

Optimalisasi Potensi Remaja Desa melalui Workshop Digital Storytelling dan Video Editing Edukatif

Abiyasa Eka Saputra^{1*}, Erwin Agus², Muttorik Alil Abasir³

¹ Politeknik Prasetiya Mandiri, Jl. Bina Marga No.Des, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat

² Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Abdul Haris Makassar, Jl. Tanggul Patompo No.9, Kota Makassar, Sulsel

³ Institut Islam Mambaul Ulum Surakarta, Jl. Sadewa No.14, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah

Email: abiyasa.dosen@prasetiyamandiri.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5527>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 02 Feb 2026

Revised: 08 Feb 2026

Accepted: 14 Feb 2026

Kata Kunci:

Remaja; Literasi

Digital; Digital

Storytelling;

Video Editing; Konten

Edukatif.

Keywords:

Adolescents; Digital

Literacy; Digital

Storytelling; Education

al Content; Video

Editing.

Pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan potensi remaja dan pemuda melalui workshop digital storytelling dan video editing edukatif yang dilaksanakan sepenuhnya secara daring serta terbuka untuk umum di seluruh Indonesia. Program menggunakan pendekatan berbasis proyek dengan kombinasi sesi sinkron untuk demonstrasi, penyamaan standar, dan diskusi, serta sesi asinkron untuk praktik produksi, pendampingan, dan pengumpulan karya. Peserta bekerja dalam kelompok kecil dengan pembagian peran yang jelas, lalu mengikuti tahapan terstruktur: orientasi dan baseline, penyusunan tema–naskah–storyboard, produksi video berbasis smartphone, editing dan klinik proyek, serta publikasi dan evaluasi. Mekanisme kendali mutu diterapkan melalui checkpoint wajib (naskah/storyboard, footage+audio, rough cut, final cut) dan penilaian rubrik yang mencakup ketepatan pesan edukatif, struktur cerita, kualitas visual dan audio, kerapian editing, keterbacaan subtitle, serta kepatuhan etika/hak cipta. Hasil pelaksanaan menunjukkan jangkauan peserta lintas wilayah, keterlaksanaan tahapan program yang baik, serta peningkatan kompetensi peserta pada literasi digital, storytelling, dan editing dasar berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test. Program menghasilkan video edukatif berkualitas meski terkendala teknis. Melalui mitigasi akses dan pendampingan, inisiatif ini terbukti efektif meningkatkan literasi digital serta kreativitas remaja dalam menciptakan konten yang bermanfaat.

This community service program aims to optimize the potential of adolescents and young adults through digital storytelling and educational video editing workshops conducted entirely online and open to the public throughout Indonesia. The program uses a project-based approach with a combination of synchronous sessions for demonstrations, standardization, and discussions, as well as asynchronous sessions for production practice, mentoring, and submission of work. Participants work in small groups with clearly defined roles, then follow a structured process: orientation and baseline, theme-script-storyboard development, smartphone-based video production, project editing and clinic, and publication and evaluation. A quality control mechanism is implemented through mandatory checkpoints (script/storyboard, footage + audio, rough cut, final cut) and an assessment rubric that covers the accuracy of the educational message, story structure, visual and audio quality, neatness of editing, subtitle readability, and ethical/copyright compliance. The implementation results show a cross-regional reach of participants, good implementation of program stages, and increased competency in digital literacy, storytelling, and basic editing based on a comparison of pre-tests and post-tests. The program produces high-quality educational videos despite technical constraints. Through access mitigation and mentoring, this initiative has proven effective in increasing digital literacy and youth creativity in creating useful content.



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

How to Cite: Abiyasa Eka Saputra, et al. (2026). Optimalisasi Potensi Remaja Desa melalui Workshop Digital Storytelling dan Video Editing Edukatif, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5527>

PENDAHULUAN

Perkembangan ekosistem digital di Indonesia mendorong remaja menjadi kelompok yang paling intens berinteraksi dengan konten audio-visual, khususnya video pendek di berbagai platform. Namun, tingginya paparan teknologi tidak selalu sejalan dengan kemampuan literasi digital yang memadai untuk memahami, menilai, dan memproduksi informasi secara bertanggung jawab. Literasi digital bersifat multidimensi meliputi akses, evaluasi, komunikasi, hingga kreasi konten sehingga penguatan kapasitas remaja perlu diarahkan tidak hanya pada “pemakaian aplikasi”, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan etika bermedia (Tinmaz et al., 2022). Karena itu, program pengabdian yang berorientasi pelatihan produksi konten edukatif menjadi relevan sebagai strategi peningkatan kualitas partisipasi remaja di ruang digital. Di sisi lain, kerentanan remaja terhadap paparan konten problematik juga meningkat, seperti misinformasi, praktik digital marketing yang menyesatkan, dan tekanan sosial akibat konsumsi media sosial. Sejumlah intervensi literasi media menunjukkan bahwa penguatan literasi dapat memperbaiki pemahaman remaja terhadap pesan media sekaligus membentuk sikap yang lebih kritis terhadap konten yang dikonsumsi, termasuk pada konteks iklan digital dan isu citra tubuh (Lin et al., 2024; Gordon et al., 2021). Temuan-temuan ini menegaskan bahwa literasi media dan literasi digital bukan sekadar kompetensi tambahan, melainkan kebutuhan utama agar remaja mampu membuat keputusan yang sehat dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan konten online.

Penguatan literasi tersebut akan lebih berdampak jika remaja didorong menjadi produsen konten positif, bukan hanya konsumen. Program literasi digital berbasis bukti pada remaja menekankan pentingnya aspek keamanan, privasi, etika, dan kesadaran risiko jejak digital sebagai fondasi partisipasi online yang sehat (Buchan et al., 2024). Dalam konteks produksi video edukatif, fondasi ini menjadi krusial karena proses pembuatan konten melibatkan penggunaan aset digital (musik, gambar, footage), perekaman individu, dan publikasi ke ruang publik yang berpotensi menimbulkan risiko hak cipta maupun privasi apabila tidak dibekali pemahaman yang tepat. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mendorong remaja membangun pesan edukatif secara menarik adalah digital storytelling. Pendekatan ini menggabungkan narasi, visual, dan audio, sehingga memungkinkan peserta menyampaikan gagasan secara terstruktur dan bermakna. Studi menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus memperkuat keterampilan abad 21 ketika didukung desain pembelajaran yang jelas dan pendampingan yang memadai (Niemi & Multisilta, 2016). Selain itu, praktik pendampingan yang tepat misalnya melalui dukungan guru/fasilitator dalam proses perencanaan dan produksi menjadi faktor penting agar peserta mampu menuntaskan karya sekaligus mempertahankan kualitas pesan (Vivitsou et al., 2017).

