



Pelatihan Aplikasi *Lumen5* sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan *Technological Knowledge*

Nur Indah Lestari^{(1)*}, Valensy Rachmedita⁽¹⁾, dan Myristica Imanita⁽¹⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung, 35145, Indonesia

Email : [\(*\)nur.indahlestari@fkip.unila.ac.id](mailto:(*)nur.indahlestari@fkip.unila.ac.id)

A B S T R A K

Pesatnya perkembangan TIK dalam dunia pendidikan masih meninggalkan persoalan, yaitu pembelajaran yang belum berpusat pada peserta didik serta rendahnya Technological Knowledge guru akibat minimnya sosialisasi pelatihan pemanfaatan aplikasi Lumen5. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru maka dilaksanakannya pelatihan pemanfaatan aplikasi Lumen5. Metode pengabdian ini dilakukan dengan penyuluhan dan pelatihan dengan tiga tahap kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Lumen5, yang awalnya mendapatkan skor 63,8 meningkat menjadi 85,5. Hal ini menunjukan bahwa pelatihan Lumen5 dapat meningkatkan kemampuan teknologi guru.

Kata kunci: *Lumen5, Media Pembelajaran, Technological Knowledge*

A B S T R A C T

The rapid development of ICT in the world of education still leaves problems, namely learning that is not yet student-centered and low Technological Knowledge of teachers due to the lack of socialization of training on the use of the Lumen5 application. Based on the problems faced by teachers, training on the use of the Lumen5 application was carried out. This service method was carried out through counseling and training with three stages of activities: preparation, implementation, and evaluation. Based on the results of the evaluation through pre-test and post-test, there was an increase in the ability of teachers in implementing Lumen5-based learning media, which initially got a score of 63.8 and increased to 85.5. This shows that Lumen5 training can improve teachers' technological abilities.

Keywords: *Learning Media, Lumen5, Technological Knowledge*

Submit: 03.11.2025	Revised: 16.11.2025	Accepted: 12.12.2025	Available online: 15.12.2025
-----------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah menggeser cara manusia beraktivitas di berbagai sektor, salah satunya dunia pendidikan. Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan terus mengalami perluasan seiring tuntutan peningkatan mutu pembelajaran serta kebutuhan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman digital. Penerapan teknologi di lingkungan sekolah tidak hanya mengubah pola penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi pada meningkatnya partisipasi peserta didik serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Wijaya & Romadhan, 2024). Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, menciptakan tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik di seluruh dunia. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai platform dan alat digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran (Mursalin, Ali, & Armita, 2024). Masuknya teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran menghadirkan berbagai kemungkinan baru yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang ketercapaian pembelajaran yang lebih bermutu dan berjalan secara lebih efektif (Azizah, Suratno, & Irawati, 2024).

Pendidikan adalah serangkaian upaya yang terstruktur dan terencana, dirancang untuk membimbing setiap individu (peserta didik) agar dapat mencapai potensi penuh mereka, baik secara fisik maupun mental, menuju pembentukan jati diri yang utuh. Aktivitas edukatif ini tidak hanya sebatas menyampaikan informasi faktual (transfer pengetahuan) dan keahlian praktis (keterampilan), namun secara simultan menyematkan prinsip dan nilai-nilai fundamental yang membentuk karakter. Integrasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai ini esensial. Oleh karena itu, fungsi utama pendidikan adalah memfasilitasi setiap anak untuk mengenali esensi keberadaannya serta memampukan mereka untuk berkembang sesuai dengan potensi bawaannya. Sehingga, mampu berintegrasi dan menyelaraskan diri secara efektif dengan berbagai tuntutan masyarakat, kondisi lingkungan, dan kompleksitas tantangan yang dibawa oleh era globalisasi yang terus berubah (Siswadi, 2023).

