa, yakni (a) pendidikan keterampilan kerja, (b) pendidikan pengembangan diri, (c) pendidikan pengembangan kader, dan (d) pendidikan yang bersifat rekreasi, apresiasi, dan kesehatan jasmani.

Waterson (1965), seperti yang dikutip oleh Sudjana (2014: 55), menyatakan bahwa perencanaan pada dasarnya merupakan usaha yang disadari, terorganisir, dan terus-menerus untuk memilih alternatif terbaik dari sejumlah tindakan yang mungkin guna mencapai tujuan. Perencanaan tidak berdiri sendiri; sebaliknya, ia merupakan bagian integral dari proses pengambilan keputusan yang kompleks. Oleh karena itu, Schaffer (1970), sebagaimana dikutip oleh Sudjana (2014: 55), menjelaskan bahwa perencanaan tidak dapat dipisahkan dari elemen-elemen yang terkait dengan proses pengambilan keputusan. Proses pengambilan keputusan ini dimulai dengan merumuskan tujuan, kebijakan, dan sasaran secara umum, yang selanjutnya berkembang ke tahapan pencapaian tujuan. Kebijakan dalam konteks perencanaan lebih lanjut dijabarkan dalam bentuk program-program yang akan dilaksanakan.

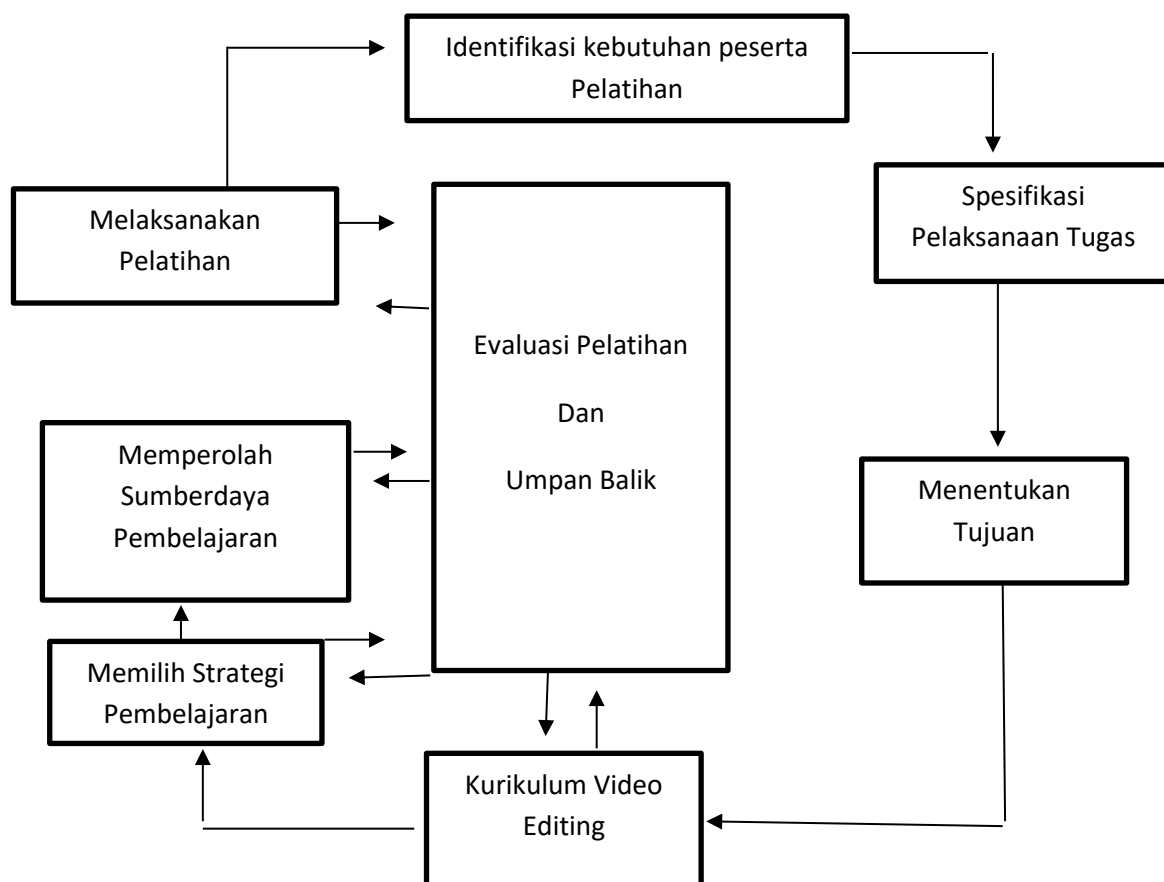
Basri & Rusdiana (2015) menyatakan bahwa perencanaan pelatihan melibatkan penetapan tujuan yang ingin dicapai selama pelatihan. Perencanaan ini mencakup panduan terkait waktu pelaksanaan, metode pelatihan, serta peserta pelatihan, yang harus disetujui oleh pejabat yang memiliki kewenangan terkait dengan pelatihan. Dalam fase perencanaan ini, identifikasi kebutuhan mitra dilakukan melalui observasi dan wawancara guna memahami