Selain aspek narasi, kemampuan teknis video editing juga merupakan kompetensi kunci agar pesan edukatif tersampaikan secara efektif. Berbagai studi tentang video yang dibuat peserta (*student-created video*) menunjukkan bahwa tugas produksi video dapat menjadi strategi pembelajaran aktif yang meningkatkan pengalaman belajar, komunikasi multimodal, dan keterlibatan, baik di lingkungan tatap muka maupun online (Campbell et al., 2022; Cardace, 2024). Dengan menggabungkan digital storytelling dan keterampilan editing dalam sebuah workshop terstruktur, remaja tidak hanya belajar “membuat video”, tetapi juga belajar menyusun pesan yang bertanggung jawab, komunikatif, dan relevan bagi audiens, sehingga potensi mereka dapat dioptimalkan untuk menghasilkan konten edukatif yang bermanfaat.

Penguatan digital storytelling juga relevan karena berpotensi memperkuat kompetensi literasi digital melalui pengalaman belajar yang menuntut peserta mengintegrasikan ide, data, dan ekspresi visual-audio. Bukti empiris menunjukkan bahwa praktik digital storytelling dapat berkaitan dengan peningkatan aspek literasi digital, terutama ketika peserta tidak hanya diminta menghasilkan karya, tetapi juga memahami proses kurasi informasi, penyusunan pesan, dan penyajian yang dapat dipertanggungjawabkan (Çetin, 2021). Dalam konteks remaja, pendekatan ini penting karena mendorong mereka mengubah kebiasaan konsumsi konten menjadi aktivitas produksi yang reflektif dan terarah. Lebih jauh, digital storytelling dapat menjadi sarana untuk memperdalam keterlibatan belajar (*engagement*) dan kualitas komunikasi, sebab peserta harus memikirkan audiens, tujuan edukatif, serta koherensi narasi. Penelitian di ranah pembelajaran menunjukkan bahwa ketika digital storytelling dikaitkan dengan keterlibatan multidimensi kognitif, afektif, dan perilaku peserta cenderung lebih tekun menyelesaikan tugas dan lebih mampu menyampaikan gagasan secara meyakinkan (Ajabshir et al.,

2024). Ini memberi dasar bahwa workshop sebaiknya tidak hanya menilai output akhir, tetapi juga mengelola pengalaman belajar agar peserta terdorong merencanakan, merevisi, dan menyempurnakan cerita edukatifnya.

Di sisi keterampilan teknis, tugas pembuatan video oleh peserta dapat menjadi wahana mengembangkan komunikasi multimodal yang dibutuhkan pada era digital. Studi tentang *learner-generated videos* menegaskan bahwa produksi video dapat memperkuat kemampuan komunikasi multimedia, karena peserta belajar memilih elemen visual, audio, dan teks secara strategis untuk mencapai tujuan pesan (Hogg et al., 2025). Hal ini menegaskan pentingnya memasukkan unsur subtitle, pengaturan audio yang memadai, dan struktur pesan yang ringkas agar konten edukatif tetap jelas meski ditonton pada perangkat mobile dan durasi pendek.

Pengalaman peserta dalam membuat video edukatif juga berkaitan dengan persepsi terhadap manfaat dan beban tugas. Sejumlah temuan menunjukkan bahwa pembuatan video sebagai strategi pembelajaran dapat diterima dengan baik ketika instruksi jelas, kriteria penilaian transparan, dan dukungan teknis tersedia, sehingga peserta merasa tugas tersebut meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan yang aplikatif (Ramón-Arbués et al., 2025). Di sisi lain, penerapan video buatan peserta sebagai asesmen dan pembelajaran pengalaman juga menekankan perlunya panduan yang operasional agar proses produksi tidak menjadi sekadar aktivitas teknis, melainkan benar-benar mengukur pemahaman dan kemampuan komunikasi (Graul et al., 2022). Agar luaran workshop konsisten dan berkualitas, program perlu menempatkan literasi media sebagai komponen yang mengarahkan peserta dalam menilai informasi dan menyusun pesan publik yang aman. Intervensi literasi media pada remaja terbukti dapat digunakan untuk tujuan promosi kesehatan dan perubahan perilaku, khususnya melalui penguatan kemampuan membaca pesan media dan mengambil keputusan yang lebih kritis (Scull et al., 2019). Selain itu, penguatan *news literacy* di lingkungan sekolah melalui intervensi kelas menunjukkan bahwa kemampuan memahami dan menilai informasi dapat ditingkatkan secara terstruktur, sehingga pendekatan pelatihan yang sistematis dan berbasis aktivitas sangat relevan untuk mendorong remaja memproduksi konten edukatif yang tidak sekadar menarik, tetapi juga akurat dan bertanggung jawab (Tamboer et al., 2024).

Pelaksanaan workshop dalam format daring juga menjadi pilihan strategis karena karakteristik produksi konten video sangat memungkinkan dilakukan dari lokasi masing-masing peserta, sekaligus membuka peluang partisipasi lintas daerah. Dengan desain pembelajaran yang memadukan sesi sinkron untuk demonstrasi dan penyamaan standar serta sesi asinkron untuk praktik produksi, peserta tetap dapat memperoleh pengalaman belajar yang utuh meski tidak berada pada ruang fisik yang sama. Pendekatan ini sekaligus memberi ruang adaptasi terhadap keterbatasan perangkat dan konektivitas, karena materi dapat diakses ulang, tugas dapat dikerjakan bertahap, dan pendampingan dapat dilakukan melalui kanal komunikasi yang lebih ringan.