Tenaga pendidik memegang fungsi krusial dalam penyelenggaraan edukasi historis. Mereka dituntut untuk mendesain suasana belajar yang efektif dan efisien agar siswa dapat mengikuti seluruh rangkaian aktivitas studi dengan optimal (Lestari, 2018). Dalam konteks penyampaian materi, dua komponen utama yang saling terkait adalah instruktur (guru) dan sarana ajar (media pembelajaran). Keputusan guru mengenai pemilihan serta pemanfaatan media pembelajaran yang benar-benar relevan akan berdampak signifikan terhadap mutu pelaksanaan dan capaian akhir dari kegiatan belajar-mengajar. Seiring majunya zaman, media ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi elemen vital yang mendefinisikan evolusi di sektor pendidikan. TIK, pada dasarnya, adalah seperangkat instrumen dan aplikasi yang bertugas mengolah, mengelola, dan mendistribusikan data serta informasi. Penerapan sarana TIK dalam pengajaran memiliki manfaat ganda: meningkatkan daya nalar dan kecakapan kognitif siswa, serta mengembangkan kompetensi profesional guru itu sendiri. Adanya dukungan TIK memacu semangat dan kreativitas pengajar dalam menyajikan materi di kelas (Lestari, 2018). Untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran juga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang mendukung proses pembelajaran.

Meningkatnya permintaan akan alat bantu ajar yang mumpuni, ditambah dengan percepatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), mendorong inovasi mendasar dalam menciptakan ragam media edukatif baru. Media-media ini dirancang untuk berintegrasi sempurna dengan platform digital seperti perangkat komputer atau seluler, demi memfasilitasi kemudahan akses dan penyebarannya secara luas. Lebih dari itu, sarana belajar ini harus memiliki kemampuan untuk menjembatani dan menyelesaikan kendala komunikasi dalam penyampaian substansi materi yang mungkin timbul antara pengajar dan pelajar selama berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar (Yanto, 2019). Media interaktif dibutuhkan oleh guru demi mendorong terciptanya proses belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif bagi siswa. Cara belajar yang menarik dapat

menstimulus peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil pembelajaran menjadi meningkat.

Media *Lumen5* dapat menyajikan sebuah fitur yang mampu memberikan kesan menarik dan mudah digunakan bagi setiap pengguna. Seperti: mengubah teks artikel menjadi konten video, banyak fitur yang digunakan, dan fitur pemosisian teks dihitung secara cerdas berdasarkan komposisi file media yang dipilih. *Lumen5* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mampu membantu proses belajar menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti materi. Penyajian konten yang visual dan dinamis melalui media ini mempermudah pemahaman materi dalam waktu yang relatif singkat, sekaligus mendorong semangat belajar serta menstimulasi cara berpikir peserta didik agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Dalam penyajian materi *Lumen5* menawarkan beragam fasilitas khusus yang membedakannya dari platform sejenis serta memberikan keunggulan tersendiri dalam penggunaannya seperti warna, huruf, animasi, gambar atau foto (Ninda, 2024). *Lumen5* menyediakan berbagai alat pengeditan video yang intuitif dan *user-friendly*, termasuk fitur untuk memotong, menggabungkan, dan menambahkan transisi antar klip. Dengan *Lumen5*, pengguna dapat dengan cepat membuat video yang profesional dan menarik, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan. Platform ini memungkinkan para guru dan instruktur untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan engaging, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik (Ilmi & Putri, 2024).

IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah guru masih mengalami beberapa kendala dalam mengaplikasikan penggunaan teknologi diantaranya: (1) Sarana pembelajaran yang selama ini diterapkan belum memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan *Technological Knowledge* bagi guru sehingga dapat mengimplementasikan kurikulum Merdeka secara optimal, (2) Pelaksanaan pembelajaran cenderung bersifat satu arah dengan dominasi peran guru, sementara peserta didik belum dilibatkan secara aktif sebagai subjek belajar dan lebih sering ditempatkan sebagai penerima informasi semata, (3) Hingga saat ini belum dilaksanakan kegiatan pengenalan maupun pelatihan terkait pemanfaatan aplikasi *Lumen5* sebagai media pembelajaran, padahal aplikasi tersebut berpotensi mendorong peningkatan kreativitas guru dalam menyusun dan menyajikan materi, (4) guru belum memahami bagaimana memanfaatkan aplikasi *Lumen5* yang dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah maka tujuan dilakukan pengabdian ini adalah (1) menumbuhkan semangat profesionalisme guru-guru di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah, (2) memberdayakan potensi profesional guru-guru di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah dalam memanfaatkan aplikasi *Lumen5* yang dapat memudahkan peserta didik dalam mendapatkan informasi terkait pembelajaran, (3) memberikan alternatif kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik; dan (4) membekali para guru untuk mampu meningkatkan *Technological Knowledge*.