permasalahan yang dihadapi.(Aryani et al., 2022)

Tjokroamidjojo (1987:12) mengemukakan definisi perencanaan dalam tiga konsep. Pertama, perencanaan, secara luas, adalah suatu proses sistematis persiapan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Kedua, perencanaan merupakan cara untuk mencapai tujuan dengan sebaik-baiknya, dengan maksud memperoleh output yang optimal, dan dengan menggunakan sumber daya yang ada secara efektif dan efisien. Ketiga, perencanaan adalah penentuan tujuan yang akan dicapai atau dilakukan, serta cara, waktu, dan oleh siapa tujuan tersebut akan dicapai.

Penelitian ini difokuskan pada perencanaan dengan merujuk pada dasar teori perencanaan dari Faludi . Penggunaan teori perencanaan dari Faludi dipilih karena mencakup pembahasan mengenai perdebatan seputar pendekatan dalam proses perencanaan dan variabel-variabel yang memengaruhi keberhasilan suatu perencanaan. Kedua aspek ini dianggap sebagai alat analisis yang relevan dalam konteks penelitian ini.(Nirmaya, 2019)

Berdasarkan teori perencanaan dari Faludi (1973) suatu proses perencanaan yang efektif melibatkan kolaborasi antara politisi, perencana, dan masyarakat. Mereka bekerja sama dalam menyusun rencana yang dianggap komprehensif dari perspektif politis, teknokratis, dan partisipatif, sehingga informasi yang diperoleh menjadi lengkap. Dalam konteks perencanaan kolaboratif dan komprehensif ini, Teori Critical Events Model (Nadler, 1983) digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang setiap tahap dalam perencanaan program pelatihan peserta pelatihan . menampilkan tahapan identifikasi kebutuhan peserta pelatihan , spesifikasi pelaksanaan tugas, identifikasi kebutuhan peserta pelatihan, menentukan tujuan, menyusun kurikulum, memilih strategi pembelajaran, memperoleh sumberdaya pembelajaran, melaksanakan pelatihan, dan evaluasi serta umpan balik di setiap tahap.



Model Pelatihan Video Editing Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C
Sumber: PKBM Gema 2023

Pengembangan potensi manusia, serta sosialisasi, nilai dan keterampilan, harus dilakukan melalui kegiatan pendidikan.(Sujarwo et al., 2022). Pelatihan disampaikan melalui metode demonstrasi pembuatan video Editing , praktik langsung, dan pendampingan selama proses pembuatan video Editing.(Fitrianingtyas et al., 2021).