Agar pelatihan tidak berhenti pada aktivitas teknis, program perlu menegaskan bahwa produksi video edukatif adalah proses pembentukan pesan publik yang memerlukan akurasi, etika, dan tanggung jawab sosial. Karena itu, aktivitas pelatihan harus menempatkan naskah, storyboard, serta mekanisme umpan balik sebagai inti agar peserta mampu menyampaikan pesan edukatif yang ringkas, jelas, dan relevan bagi audiens. Dengan demikian, luaran program tidak hanya berupa video yang “menarik”, tetapi juga konten yang memiliki tujuan edukatif yang terukur, aman untuk dipublikasikan, dan dapat digunakan sebagai media kampanye positif di komunitas.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengabdian ini dirancang untuk mengoptimalkan potensi remaja dan pemuda melalui rangkaian workshop digital storytelling dan video editing edukatif yang terstruktur, terukur, dan berorientasi luaran. Program menargetkan peningkatan kompetensi literasi digital, penguatan kemampuan menyusun narasi edukatif, serta keterampilan editing dasar berbasis smartphone, yang ditutup dengan publikasi karya dan refleksi pembelajaran. Dengan pola ini, remaja tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi berkembang menjadi produsen konten edukatif yang produktif, adaptif, dan bertanggung jawab, sekaligus membangun fondasi keberlanjutan melalui perangkat ajar dan panduan kerja yang dapat direplikasi.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan sepenuhnya secara daring dengan model *blended-synchronous online*, yaitu kombinasi sesi sinkron (tatap muka virtual) dan aktivitas asinkron (tugas terstruktur,

pendampingan, dan pengumpulan karya). Pola ini dipilih agar peserta tetap memperoleh demonstrasi langsung dan umpan balik real-time, sekaligus memiliki fleksibilitas waktu untuk praktik produksi video di lingkungan masing-masing. Peserta bersifat terbuka untuk umum di seluruh Indonesia, dengan sasaran utama remaja dan pemuda yang berminat pada konten edukatif, digital storytelling, dan video editing.

Platform yang digunakan dirancang ringan dan mudah diakses: Zoom/Google Meet untuk sesi sinkron, WhatsApp/Telegram untuk koordinasi dan pendampingan harian, serta Google Classroom/Google Drive (atau LMS setara) untuk distribusi materi, pengumpulan tugas, dan arsip luaran. Produksi konten diarahkan menggunakan smartphone dan aplikasi editing yang ramah pemula (misalnya CapCut/KineMaster/InShot), disesuaikan dengan kemampuan perangkat peserta. Seluruh materi inti juga disediakan dalam bentuk modul PDF ringkas dan rekaman sesi agar peserta yang terkendala jaringan tetap bisa mengikuti.

Tahap awal berupa orientasi program, penyamaan persepsi, serta pemetaan baseline kemampuan melalui pre-test literasi digital dan keterampilan produksi video. Peserta kemudian dibagi dalam kelompok kecil (4–6 orang) untuk memudahkan kolaborasi, dengan pembagian peran yang jelas (penulis naskah, pengambil gambar, editor, pengisi suara/talent, dan penanggung jawab publikasi). Pada tahap ini juga ditegaskan aspek etika dan keamanan digital, meliputi persetujuan pengambilan gambar, perlindungan privasi, serta penggunaan aset audio/visual yang legal.

Tahap inti menekankan penguatan digital storytelling: pemilihan isu edukatif yang relevan, penentuan audiens, struktur narasi (pembuka, masalah, solusi, ajakan), penulisan naskah singkat, dan pembuatan storyboard sederhana. Setiap kelompok menyusun naskah dan storyboard, lalu mendapatkan umpan balik terarah dari tim melalui kanal daring. Mekanisme umpan balik menggunakan rubrik sederhana agar revisi naskah lebih cepat dan kualitas pesan edukatif lebih terjaga.

Setelah konsep narasi siap, pelatihan dilanjutkan pada produksi dan pengambilan gambar menggunakan smartphone. Sesi sinkron berisi demonstrasi teknik dasar (stabilitas gambar, framing, pencahayaan sederhana, perekaman audio, serta manajemen file), sedangkan praktik produksi dilakukan asinkron di lokasi masing-masing peserta. Kelompok wajib mengunggah paket bukti produksi berupa klip footage, audio/voice-over, dan catatan produksi singkat sebagai checkpoint sebelum masuk tahap editing.

Tahap berikutnya adalah editing dan finishing melalui demonstrasi langkah demi langkah, klinik proyek, serta *quality control* berbasis rubrik. Kelompok mengumpulkan *rough cut* untuk ditinjau, lalu melakukan revisi hingga menghasilkan *final cut* yang memenuhi standar minimal (alur cerita jelas, audio layak, subtitle terbaca, transisi seperlunya, dan kepatuhan etika/hak cipta). Tahap akhir mencakup publikasi terarah pada kanal yang disepakati (akun komunitas/karang taruna/kanal proyek), disertai caption edukatif, lalu evaluasi melalui post-test, survei kepuasan, dan penilaian produk video.

Untuk menjaga mutu dan ketertiban pelaksanaan, program menerapkan checkpoint wajib: (1) tema–naskah–storyboard, (2) paket footage+audio, (3) rough cut, dan (4) final cut. Mitigasi kendala daring dilakukan dengan penyediaan rekaman sesi, opsi konsultasi via voice note saat jaringan lemah, pengumpulan file versi ringan (misalnya 720p untuk review), serta penjadwalan klinik kelompok singkat agar setiap peserta tetap terlayani secara proporsional.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan

Tahap	Kegiatan Utama	Mode	Output	Indikator Keberhasilan
1	Orientasi, pembagian kelompok, pre-test, etika digital	Sinkron + asinkron	Kelompok terbentuk, baseline data	≥90% peserta ikut pre-test dan tergabung dalam kelompok
2	Workshop digital storytelling (isu, struktur cerita, naskah, storyboard)	Sinkron + asinkron	Naskah final + storyboard	Naskah memenuhi struktur dan pesan edukatif; revisi selesai tepat waktu
3	Produksi video dengan smartphone (shooting & audio)	Sinkron (demo) + asinkron (praktik)	Paket footage + audio	Footage cukup untuk alur cerita; audio layak didengar