Pembelajaran berbasis video pada masa kini dapat diterapkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital yang berkembang sangat cepat. Salah satu terobosan yang relevan adalah penggunaan aplikasi *Lumen5* yang memanfaatkan kecerdasan buatan. Amira & Nasution (2023), mengemukakan bahwa *Lumen5* merupakan platform pengolah teks menjadi video secara otomatis dalam waktu singkat, dilengkapi dengan fasilitas pengeditan seperti penambahan, pemotongan, serta penggabungan klip video. Pemanfaatan aplikasi ini memungkinkan pendidik menghasilkan video pembelajaran yang memiliki kualitas visual yang baik, tampilan beragam, dan daya tarik tinggi. Dalam konteks pendidikan, penggunaan *Lumen5* membantu penyajian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, *Lumen5* mendukung pembelajaran yang bersifat personal dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Natali & Kolomoyets, 2024). *Lumen5* adalah aplikasi yang

dapat mengubah teks menjadi video dengan cepat. Teknologi AI juga dapat menghasilkan animasi berdasarkan teks termasuk artikel yang dimasukkan, aplikasi ini tentu saja sangat bermanfaat untuk menghasilkan video pembelajaran yang interaktif. Kecerdasan Buatan dalam aplikasi ini dapat menyarankan klip video yang relevan berdasarkan materi teks. Aplikasi ini memiliki memiliki berbagai fitur diantaranya perpustakaan media, template video dengan antarmuka drag-and-drag yang sangat bermanfaat dalam membuat video pembelajaran interaktif (Jamal & Hidayatullah, 2025).

METODE PELAKSANAAN

Berangkat dari berbagai kendala yang dialami oleh pihak mitra, serta mengacu pada tujuan dan alternatif pemecahan masalah yang telah ditetapkan, kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara penyuluhan dan pelatihan yang meliputi tiga tahap kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode penyuluhan dilakukan untuk memberikan pengetahuan materi tentang media pembelajaran dengan visualisasi gambar yang menarik menggunakan aplikasi *Lumen5*. Metode pelatihan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan praktis peserta dalam memanfaatkan aplikasi *Lumen5*.

Berdasarkan metode yang dijelaskan, maka deskripsi tahap kegiatan, yaitu:

1. Tahap persiapan

Tahapan ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya;

- a) Observasi pra pengabdian
- b) Kajian pustaka
- c) Membuat analisis kebutuhan
- d) Perumusan solusi atas permasalahan yang mitra dengan mengacu pada kajian pustaka yang telah dilakukan sebelumnya.
- e) Koordinasi dengan mitra atas perencanaan dan persiapan pengabdian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya;

- a) Menyampaikan pemahaman kepada guru mengenai urgensi penggunaan sarana pembelajaran yang dikemas secara kreatif agar mampu menunjang proses belajar secara lebih efektif.
- b) Membekali guru dengan wawasan tentang perancangan media pembelajaran yang menonjolkan unsur visual sehingga penyajian materi menjadi lebih atraktif dan mudah dipahami.
- c) Memberikan pelatihan kepada guru untuk membuat rancangan pembelajaran dalam aplikasi *Lumen5*.
- d) Memberikan pelatihan kepada guru memahami menu-menu utama yang terdapat pada aplikasi *Lumen5* yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik serta dapat diakses kapanpun sesuai kebutuhan peserta didik.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pengabdian. Tahap ini meliputi pengukuran dengan beberapa instrumen yaitu :

- a) Test
Instrument test digunakan untuk melihat pengetahuan guru tentang 1) pentingnya media pembelajaran berbasis *web*, 2) konsep media pembelajaran dengan aplikasi *Lumen5*.
- b) Portofolio
Instrumen berupa portofolio digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam 1) Merancang media pembelajaran berbasis *web*
2) Merancang media pembelajaran visual dengan aplikasi *Lumen5*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknologi guru-guru di SMPN 2 Gunung Sugih Lampung Tengah. Kegiatan tersebut berlangsung dalam beberapa rangkaian yaitu:

1) Tahap Persiapan

Tahapan persiapan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan meliputi pelaksanaan koordinasi awal dengan para guru di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah, menetapkan tujuan pelatihan *Lumen5*. Dalam sesi diskusi yang berlangsung antara peserta dengan tim pelaksana pengabdian, terungkap sejumlah informasi mengenai kondisi yang selama ini dialami oleh para guru di tingkat SMP yang ada di Kecamatan Gunung Sugih Lampung Tengah belum pernah mendapatkan pelatihan *Lumen5* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru terhadap teknologi terkini agar para guru SMP dapat memperbarui pengetahuan informasi tentang pembuatan media pembelajaran yang menarik. Dilaksanakannya pelatihan pemanfaatan *Lumen5* terhadap guru tingkat SMP di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran para guru khususnya guru SMPN 2 di Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah dalam mengembangkan bahan ajar berbasis *Lumen5* yang mampu membantu peserta didik menangkap dan memahami isi materi pembelajaran dengan lebih jelas dan mudah.

Pada tahap persiapan tim pengabdian pelatihan pemanfaatan *Lumen5*, menyusun tata kelola pelaksanaan kegiatan pengabdian yang mencakup perumusan tujuan pelatihan media pembelajaran, penetapan materi inti beserta sub materi yang akan disampaikan selama proses pelatihan pemanfaatan berlangsung yaitu, mengenai tahap proses penggunaan aplikasi *Lumen5*, dan bagaimana pemanfaatan dalam menyusun tata laksana simulasi pembuatan **media pembelajaran berbasis *Lumen5***, dengan harapan hasil kegiatan tersebut dapat diterapkan secara nyata oleh para pendidik, terutama guru tingkat SMP yang bertugas di wilayah Kecamatan Gunung Sugih, Kabupaten Lampung Tengah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas.

Dalam rangka menilai pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian menyiapkan seperangkat alat evaluasi berupa soal *pre-test* dan *post-test*. *pre-test* digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kemampuan awal peserta sebelum mengikuti kegiatan pelatihan terkait pemanfaatan *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge*, sementara *post-test* dimanfaatkan untuk menilai sejauh mana peningkatan dan pencapaian pemahaman peserta pelatihan setelah memperoleh materi, khususnya yang berkaitan dengan penerapan pemanfaatan media yang diberikan, pemanfaatan *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* yang telah dilakukan. Pada praktiknya dalam pemanfaatan *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* para peserta diberi ruang yang luas untuk mengekspresikan ide dan gagasan secara mandiri, sehingga masing-masing individu dapat mengasah serta mengembangkan kemampuannya dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan memiliki daya tarik tinggi dan interaktif menggunakan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* yang pada akhirnya, capaian dari kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi modal awal bagi para guru untuk terus meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran di kelas.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 5 – 6 Agustus 2025 bertempat di SMPN 2 Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah. Pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* ini diikuti oleh 20 peserta guru di SMPN 2 Gunung Sugih Lampung Tengah. Peserta pelatihan pemanfaatan aplikasi *Lumen5* ini diharapkan dapat menjadi mentor pada masing-masing wilayah untuk semakin menyebar luaskan ilmu terkait pemanfaatan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge*. Pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* ini menggunakan metode presentasi, demonstrasi, serta simulasi langsung pemanfaatan *Lumen5* kepada peserta pelatihan.

Tahapan yang ditempuh dalam penggunaan aplikasi *Lumen5* guna mendukung peningkatan *Technological Knowledge* diawali dengan pemanfaatan rancangan bahan ajar yang telah disusun oleh setiap guru peserta pelatihan sesuai dengan tema pembelajaran masing-masing. Selanjutnya, draf tersebut dikembangkan menjadi naskah bahan ajar yang kemudian diperaktekan melalui kegiatan simulasi penggunaan *Lumen5*. Adapun penilaian terhadap tingkat pencapaian peserta selama pelatihan dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*.