Inovasi model literasi digital pada Pelaksanaan pelatihan video editing oleh Pendidikan Kesenakem menekankan pada proses penerimaan peserta, pembukaan acara, penjelasan teknis, penyampaian materi pelatihan, pretest, dan penutup dengan motivasi untuk mengimplementasikan hasil pelatihan sebagai pendidik. Evaluasi dilakukan melalui posttest, dan standar waktu program Video Editing adalah 118 jam pelajaran, dengan alokasi waktu 30% teori dan 70% praktik. Kelulusan ditentukan melalui uji kompetensi oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi Penyiaran di Tempat Uji Kompetensi.

Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang pertama kali muncul adalah pelatihan. Kegiatan pelatihan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta pelatihan apabila dikelola dengan baik. Masyarakat dapat memanfaatkan program pelatihan untuk membantu mereka dalam menyelesaikan berbagai tugas dalam kehidupan. Secara substansial, pelatihan merupakan penyediaan pengalaman kepada individu dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar mencapai tujuan yang diinginkan.(Efendi, 2017)

Menurut Hamalik (2001:10), secara operasional, pelatihan adalah sebuah proses yang mencakup serangkaian tindakan atau upaya yang disengaja, di mana bantuan diberikan kepada calon tenaga kerja oleh tenaga profesional kepelatihan dalam batas waktu tertentu. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerja peserta dalam bidang pekerjaan khusus, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas di dalam suatu organisasi.

Dalam konteks pelaksanaan, Anisah (1995, hlm. 44) menyatakan bahwa "pelaksanaan adalah kegiatan untuk mewujudkan rencana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien." Selanjutnya, Supandi dan Sunasi dalam Anisah (1995, hlm. 44) mengungkapkan bahwa "implementasi atau pelaksanaan kegiatan adalah suatu proses menjalankan, menyelenggarakan, atau mengupayakan agar alternatif-alternatif yang telah diputuskan berdasarkan hukum berlaku dalam praktek." Oleh karena itu, pelaksanaan dalam penyelenggaraan diklat merupakan serangkaian tindakan nyata untuk memastikan bahwa semua komponen yang telah dipersiapkan dapat berjalan sesuai rencana dan terintegrasi secara menyeluruh dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sementara itu, Abdulhak (2000, hlm. 43) mengartikan metode pembelajaran dalam pelatihan sebagai suatu prosedur yang teratur dan sistematis untuk membimbing peserta pelatihan dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Peran metode belajar dalam pelatihan tidak hanya sebatas menyampaikan materi pelatihan, tetapi juga mencakup pengelolaan kegiatan pembelajaran, dengan tujuan agar pelatihan dapat diterapkan secara efektif guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pelaksanaan pelatihan disesuaikan dengan program atau kebutuhan peserta pelatihan. Pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh kondisi yang membutuhkan penyelenggaraan kegiatan pendidikan, sehingga pelaksanaannya cenderung bervariasi, baik dari segi program yang dijalankan maupun dari segi waktu pelaksanaannya (Abdulhak,2000:38).

Melakukan evaluasi terhadap kelemahan dan keunggulan dari kegiatan ini (dalam tahap refleksi) dengan tujuan untuk menggambarkan mutu penyelenggaraan. Kelemahan dan keunggulan dari kegiatan ini dievaluasi menggunakan kuesioner yang terdiri dari lima indikator, yaitu: a) keahlian dan kesiapan fasilitator, b) utilitas materi yang disampaikan, c) kesesuaian materi yang disampaikan, d) kesesuaian pelaksanaan pelatihan dengan harapan peserta, dan e) kesesuaian fasilitas yang diberikan pada saat pelatihan. (Mahdian et.al 2023)

Evaluasi pelatihan video editing melibatkan ujian lisan, tulisan, dan praktek dengan kolaborasi Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) yang memiliki sertifikat nasional berlaku selama 3 tahun. Uji Kompetensi mencakup penilaian keberhasilan peserta dalam berbagai aspek, seperti menyusun rencana editing, instalasi peralatan editing, menyunting audio dan video sesuai urutan naskah dan video editing, serta mengevaluasi hasil edit bersama sutradara atau pengguna jasa. Peserta diharapkan memiliki keterampilan seperti melakukan export to media, menguasai teknik editing, dan mengenal berbagai tipe perangkat lunak untuk video editing.