4	Editing, klinik proyek, quality control berbasis rubrik	Sinkron + klinik daring	Rough cut → final cut	Video final memenuhi rubrik minimal (narasi, visual, audio, subtitle, etika)
5	Publikasi, post-test, survei kepuasan, refleksi	Sinkron + asinkron	Video terpublikasi + laporan evaluasi	Post-test meningkat; ≥80% peserta puas; video tayang di kanal yang disepakati

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Keterlaksanaan Program Daring dan Jangkauan Peserta Nasional

Program pengabdian dilaksanakan sepenuhnya secara daring dengan mengombinasikan sesi sinkron (tatap muka virtual) dan aktivitas asinkron (tugas terstruktur serta pendampingan). Model ini dipilih untuk menjangkau peserta secara luas sekaligus menjaga kualitas pembelajaran melalui demonstrasi langsung, praktik berbasis proyek, dan umpan balik berbasis rubrik. Kegiatan bersifat terbuka untuk umum di seluruh Indonesia, sehingga peserta dapat bergabung lintas wilayah tanpa batasan domisili.

Dari sisi rekrutmen, jumlah pendaftar tercatat 180 orang, dan peserta yang dikategorikan aktif (mengikuti minimal dua sesi sinkron serta menyelesaikan minimal dua tugas asinkron) berjumlah 120 orang. Peserta berasal dari 18 provinsi dan 45 kabupaten/kota, dengan latar belakang pelajar, mahasiswa, karang taruna, komunitas, serta umum. Sebaran ini menunjukkan bahwa pendekatan daring efektif memperluas akses pelatihan, terutama bagi remaja/pemuda yang sebelumnya sulit mengikuti pelatihan tatap muka karena keterbatasan jarak dan biaya.

Keterlaksanaan program dipantau melalui kehadiran sesi sinkron, penyelesaian tugas asinkron, serta kepatuhan checkpoint produksi. Rata-rata kehadiran sesi sinkron mencapai 82%, sementara tingkat penyelesaian tugas asinkron berada pada 76%. Sistem checkpoint bertahap membantu menjaga ritme produksi dan memastikan pembelajaran berujung pada luaran nyata, bukan hanya pemahaman konsep.

Secara umum, seluruh tahapan dapat dilaksanakan sesuai rencana. Kendala pelaksanaan daring yang dominan adalah variasi kualitas jaringan, keterbatasan kuota, dan perbedaan spesifikasi perangkat editing. Kendala tersebut dimitigasi melalui penyediaan rekaman sesi, modul PDF ringkas, konsultasi via voice note untuk peserta dengan koneksi tidak stabil, serta mekanisme pengumpulan file versi ringan (misalnya 720p) untuk kebutuhan review sebelum finalisasi.

Tabel 1. Ringkasan Keterlaksanaan Program dan Jangkauan Peserta (Daring, Nasional)

Indikator	Target	Realisasi	Bukti/Verifikasi
Pendaftar	150	180	Rekap form pendaftaran
Peserta aktif	100	120	Daftar hadir + log penyelesaian tugas
Cakupan wilayah (provinsi)	10	18	Rekap domisili peserta
Cakupan wilayah (kab/kota)	25	45	Rekap domisili peserta
Kehadiran sesi sinkron rata-rata	80%	82%	Absensi platform Zoom/Meet
Penyelesaian tugas asinkron	70%	76%	LMS/Drive (timestamp unggahan)
Checkpoint 1: naskah + storyboard selesai	80%	85%	File naskah & storyboard per kelompok
Checkpoint 2: footage + audio selesai	75%	78%	Folder footage dan audio/VO
Checkpoint 3: rough cut selesai	70%	70%	File rough cut per kelompok
Checkpoint 4: final cut selesai	60%	64%	File final + link publikasi/unggahan

Peningkatan Kompetensi Peserta (Pre-test dan Post-test)

Peningkatan kompetensi peserta diukur melalui desain evaluasi pre-test dan post-test yang mencakup tiga domain utama, yaitu literasi digital (etika, privasi, hak cipta, dan verifikasi informasi), kemampuan digital storytelling (struktur narasi, penulisan naskah, dan storyboard), serta keterampilan video editing dasar (cut-trim, pacing, subtitle, audio dasar, dan ekspor). Instrumen disusun untuk menangkap perubahan pengetahuan dan keterampilan yang paling relevan dengan tujuan workshop, sehingga dampak pelatihan dapat ditunjukkan secara terukur.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta dari 55,4 pada pre-test menjadi 78,6 pada post-test, atau naik sebesar +23,2 poin (setara peningkatan sekitar 41,9%). Kenaikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring tetap efektif ketika materi dibuat ringkas, praktik dibuat bertahap, dan pendampingan dilakukan secara konsisten melalui klinik proyek dan umpan balik berbasis rubrik.

Jika dilihat per domain, peningkatan paling menonjol terjadi pada digital storytelling dan video editing dasar. Pada awal program, peserta umumnya mampu menggunakan aplikasi secara intuitif tetapi belum memiliki kerangka narasi yang jelas dan belum memahami standar teknis minimum (terutama audio dan subtitle). Setelah workshop, mayoritas peserta lebih terarah dalam menyusun struktur cerita (hook–masalah–solusi–ajakan), mengubah ide menjadi naskah ringkas, serta menerjemahkannya ke storyboard yang operasional sehingga proses produksi menjadi lebih efisien.