Secara umum kegiatan pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* berjalan dapat terlaksana dengan baik serta diikuti oleh respons peserta yang sangat positif. Kondisi tersebut tercermin dari tingginya ketertarikan dan keaktifan peserta dalam menggali lebih jauh materi yang diberikan oleh para pemateri. Pada Gambar 1 terlihat pemateri menyampaikan materi terkait langkah-langkah menggunakan aplikasi *Lumen5*. Beberapa guru juga antusias pada saat sesi tanya jawab. Guru di SMPN 2 beberapa menanyakan terkait penerapan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu antusiasme peserta juga terlihat pada sesi simulasi, seluruh peserta antusias mempersiapkan media untuk pembelajaran dalam kelas.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan Lumen5

Rangkaian kegiatan pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk dilanjutkan dengan simulasi penggunaan aplikasi *Lumen5*, peserta antusias mengikuti kegiatan simulasi seperti yang terlihat pada Gambar 2. Dalam pelatihan ini tidak hanya sekedar mencakup sesi utama (kegiatan inti) yang dilaksanakan selama dua hari; ia juga menyertakan komponen aktivitas lanjutan (tindak lanjut). Tujuan utama dari fase pasca-pelatihan ini adalah untuk memantau dan mengevaluasi bagaimana peserta mengaplikasikan secara nyata materi yang telah mereka terima, khususnya mengenai panduan teknis penyusunan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Lumen5* di lingkungan kerja atau lembaga mereka sendiri. Rincian kronologis dari seluruh kegiatan yang dilaksanakan sepanjang pelatihan disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. Sesi Simulasi Penggunaan Lumen5

Pada sesi akhir pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan melaksanakan *post-test* serta *wawancara*. Kegiatan wawancara dilakukan terhadap peserta pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* bertujuan untuk mengetahui kepuasaan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pelaksana pelatihan, disimpulkan bahwa secara umum peserta pelatihan sangat tertarik dengan kegiatan pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge*. Kegiatan serupa layak untuk kembali diselenggarakan, mengingat pada kondisi pembelajaran berbasis daring seperti sekarang ini para guru memerlukan pilihan pendekatan baru dalam merancang dan menyajikan konten pembelajaran guna menunjang peningkatan mutu proses belajar mengajar di kelas. Secara umum, seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh tim pengabdian. Akan tetapi sebagai bahan evaluasi kegiatan untuk perbaikan yaitu durasi kegiatan yang terlalu singkat karena dilaksanakan 2 (dua) hari sehingga dampak jangka panjang sulit terlihat dan sebagai rekomendasi untuk tim pengabdian berikutnya agar perlu dilaksanakan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Lumen5* lanjutan.

Adapun tantangan yang tim hadapi dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Lumen5* bagi guru diantaranya: secara teknis, tidak semua guru memiliki perangkat yang memadai, di lokasi kegiatan koneksi internet kurang stabil, sehingga proses pembuatan dan rendering video sering terhambat dan menurunkan efektivitas pelatihan. Di samping itu, tingkat literasi digital yang beragam membuat sebagian guru membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami fitur, yang terdapat pada aplikasi *Lumen5*, sehingga pelaksanaan pelatihan harus disesuaikan dengan kemampuan peserta yang heterogen. Tantangan lain muncul pada aspek pedagogis, yaitu bagaimana memastikan guru tidak hanya fokus pada aspek estetika video, tetapi juga mampu merancang konten yang relevan dengan capaian pembelajaran, prinsip desain instruksional, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, minimnya pengalaman guru dalam memadukan video sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran mengakibatkan sebagian peserta kesulitan menghubungkan teknologi dengan tujuan instruksional.

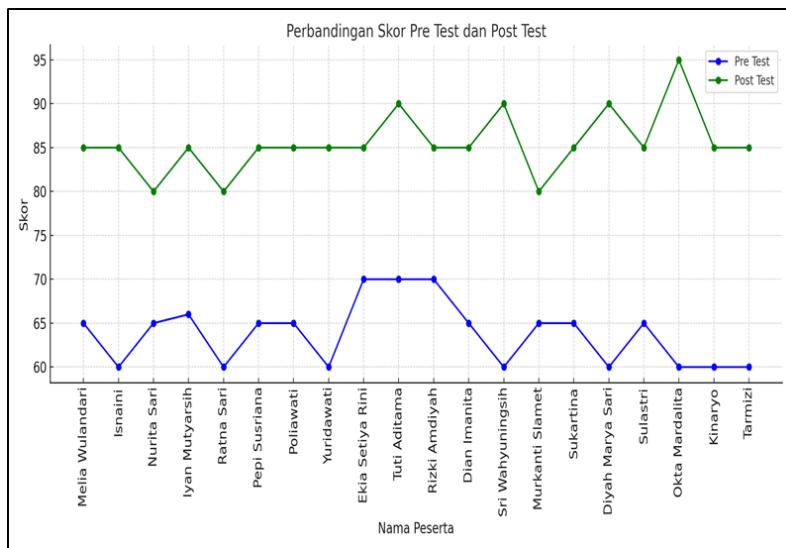
Dari segi pelaksanaan, pelatihan seringkali terkendala oleh keterbatasan waktu, padatnya beban kerja guru, dan kurangnya dukungan institusi dalam bentuk fasilitas, perlu adanya pendampingan lanjutan agar semakin meningkatkan pengetahuan guru dalam penggunaan