Salah satu konsep evaluasi pelatihan diungkapkan oleh Kirkpatrick (1967) dalam *The Four Levels Techniques for Evaluating Training Programs*. Kirkpatrick (1998) menyatakan bahwa evaluasi pelatihan merupakan elemen integral dari pelatihan itu sendiri dan merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitas keseluruhan pelatihan.

Sebuah definisi alternatif disajikan oleh Wirawan (2011:7), yang menjelaskan bahwa evaluasi merupakan suatu proses pengumpulan dan penyajian informasi terkait obyek evaluasi, penilaian dilakukan dengan menggunakan standar evaluasi, dan hasil evaluasi digunakan untuk membuat keputusan terkait obyek evaluasi.

Menurut Sudjana (2010:267), penilaian adalah kegiatan sistematis yang dilakukan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data atau informasi yang diperlukan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan. Hamblin (Moekijat, 1993) menyatakan bahwa evaluasi pelatihan adalah upaya untuk memperoleh data atau informasi (umpan balik) mengenai dampak program pelatihan dan memberikan penilaian terhadap pelatihan berdasarkan informasi tersebut. Tujuan dari penilaian adalah memberikan masukan bagi pengambilan keputusan terkait perencanaan, keberlanjutan, perluasan, penghentian, dan modifikasi program, serta untuk penggunaan dan pengembangan landasan ilmiah yang menjadi dasar proses penilaian.

Keberhasilan suatu pelatihan dapat dinilai melalui tiga domain kompetensi, yaitu pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (attitudes), yang merupakan aspek-aspek yang dapat diajarkan dalam suatu pelatihan. (Widiyastuti & Purwana ES., 2015)

Lulusan Pelatihan Video Editing di PKBM Gema Kota Tasikmalaya memiliki keterampilan dalam mengolah gambar bergerak, mengoperasikan alat editing, dan memahami teknik editing serta software yang digunakan. Mereka juga memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik dengan sutradara, rekan kerja, dan klien, serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja tim produksi. Selain itu, lulusan dapat membentuk karakter dan kepribadian, memiliki moral dan etika yang baik, serta menjalankan tugas dengan tanggung jawab terhadap karya audio visual yang dihasilkan, sesuai dengan norma sosial dan peraturan ketenagakerjaan.

Output pelatihan adalah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku tertentu. Manfaat dari program pelatihan untuk perusahaan termasuk meningkatkan kompetensi, produktivitas, dan kerjasama di antara karyawan. Proses pelatihan terdiri dari empat tahap: penilaian, desain, pengiriman, dan evaluasi. Keberhasilan pelatihan tergantung pada output pelatihan, yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas pelatihan, evaluasi atau penilaian hasil yang terkait dengan pelatihan harus dilakukan. Sudjana (2010: 34). Pendidikan media dalam arti luas, tetapi juga sebagai peluang, dalam konteks ini, untuk merancang pengalaman didaktis yang inovatif dengan menggunakan teknologi. (Runchina et al., 2022).

Peran Adopsi Teknologi dalam organisasi

Peran	Deskripsi
Users (Pengguna)	Pengguna Langsung dari teknologi sedang dieksplorasi
Influencers (Influencers)	Individu Mampu Mempengaruhi adopsi atau proses pembelian dan keputusan
Deciders (Penentu)	Individu dengan otoritas pengambilan keputusan akhir mengenai adopsi atau pembelian
Gatekeepers (Penjaga Gawang /Tokoh Masyarakat	Individu diposisikan untuk menawarkan informasi Khusus mengenai teknologi atau penerapannya
Planers (Perencana)	Individu yang merencanakan implementasi dan menilai Teknologi
Sponsors (Sponsors)	Dukungan tingkat Senior untuk adopsi teknologi baru