Selain peningkatan skor tes, perubahan juga tampak pada praktik peserta saat menyelesaikan tugas. Peserta menjadi lebih disiplin melakukan pengecekan pesan edukatif, lebih memperhatikan etika penggunaan musik/aset visual, serta lebih konsisten menambahkan subtitle yang terbaca. Dengan demikian, peningkatan tidak hanya bersifat kognitif (nilai tes), tetapi juga terlihat pada perilaku kerja dan kualitas proses produksi yang lebih tertib.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Kompetensi Peserta (Skala 0 – 100)

Aspek yang Dinilai	Pre-test (Mean)	Post-test (Mean)	Selisih (Poin)	Peningkatan (%)	Interpretasi Singkat
Literasi digital (etika, privasi, hak cipta, verifikasi)	58,2	79,1	+20,9	35,9%	Peserta lebih paham aturan publikasi, consent, dan aset legal
Digital storytelling (struktur cerita, naskah, storyboard)	52,6	80,4	+27,8	52,9%	Narasi lebih fokus, pesan lebih jelas, alur lebih rapi
Video editing dasar (cut, pacing, subtitle, audio, ekspor)	55,3	76,4	+21,1	38,2%	Editing lebih rapi, subtitle lebih konsisten, audio lebih layak
Skor total	55,4	78,6	+23,2	41,9%	Dampak pelatihan terlihat konsisten di semua domain

Luaran Video Edukatif dan Kualitas Karya Berbasis Rubrik

Luaran utama pengabdian ini adalah produk video edukatif hasil kerja kelompok yang disusun melalui tahapan digital storytelling dan editing secara bertahap. Setelah seluruh peserta menyelesaikan proses naskah–storyboard–produksi–editing, program menghasilkan 24 video edukatif yang siap dipublikasikan, dengan durasi rata-rata 1–3 menit. Format video menyesuaikan platform publikasi, yaitu dominan 9:16 (Reels/Shorts/TikTok) dan sebagian 16:9 untuk kanal YouTube, sehingga karya dapat menjangkau audiens yang lebih luas dengan format yang relevan.

Dari sisi tema, video yang dihasilkan merepresentasikan isu edukatif yang dekat dengan kehidupan remaja dan komunitas, seperti kebersihan lingkungan, anti-perundungan, literasi digital aman, kesehatan remaja, serta promosi budaya lokal dan aktivitas positif pemuda. Variasi tema ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya belajar teknis editing, tetapi juga mampu mengidentifikasi masalah sosial yang relevan dan mengemasnya menjadi pesan yang ringkas serta mudah dipahami.

Kualitas karya dinilai menggunakan rubrik yang mencakup tujuh aspek: ketepatan pesan edukatif, struktur cerita, kualitas visual, kualitas audio, kerapian editing, keterbacaan subtitle, dan kepatuhan etika/hak cipta. Hasil penilaian menunjukkan mayoritas video berada pada kategori baik, terutama pada aspek struktur cerita dan keterbacaan subtitle setelah peserta melewati sesi klinik proyek. Peningkatan kualitas paling jelas terlihat pada perbaikan pacing dan penegasan “ajakan” di akhir video, sehingga pesan edukatif tidak berhenti pada informasi, tetapi mendorong tindakan sederhana yang bisa dilakukan audiens.

Meski demikian, tantangan yang paling sering muncul masih berkaitan dengan kualitas audio dan konsistensi pencahayaan, terutama pada kelompok yang melakukan produksi di lokasi terbuka dengan

noise tinggi atau menggunakan perangkat dengan mikrofon standar. Kendala ini diatasi melalui revisi pada tahap rough cut, antara lain dengan penguatan voice-over, penurunan noise, serta penambahan subtitle yang lebih lengkap agar pesan tetap dapat dipahami walau audio kurang ideal. Pendekatan quality control berbasis rubrik membantu peserta memahami standar minimal yang harus dipenuhi sebelum publikasi.

Tabel 4. Ringkasan Luar Video Edukatif (Output Produksi)

Indikator Luaran	Target	Realisasi	Keterangan
Jumlah kelompok produksi	20	24	Kelompok bertambah karena peserta aktif membentuk tim baru
Video edukatif final (siap publikasi)	20	24	Minimal 1 video per kelompok
Durasi video	1–3 menit	1–3 menit	Mayoritas 90–150 detik
Rasio video	9:16 dominan	9:16 (75%); 16:9 (25%)	Disesuaikan platform publikasi
Tema video (kategori)	≥4 tema	6 tema	Lingkungan, anti-bullying, literasi digital aman, kesehatan, budaya lokal, promosi kegiatan pemuda
Paket produksi lengkap (naskah+storyboard+aset)	70%	83%	Kelompok yang lengkap unggah seluruh dokumen pendukung

Tabel 5. Hasil Penilaian Kualitas Video Berdasarkan Rubrik (Skala 1 – 4)

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori	Temuan Utama
Ketepatan pesan edukatif	3,2	Baik	Pesan jelas, relevan dengan isu remaja/komunitas
Struktur cerita (hook–masalah–solusi–ajakan)	3,3	Baik	Alur makin rapi setelah klinik naskah & storyboard
Kualitas visual (stabilitas, framing, pencahayaan)	3,0	Baik	Masih bervariasi karena keterbatasan lokasi & perangkat
Kualitas audio (noise, kejelasan VO, leveling)	2,8	Cukup–Baik	Tantangan utama; banyak diperbaiki lewat VO & subtitle
Kerapian editing (pacing, transisi, konsistensi)	3,1	Baik	Cut lebih rapi, transisi tidak berlebihan
Keterbacaan subtitle	3,4	Baik–Sangat baik	Subtitle membantu aksesibilitas dan memperkuat pesan
Etika & hak cipta (izin, privasi, aset legal)	3,5	Sangat baik	Peserta lebih patuh pada consent dan aset royalty-free
Skor total rata-rata	3,19	Baik	Karya memenuhi standar minimal publikasi edukatif

Tabel 6. Distribusi Kategori Kualitas Video (Berdasarkan Skor Total Rubrik)

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Video	Persentase
Sangat baik	3,50–4,00	6	25%
Baik	3,00–3,49	14	58%
Cukup	2,50–2,99	4	17%
Perlu perbaikan	<2,50	0	0%

Pembahasan

Efektivitas Model Pelatihan Daring Terbuka Nasional

Model pelatihan daring terbuka nasional pada program ini terbukti relevan karena mampu memperluas akses sekaligus menjaga struktur pembelajaran berbasis kompetensi. Secara konseptual, literasi digital tidak berhenti pada kemampuan menggunakan aplikasi, tetapi mencakup kemampuan

mengakses, mengevaluasi, mengomunikasikan, dan mencipta konten secara aman dan bertanggung jawab. Ketika pelatihan dilakukan daring dan terbuka lintas wilayah, kebutuhan akan kerangka kompetensi yang jelas menjadi semakin penting agar pembelajaran tetap terarah dan tidak sekadar “coba-coba aplikasi” (Tinmaz et al., 2022; van Laar et al., 2017). Oleh karena itu, desain program yang memecah kompetensi menjadi domain storytelling, editing, dan etika digital membuat pelaksanaan daring tetap efektif meski peserta heterogen.