aplikasi *Lumen5*. Tidak adanya sistem monitoring dan evaluasi pasca pelatihan juga menjadi tantangan, karena guru cenderung kembali pada metode konvensional ketika tidak ada dukungan berkelanjutan. Selain itu, sebagian guru menghadapi hambatan seperti kurang percaya diri dalam mencoba teknologi baru, sehingga mengurangi partisipasi aktif dan eksplorasi fitur-fitur *Lumen5* secara optimal. Berbagai tantangan tersebut perlu diidentifikasi dan ditangani secara komprehensif agar pelatihan benar-benar mampu meningkatkan *Technological Knowledge* guru.

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pelatihan pemanfaatan aplikasi *Lumen5*, tim pengabdian melakukan beberapa langkah yaitu melalui pendekatan strategis yang kolaboratif. Tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet tim pengabdian diminimalkan dengan menyediakan fasilitas pendukung dari yang dibawa oleh tim. Tim juga menyiapkan panduan dasar berupa video tutorial, modul langkah demi langkah, dan sesi orientasi awal dapat membantu guru dengan literasi digital rendah agar mampu mengikuti pelatihan secara lebih percaya diri. Untuk mengatasi tantangan pedagogis, pelatihan harus menekankan integrasi teknologi ke dalam pembelajaran, bukan sekadar penguasaan fitur aplikasi. Di sesi pelaksanaan, tim pengabdian merancang pelatihan yang fleksibel dan berkelanjutan dengan jadwal yang menyesuaikan beban kerja guru, serta menyediakan sesi *mentoring* dan *peer coaching* pascapelatihan untuk memastikan kontinuitas pengembangan kompetensi. Pembentukan komunitas belajar guru juga sangat penting untuk mendorong kolaborasi, berbagi pengalaman, dan penyelesaian masalah teknis secara kolektif. Tantangan psikologis seperti kecemasan teknologi dapat diatasi melalui pendekatan pelatihan yang suportif, penggunaan bahasa yang sederhana, serta pemberian ruang eksplorasi tanpa tekanan untuk menghasilkan video yang sesuai.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi komprehensif yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa mayoritas partisipan merasakan dampak positif yang nyata dari keikutsertaan mereka dalam lokakarya penggunaan aplikasi *Lumen5*. Dampak ini secara spesifik terlihat pada peningkatan signifikan dalam aspek *Technological Knowledge* peserta. Peningkatan kapabilitas ini dikonfirmasi melalui perbandingan skor antara uji awal (*pre-test*) dan uji akhir (*post-test*) seperti disajikan dengan grafik garis pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Skor Hasil Pre-test dan Post-test

Secara kuantitatif, nilai rata-rata persentase uji akhir (garis hijau) peserta mencapai 85,5%, sebuah lonjakan substansial jika dikontraskan dengan nilai rata-rata uji awal (garis biru) yang hanya sebesar 63,8%. Temuan dari kedua instrumen penilaian, yaitu uji awal dan uji akhir, secara jelas merefleksikan tingginya antusiasme peserta dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan

Lumen5. Hal ini menunjukkan bahwa program tersebut berhasil memantik semangat mereka untuk mengasah Pengetahuan Teknologi. Grafik garis secara lengkap yang memperjelas komparasi skor rata-rata Uji Awal dan Uji Akhir para peserta pelatihan disajikan pada Gambar 3.