Sumber: Diadaptasi dari Hupp dan Munro (1985) dalam Kathleen P. King (2017)

Peserta pelatihan video editing di PKBM Gema Kota Tasikmalaya mengalami peningkatan taraf kesejahteraan hidup yang cukup baik. Mereka berhasil mendapatkan pekerjaan di industri Wedding Organizer, menciptakan konten di platform digital seperti YouTube dan TikTok, serta membuka usaha video editing online melalui Instagram. Selain itu, mereka aktif membagikan ilmu kepada orang-orang terdekat, berpartisipasi dalam kegiatan sosial, dan memberikan kontribusi berupa tenaga dan keterampilan. Pelatihan ini memberikan dampak positif pada aspek kehidupan peserta, baik dalam hal ekonomi maupun keikutsertaan dalam kegiatan sosial.

Menurut Sudjana (2010:35), tujuan akhir dari kegiatan pendidikan nonformal adalah pengaruh (outcome). Pengaruh ini mencakup: (a) perubahan kesejahteraan hidup lulusan, yang ditandai dengan perolehan pekerjaan atau berwirausaha, peningkatan pendapatan, kesehatan, dan tingkat pendidikan, serta peningkatan penampilan diri; (b) kemampuan lulusan untuk membagikan pengetahuan mereka kepada orang lain dan membuat orang lain merasakan manfaat dari hasil belajar yang mereka peroleh; dan (c) peningkatan partisipasi lulusan dalam kegiatan sosial dan pembangunan masyarakat, termasuk partisipasi dalam memberikan pemikiran, tenaga, harta benda, dan dana. Secara singkat, subsistem pendidikan nonformal memiliki komponen, proses, dan tujuan pendidikan yang saling terkait secara fungsional, mencakup masukan (sarana, bahan mentah, lingkungan, dan masukan lainnya), proses, serta keluaran dan pengaruh.

Outcome pelatihan adalah bahwa hasil dari pelatihan adalah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku tertentu. Pelatihan harus mencakup pengalaman yang memungkinkan peserta pelatihan untuk mempertahankan dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya serta memperoleh keterampilan baru yang dibutuhkan untuk kemajuan perusahaan. Tujuan dari pelatihan adalah untuk memberikan manfaat yang sebesar-besarnya dari output yang dihasilkan. Output pelatihan adalah hasil dari proses pembelajaran dan dapat diukur melalui evaluasi atau penilaian hasil terkait dengan pembelajaran pada pelatihan yang telah dilakukan. Proses pelatihan terdiri dari empat tahap: penilaian, perancangan, penyampaian, dan evaluasi. Penggunaan dari proses tersebut akan mengurangi terjadinya usaha-usaha pelatihan yang tidak terencana, tidak terkoordinasi, dan serampangan. Ali Moh (2020).

Teknologi pendidikan yang berpusat pada siswa yang dirancang untuk menjangkau mereka yang kurang beruntung dan kurang terlayani, serta memenuhi target pendidikan yang berkualitas dalam kerangka kerja SDGs. (Callahan et al., 2003). Pembelajaran transmedia dapat

membantu membangun jembatan antara lingkungan akademik dan kehidupan sehari-hari siswa, tetapi juga menimbulkan tantangan dalam implementasinya. (Runchina et al., 2022)

SIMPULAN

Dampak Inovasi ini membawa perubahan positif dengan meningkatkan keterampilan praktis, kreativitas, dan kesiapan peserta dalam menghadapi lingkungan digital. Peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta juga menjadi indikator keberhasilan inovasi ini. Inovasi model pelatihan digital melalui Pelatihan video editing dalam Pelaksanaan Pelatihan Video Editing ini cukup baik dengan Perencanaan Pelatihan sesuai dengan Kurikulumnya disusun sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia dan dikembangkan Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peserta pelatihan video editing menyelesaikan program ini dalam waktu total 118 jam, yang terbagi menjadi 30% teori dan 70% praktek. Evaluasi pelatihan video editing melibatkan ujian lisan, ujian tertulis, dan ujian praktik, dilakukan bekerja sama dengan Lembaga Sertifikasi Profesi yang memiliki sertifikasi nasional berlaku selama 3 tahun. Pelatihan Video Editing memberikan kemampuan peserta menggunakan perangkat editing dan perangkat lunak editing tertentu membuat proyek audio-visual sederhana sesuai kebutuhan naskah, catatan urutan editing, menjaga tanggung jawab terhadap kualitas pekerjaan mereka sendiri.