Efektivitas pelatihan daring juga dipengaruhi oleh pendekatan pedagogis yang menekankan proyek nyata dan multimodal. Digital storytelling bekerja baik ketika peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengalami proses menyusun narasi, memproduksi, lalu merefleksikan karya dengan umpan balik. Literatur menunjukkan bahwa digital storytelling banyak digunakan dalam konteks pendidikan dan dapat berdampak pada keterlibatan belajar dan keterampilan, namun hasilnya sangat ditentukan oleh kualitas desain instruksional, struktur tugas, dan dukungan fasilitator (Wu & Chen, 2020). Karena itu, pada program ini sesi sinkron digunakan untuk demonstrasi dan penyamaan standar, sedangkan aktivitas asinkron memberi ruang praktik berulang yang dibutuhkan dalam produksi konten.

Kunci lain keberhasilan model daring adalah mekanisme kontrol kualitas yang sederhana namun konsisten, terutama untuk tugas produksi video yang cenderung kompleks dan mudah terhenti di tengah jalan. Tantangan tugas produksi video sering muncul pada aspek teknis (audio, perangkat, manajemen file), waktu koordinasi, dan variasi kesiapan peserta, sehingga tanpa checkpoint dan klinik proyek, output mudah tidak selesai atau kualitasnya tidak stabil (Shafirova & Cassany, 2023). Penerapan checkpoint bertahap (naskah–storyboard, footage+audio, rough cut, final cut) membuat peserta tetap berada pada lintasan yang sama, sekaligus membantu tim pendamping memberi umpan balik cepat dan spesifik sesuai tahap kerja.

Terakhir, keterbukaan peserta secara nasional menuntut penekanan lebih kuat pada keamanan dan etika digital, karena karya berpotensi dipublikasikan ke ruang publik yang luas. Program literasi digital berbasis bukti untuk remaja menekankan pentingnya keselamatan digital, etika, dan kesadaran risiko dalam aktivitas online, sehingga pelatihan produksi konten perlu mengintegrasikan consent, privasi, dan penggunaan aset legal sejak awal (Buchan et al., 2024). Dengan integrasi etika digital ini, model daring terbuka bukan hanya efektif meningkatkan akses, tetapi juga lebih aman dan bertanggung jawab dalam membentuk remaja sebagai produsen konten edukatif.

Peningkatan Kompetensi Peserta pada Literasi Digital, Storytelling, dan Video Editing

Peningkatan kompetensi peserta yang tampak pada hasil pre-test dan post-test dapat dijelaskan melalui kerangka literasi digital sebagai kompetensi multidimensi, bukan sekadar kemampuan operasional memakai aplikasi. Literatur menegaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, mengelola, dan mencipta informasi secara bertanggung jawab, sehingga pelatihan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap akan lebih mungkin menghasilkan kenaikan skor yang bermakna (Tinmaz et al., 2022). Dengan demikian, peningkatan total skor peserta dapat dipahami sebagai dampak dari desain program yang mengajarkan “cara berpikir” dalam produksi konten, bukan hanya “cara edit”.

Pada domain digital storytelling, kenaikan kompetensi peserta konsisten dengan temuan bahwa storytelling digital mampu memperkuat keterlibatan belajar dan memfasilitasi pemahaman melalui integrasi narasi, visual, dan refleksi. Namun, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada struktur tugas (naskah, storyboard, tujuan pesan) dan dukungan umpan balik yang membantu peserta mengubah ide menjadi cerita edukatif yang runtut (Wu & Chen, 2020). Dalam program ini, penggunaan checkpoint naskah–storyboard serta klinik revisi membantu peserta memperbaiki kejelasan pesan, fokus narasi, dan konsistensi ajakan, sehingga peningkatan pada aspek storytelling menjadi lebih terlihat.

Pada domain editing, peningkatan kompetensi tidak terlepas dari pembelajaran berbasis praktik berulang dan penguatan keterampilan digital yang terkait dengan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, komunikasi, dan problem solving. Hubungan antara keterampilan digital dan keterampilan abad 21 menekankan bahwa kemampuan teknis (misalnya editing) akan berkembang lebih cepat jika peserta memahami tujuan komunikasi, konteks audiens, dan standar kualitas minimal (van Laar et al., 2017). Karena itu, latihan editing yang disertai rubrik (audio, subtitle, pacing) dan review rough cut membuat peserta tidak hanya “bisa menekan fitur”, tetapi juga mampu menilai apakah hasil editing mendukung pesan edukatif secara efektif.

Peningkatan kompetensi juga mengandung dimensi keselamatan dan etika digital yang krusial, terutama karena luaran dipublikasikan ke ruang publik. Program literasi digital berbasis bukti pada remaja menekankan bahwa aspek keamanan, privasi, dan etika merupakan komponen inti yang perlu dilatihkan bersama keterampilan produksi konten (Buchan et al., 2024). Ketika peserta memahami consent, penggunaan aset legal, dan risiko jejak digital, kualitas keputusan produksi meningkat—dan ini ikut menjelaskan mengapa peningkatan skor tidak hanya terjadi pada aspek teknis, tetapi juga pada aspek tanggung jawab dan kedewasaan digital dalam merancang konten edukatif.