Berdasarkan pengolahan data evaluasi awal, rata-rata skor *pre-test* peserta pelatihan pemanfaatan aplikasi *Lumen5* dalam penguatan *Technological Knowledge* tercatat sebesar 63,8, sementara capaian rata-rata pada *post-test* meningkat menjadi 85,5. Perbandingan hasil sebelum dan sesudah pelatihan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah peserta mengikuti kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan *Lumen5* memberikan dampak positif terhadap penguasaan pengetahuan guru SMP dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih beragam dan kreatif, yang pada akhirnya diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan serta motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kegiatan pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata *pre-test* peserta pelatihan adalah 63,8 dan rata-rata nilai *post-test* peserta adalah 85,5. Persentase peningkatan dapat menunjukkan bahwa pelatihan aplikasi *Lumen5* untuk meningkatkan *Technological Knowledge* bermanfaat bagi guru-guru SMP. Melalui pelatihan ini guru-guru dapat memanfaatkan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif. Dengan penggunaan aplikasi *Lumen5* guru-guru menjadi paham akan arti penting media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelatihan ini juga menambah pengetahuan guru-guru tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *Lumen5*.

Saran untuk kegiatan berikutnya pelatihan penggunaan aplikasi *Lumen5* ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui strategi yang sistematis dan bertahap. Setelah mengikuti pelatihan dasar, guru perlu mendapatkan pelatihan lanjutan yang berfokus pada penggunaan fitur-fitur tingkat lanjut seperti optimalisasi template profesional, pengaturan visual *storytelling*, integrasi *voice-over*, serta pemanfaatan *Lumen5* untuk menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik dan pedagogis. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan juga sebaiknya diperkuat melalui program *mentoring* dan *peer coaching*, di mana guru dapat saling memberikan umpan balik konstruktif terkait kualitas video dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Untuk mendukung budaya inovasi, sekolah dapat membentuk komunitas belajar atau *learning circle* yang memfasilitasi berbagi praktik baik, diskusi teknis, serta pembaruan teknologi. Hasil karya guru dapat dihimpun dalam repositori digital sekolah sehingga menjadi sumber belajar bersama sekaligus portofolio peningkatan profesionalisme guru.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana pengabdian menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Universitas Lampung atas dukungan menyeluruh yang diberikan sehingga program ini dapat terlaksana. Apresiasi yang sama juga ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung yang telah berperan aktif dalam memfasilitasi dan menunjang pelaksanaan kegiatan pengabdian ini secara maksimal.

REFERENSI

Amira, B., & Nasution, M. I. P. (2023). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (Ai) Dalam Meningkatkan Efisiensi Dan Pengembangan Usaha Mikro,Kecil Dan Menengah (Umkm). *JURNAL RISET MANAJEMEN*, 1(4), 362-371. doi:<https://doi.org/10.54066/jurma.v1i4.1354>

Azizah, N., Suratno, S., & Irawati, H. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 55-62). Jakarta: Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI. Retrieved Oktober 29, 2025, from <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/issue/view/52>

Ilmi, S. K., & Putri, S. F. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Materi NPWP Menggunakan Media Lumen5. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*. 4, pp. 125-135. Malang: Universitas Negeri Malang. Retrieved Oktober 28, 2025, from <https://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/9032>

Jamal, S., & Hidayatullah, A. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Ta'dibiya: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 5(1), 97-108. doi:<https://doi.org/10.61624/japi.v5i1.174>

Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137-142. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>

Mursalin, M., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara (JSMD)*, 4(1), 38-44. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.12337816>

Natali, S., & Kolomoyets, A. (2024). Features of using the lumen5 online service in the integrated course "I Explore the World". *2024Image of the modern pedagogue*, 1(3), 72-76. doi:[https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-3\(216\)-72-76](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-3(216)-72-76)

Ninda, M. A. (2024). *Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Media Lumen5 Kelas VI di SDN 01 Tulus Ayu Sumatera Selatan*. YOGYAKARTA: Universitas Islam Indonesia.

Siswadi, G. A. (2023). *Merayakan Kemerdekaan dalam Belajar*. Badung, Bali: Nilacakra.

Wijaya, D. S., & Romadhan, I. (2024). Analisis Difusi Inovasi Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di SDN Putat Jaya II/378 Surabaya. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 4(2), 39-45. doi:<https://doi.org/10.69957/relasi.v4i02.1593>

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOKEK Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82. doi:<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>