Inovasi Model Literasi Digital melalui pelatihan Video editing merupakan Pembelajaran atau Pelatihan yang dilakukan pada jangka waktu pendek selama 1 bulan, setiap tahun programnya berubah-ubah, Pelatihan Video Editing merupakan Beasiswa Pemerintah dengan Program Kecakapan Kerja (PKK). Dengan fasilitas ATK, Modul, Uji Kompetensi, Magang Program Pelatihan Video editing di PKBM Gema Kota Tasikmalaya merupakan program kursus dan pelatihan untuk menghasilkan video editor. Peserta Pelatihan berusia 17 sampai dengan 25 tahun, peserta adalah warga belajar paket C, PKBM Gema. Inovasi model literasi digital melalui pelatihan video editing dapat membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait teknologi informasi dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I, (2000), *strategi Membangun Motivasi Dalam Pembelajaran Orang Dewasa*. Bandung: AGTA Manunggal Utama.
- Anisah. (1995). *Pengelolaan Pendidikan Dasar*. Bandung: Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP)
- Ariyati (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Di Era 4.0: Tantangan dan Harapan. *FKIP E.Proceeding.Unej*
- Aryani, D., Putra, S. D., Noviandi, N., Fatonah, N. S., Ariessanti, H. D., & Akbar, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). *Jurnal Abdidas*, 3(6), 1091–1100. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>
- Alih Moh (2020). Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan di Airlangga University Press (AUP) Surabaya. Thesis: Universitas Muhamadiyah Surabaya
- Basri, Hasan., & Rusdiana, A. (2015). *Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

- Callahan, J. S., Kiker, D. S., & Cross, T. (2003). Does method matter? A meta-analysis of the effects of training method on older learner training performance. *Journal of Management*, 29(5), 663–680. [https://doi.org/10.1016/S0149-2063\(03\)00029-1](https://doi.org/10.1016/S0149-2063(03)00029-1)
- Cochrane, R. (2021). *A Case Study Examining Japanese University Students' Digital Literacy and Perceptions of Digital Tools for Academic English Language Learning*. April.
- Coldwell-Neilson, J. (2020). Unlocking the code to digital literacy. In *Australian Government Department of Education, Skills and Employment*. https://ltr.edu.au/resources/FS16-0269_Coldwell-Neilson_Report_2020.pdf
- Davis, J.R. and Adelaide, B. (1998). *Effective Training Strategies*. San Fransisco Barret-Kochler Publishing, inc.
- Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan (2015). Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia dini, Nonformal dan Informal Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eka, C., Puji Lestari Santoso, N., Sindy Amelia, & Devana, V. T. (2021). Pelatihan Software Editing Bagi Mahasiswa Pada Universitas Raharja. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 60–65. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.442>
- Efendi, Y. (Pendidikan K. U. P. B. (2017). Pelaksanaan Program Pendidikan Pelatihan Pemerintah Propinsi Jawa Timur Yuli Kartika Efendi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas PGRI Banyuwangi Abstract Abstrak. *Ilmiah Kependudukan*, X(2).
- Faisal Sanapia. 1981. *Dasar dan Teknik Menyusun Angket*. Surabaya: Usaha. Nasional.
- Faludi, Andreas. (1973). *Planning Theory*. Oxford: Pergamon Press Ltd.
- Fitrianiingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Hamalik, Oemar. 2001. *Pengembangan Sumer Daya Manusia Manajemen Pelatihan Ketenaga Kerjaan Pendekatan Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kathleen P.King,(2017). *Technologi and Innovation Adult Learning*. San Francisco: John Wiley & Sons
- Kamil,M. (2007). *Model pendidikan dan pelatihan (konsep dan aplikasi)* Bandung: Alfabeta.
- Kartini, C., Myrna, R., & Ismanto, S. U. (2023). *Evaluasi Pelatihan Kepemimpinan Pengawas Provinsi Jawa Barat*. 6, 127–138.
- Kirkpatrick b Kirkpatrick, D. (1998). *Evaluating Training Programs*. San Francisco: CA: Barret-Koehler.
- Kirkpatrick, D. L. (1967). *Evaluation of training*.
- Koltay, T., (2011). The media and the literacies: media lietracy, information literacy, digital literacy. *Journal Media, Culture & Society*. 33(2). 211-221.DOI:10.1177/0163443710393382.
- Littlejohn, W. Stephen., Foss. K.A., (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. United States of America, Sage Publications, Inc.
- Lele, A. (2019). Industry 4.0. In *Smart Innovation, Systems and Technologies*.
- Matthew B. Miles & A. Michael (2009) Huberman, Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia. UIPress,
- Mahdian, dkk(2023). Pelatihan Aplikasi Filmora sebagai *Editing Tools* untuk Video Bermuatan Lingkungan Lahan Basah Bagi Guru MGMP Kimia Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Journal of Community Service*. 3(1), <https://doi.org/10.59329/carmin.v3i1.75>
- Moekijat. (1993). *Manajemen Kepegawaian*. Bandung: Alumni Bandung