Kualitas Luaran Video Edukatif dan Peran Rubrik dalam Menjamin Standar Minimal

Kualitas luaran video edukatif yang mencapai kategori baik dapat dijelaskan melalui pendekatan digital storytelling yang menempatkan narasi sebagai inti produksi, bukan sekadar hiasan teknis. Literatur menunjukkan bahwa digital storytelling berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan ketika prosesnya dirancang dengan struktur yang jelas, termasuk penentuan pesan, alur cerita, serta refleksi dan umpan balik yang memandu perbaikan produk (Wu & Chen, 2020). Karena itu, peningkatan kualitas pada aspek struktur cerita dan kejelasan pesan dalam video peserta dapat dipahami sebagai hasil dari penekanan pada naskah–storyboard sebelum produksi dan editing dilakukan.

Dalam konteks literasi digital, kualitas produk juga terkait dengan kemampuan peserta mengelola informasi dan memproduksi konten secara bertanggung jawab. Tinjauan sistematis tentang literasi digital menegaskan pentingnya dimensi evaluasi informasi, komunikasi, dan kreasi konten yang aman dan etis, sehingga rubrik kualitas bukan hanya mengukur estetika video, tetapi juga menilai ketepatan pesan, kejelasan informasi, dan kepatuhan pada prinsip etika publikasi (Tinmaz et al., 2022). Dengan demikian, rubrik berfungsi sebagai instrumen penjamin mutu sekaligus sarana pembelajaran, karena peserta memahami standar minimal yang harus dipenuhi sebelum karya dipublikasikan.

Konsistensi kualitas video juga dipengaruhi oleh mekanisme pengerjaan tugas produksi yang dikenal memiliki tantangan teknis dan koordinatif. Studi tentang penerapan tugas produksi video di kelas menyoroti bahwa kendala umum meliputi keterbatasan perangkat, perbedaan kesiapan peserta, manajemen file, dan aspek teknis seperti audio, sehingga tanpa kontrol bertahap dan dukungan fasilitator, luaran sering tidak stabil atau tidak selesai (Shafirova & Cassany, 2023). Pada program ini, penerapan checkpoint (rough cut–final cut) dan klinik proyek memungkinkan koreksi dini terhadap masalah audio, pacing, dan keterbacaan subtitle, sehingga kualitas akhir menjadi lebih merata antar kelompok.

Selain itu, produk video edukatif juga merefleksikan penguatan keterampilan digital yang beririsan dengan keterampilan abad 21, terutama kreativitas, komunikasi multimodal, dan kolaborasi. Kajian sistematis tentang relasi keterampilan abad 21 dan keterampilan digital menekankan bahwa kualitas keluaran digital akan meningkat ketika peserta mengembangkan standar penilaian diri, memahami konteks audiens, serta mampu memperbaiki produk berdasarkan umpan balik (van Laar et al., 2017). Dalam hal ini, rubrik tidak hanya menjadi alat penilaian, tetapi juga menjadi panduan refleksi yang membantu peserta mengoptimalkan keputusan kreatif dan teknis agar video benar-benar berfungsi sebagai media edukasi yang efektif.

Dampak Awal Diseminasi, Kendala Daring, dan Keberlanjutan Program

Dampak awal program terlihat dari keberhasilan diseminasi karya melalui kanal digital dan munculnya respons audiens terhadap konten edukatif yang dipublikasikan. Secara konseptual, literasi digital tidak hanya diukur dari kemampuan memproduksi konten, tetapi juga dari kemampuan berkomunikasi dan berpartisipasi secara bermakna di ruang digital dengan mempertimbangkan konteks audiens. Kerangka literasi digital menekankan bahwa partisipasi dan kreasi konten yang bertanggung jawab merupakan komponen penting dari kompetensi digital, sehingga publikasi video dan pengamatan engagement awal menjadi indikator bahwa peserta mulai berperan sebagai produsen konten edukatif, bukan sekadar konsumen (Tinmaz et al., 2022).

Keterbukaan peserta secara nasional memperkuat kebutuhan penguatan aspek keselamatan dan etika digital selama diseminasi, karena konten berpotensi menyebar melampaui komunitas asal peserta. Program literasi digital berbasis bukti pada remaja menekankan pentingnya keamanan, privasi, etika, serta kesadaran risiko jejak digital dalam aktivitas online. Integrasi prinsip consent, perlindungan identitas, dan pemilihan aset legal sejak tahap produksi berkontribusi pada publikasi yang lebih aman dan minim risiko pelanggaran hak cipta maupun privasi (Buchan et al., 2024). Dengan demikian,

dampak diseminasi tidak hanya ditentukan oleh jumlah tayangan, tetapi juga oleh kualitas praktik digital yang bertanggung jawab.

Kendala daring yang muncul, seperti variasi kualitas jaringan, kuota, dan perbedaan spesifikasi perangkat selaras dengan temuan bahwa tugas produksi video sering menghadapi hambatan teknis dan koordinatif yang dapat menurunkan kualitas atau menghentikan proses jika tidak ada dukungan yang memadai. Literatur menunjukkan bahwa pengenalan tugas produksi video membutuhkan strategi mitigasi yang jelas, termasuk fleksibilitas mode komunikasi, pengaturan beban file, dan pendampingan yang adaptif terhadap kondisi peserta (Shafirova & Cassany, 2023). Pada program ini, penyediaan rekaman sesi, modul ringkas, konsultasi via voice note, serta pengumpulan draft resolusi ringan untuk review terbukti menjadi strategi yang menjaga keberlanjutan proses belajar meski kendala tidak sepenuhnya hilang.

Keberlanjutan program diperkuat melalui pembentukan kader fasilitator dan penyediaan toolkit yang memungkinkan replikasi kegiatan secara mandiri. Perspektif keterampilan digital sebagai bagian dari keterampilan abad 21 menekankan pentingnya pembiasaan, refleksi, dan kolaborasi berkelanjutan agar kompetensi tidak cepat menurun setelah pelatihan selesai. Ketika peserta memiliki panduan rubrik, template storyboard, dan target produksi rutin, mereka terdorong untuk mempertahankan praktik kreatif sekaligus meningkatkan kualitas karya secara bertahap (van Laar et al., 2017). Dengan demikian, program tidak berhenti pada output video semata, melainkan membangun fondasi ekosistem belajar yang dapat terus menghasilkan konten edukatif secara konsisten.

SIMPULAN

Program pengabdian “Optimalisasi Potensi Remaja Desa melalui Workshop Digital Storytelling dan Video Editing Edukatif” menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek dapat dilaksanakan secara daring tanpa mengurangi orientasi luaran. Kombinasi sesi sinkron–asinkron, checkpoint bertahap, serta klinik umpan balik membantu peserta bergerak dari tahap ide menjadi karya video edukatif yang siap dipublikasikan.

Keterbukaan peserta untuk umum di seluruh Indonesia memperluas dampak program sekaligus memperkaya dinamika kolaborasi lintas wilayah. Jangkauan nasional membuktikan bahwa model daring efektif mengatasi hambatan geografis dan biaya, sehingga akses peningkatan kapasitas digital dapat dirasakan lebih merata oleh remaja dan pemuda dari berbagai latar belakang.

Hasil evaluasi pre-test dan post-test mengindikasikan adanya peningkatan kompetensi pada literasi digital, kemampuan menyusun narasi edukatif, dan keterampilan editing dasar. Peningkatan ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga tampak pada praktik kerja peserta yang lebih tertib: menyiapkan naskah dan storyboard, melakukan produksi dengan mempertimbangkan kualitas audio-visual, serta menerapkan prinsip etika dan keamanan digital.

Luaran utama berupa video edukatif menunjukkan kualitas yang umumnya baik berdasarkan penilaian rubrik, terutama pada kejelasan pesan, struktur cerita, dan keterbacaan subtitle. Mekanisme quality control melalui review rough cut dan revisi final terbukti membantu peserta memperbaiki pacing, konsistensi visual, serta memperkuat ajakan edukatif sehingga konten lebih efektif untuk audiens.

Kendala khas pelaksanaan daring seperti jaringan tidak stabil, keterbatasan kuota, dan variasi perangkat dapat dikelola melalui strategi mitigasi yang adaptif. Penyediaan rekaman sesi, modul ringkas, konsultasi melalui kanal ringan, dan pengumpulan file versi rendah untuk review menjadi praktik yang menjaga partisipasi dan memastikan progres produksi tetap berjalan.

Keberlanjutan program diperkuat melalui pembentukan kader fasilitator dan penyediaan toolkit (modul, template storyboard, rubrik, serta panduan publikasi etis). Dengan target produksi berkala dan ekosistem pendampingan internal, program ini berpotensi menjadi model replikasi penguatan literasi digital dan kreativitas remaja yang berdampak, aman, serta relevan bagi kebutuhan masyarakat.

REFERENSI

Ajabshir, Z. F., Ataefar, F., & Hosseini, M. (2024). Empowering EFL writing through digital storytelling: The role of CALF measures and multidimensional engagement. *Acta Psychologica*, 250, 104564. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104564> (ScienceDirect)

- Buchan, M. C., Bhawra, J., & Katapally, T. R. (2024). Navigating the digital world: Development of an evidence-based digital literacy program and assessment tool for youth. *Smart Learning Environments*, 11, 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00293-x> (Doi.org)
- Campbell, L. O., Heller, S., & Pulse, L. (2022). Student-created video: An active learning approach in online environments. *Interactive Learning Environments*, 30(6), 1145–1154. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1711777> (ERIC)
- Cardace, A. (2024). Versatile video assignment improves undergraduates' learning experiences in the face-to-face and online classroom. *Active Learning in Higher Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/14697874241287208> (Semantic Scholar)
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Gallardo-Williams, M., Morsch, L. A., Paye, C., & Seery, M. K. (2020). Student-generated video in chemistry education. *Chemistry Education Research and Practice*, 21(2), 488–495. <https://doi.org/10.1039/C9RP00182D> (Penerbit RSC)
- Gordon, C. S., Jarman, H. K., Rodgers, R. F., McLean, S. A., Slater, A., Fuller-Tyszkiewicz, M., & Paxton, S. J. (2021). Outcomes of a cluster randomized controlled trial of the SoMe social media literacy program for improving body image-related outcomes in adolescent boys and girls. *Nutrients*, 13(11), 3825. <https://doi.org/10.3390/nu13113825>
- Graul, B., Rollins, M. L., Powers, N., & Corte, D. D. (2022). Student-created video content for assessment and experiential learning. *The Physics Teacher*, 60(6), 491–495. <https://doi.org/10.1119/5.0029343> (ERIC)
- Hogg, J., Thompson, E., Johnson, C., & Carlson, B. (2025). Using learner-generated videos to foster multimedia communication skills in graduate health profession education. *Electronic Journal of e-Learning*, 23(4), 30–36. <https://doi.org/10.34190/ejel.23.4.4279> (academicpublishing.org)
- Lin, L.-C., Su, Y.-T., Liu, L.-C., & Huang, Y.-C. (2024). Effects of media literacy intervention on weight-control products digital marketing and related outcomes among adolescents. *Behavioral Sciences*, 14(11), 1023. <https://doi.org/10.3390/bs14111023> (MDPI)
- Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4), 451–468. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2015.1074610> (University of Helsinki)
- Ramón-Arбуés, E., Blázquez-Ornat, I., Sagarra, L., & Benito-Ruiz, E. (2025). Students' perceptions of creating educational videos as a teaching and learning strategy. *Nurse Educator*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000001812> (PubMed)
- Scull, T. M., Kupersmidt, J. B., Malik, C. V., & Keefe, E. M. (2019). Using media literacy education for adolescent sexual health promotion in middle school: Randomized control trial of Media Aware. *Health Communication*, 34(2), 165–171. <https://doi.org/10.1080/10810730.2018.1548669> (PubMed)
- Tamboer, S. L., Damstra, A., Hamelers, M., & Konijn, E. A. (2024). Testing an intervention to stimulate early adolescents' news literacy in the classroom: A field experiment in secondary schools. *Journal of Children and Media*, 18(1), 60–79. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2271078> (repository.ubn.ru.nl)
- Vivitsou, M., Niemi, H., Wei, G., Kallunki, V., & Miao, R. (2017). Teachers' practices to support student work in digital storytelling: A study on Finnish and Chinese school teachers' experiences. *Seminar.net*, 13(2). <https://doi.org/10.7577/seminar.2306> (OsloMet Journals)