- Nadler, Leonard. (1983). *Designing Training Programs: The Critical Events Model*. USA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Nirmaya, G. C. (2019). Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP) Perencanaan Program Pelatihan Masyarakat dalam Mendukung Agenda Prioritas. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP)*, 5(1), 25–34.
- PKBM Gema (2023). *Pedoman Pelatihan video Editing*. Tasikmalaya
- Runchina, C., Sánchez-Caballé, A., & González-Martínez, J. (2022). New media literacies for transmedia learning. How students are regarding their transliteracy in Italian licei classici. *Cogent Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2038344>
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2014). Diffusion of Innovations. In *An Integrated Approach to Communication Theory and Research* (pp. 432-448). Routledge.
- Setyaningsih (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal Asosiasi Pendidikan Tinggi ilmu komunikasi* 3 (6)
- Satori, D., Komariah., A., (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana.D.(2014). *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sujarwo, S., Trisanti, T., & Kusumawardani, E. (2022). Digital literacy model to empower women using community-based education approach. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(1), 175–188. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i1.6714>
- Tjokroamidjojo, Bintoro. (1987). *Perencanaan Pembangunan*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Trott, P. (2008). *Innovation Management and New Product Development*. 4th Edition. Prentice Hall.
- Undang – Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Paramita (dkk). (2022) Pelatihan Video Editing Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Digital Di Era Industri 4.0 bagi Santri Panti Asuhan Kafalatul Yatama. *Abdimasku.Jurnal Pengabdian Masyarakat* .5(2):229-234
- Wirawan. (2011). *Evaluasi Teori, Model, Standar, Aplikasi, dan Profesi*. Jakarta: Rajawali
- PersAryani, D., Putra, S. D., Noviandi, N., Fatonah, N. S., Ariessanti, H. D., & Akbar, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR). *Jurnal Abdidas*, 3(6), 1091–1100. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>
- Widiyastuti, U., & Purwana ES., D. (2015). Evaluasi Pelatihan (Training) Level Ii Berdasarkan Teori the Four Levels Kirkpatrick. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPED)*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.21009/jped.003.2.1>
- Yeşilyurt, E., & Vezne, R. (2023). Digital literacy, technological literacy, and internet literacy as predictors of attitude toward applying computer-supported education. *Education and Information Technologies*, 28(8), 9885–9911. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11311-1>