



Peningkatan Keterampilan Siswa SMKN 1 Ciomas Kabupaten Bogor Dalam Pengambilan Video Kreatif Menggunakan Drone

Valianty Sariswara^{1*}, Annory Langgao'o²

Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Pakuan, Indonesia

Abstract

This study aims to improve the skills of SMKN 1 Ciomas, Bogor Regency students, in taking creative videos using drones. In today's digital era, drone technology is increasingly popular, especially in education and media. Therefore, students need to master these skills to compete in an increasingly competitive world of work. This community service activity involves direct training for students, where they are taught basic techniques for operating drones, taking pictures, and editing videos. The method used in this training is practical, where students can practice using drones directly in the field. In addition, the training material also covers aspects of safety and ethics in using drones. From the results of the questionnaire given to students participating in the briefing as a form of pre-test and post-test, this activity showed a significant increase in students' skills related to video shooting. Students felt that they were not only able to operate drones well but also thought that they had been able to show creativity in producing interesting video content. This activity is expected to positively impact students, both in academic aspects and in their preparation for entering the world of work. Thus, this community service focuses on improving technical skills and equips students with the knowledge needed to utilize modern technology effectively and responsibly. This activity is expected to be a model for other schools to implement similar training.

Keywords: Vocational High School Students, Skills, Creative Videos, Drones

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMKN 1 Ciomas Kabupaten Bogor dalam pengambilan video kreatif menggunakan drone. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi drone semakin populer, terutama dalam bidang pendidikan dan media. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai keterampilan ini agar dapat bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan pelatihan langsung bagi siswa, di mana mereka diajarkan teknik dasar pengoperasian drone, pengambilan gambar, serta editing video. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan praktis, di mana siswa diberikan kesempatan untuk langsung berlatih menggunakan drone di lapangan. Selain itu, materi pelatihan juga mencakup aspek keamanan dan etika dalam penggunaan drone. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa peserta pembekalan sebagai bentuk pre-test dan post-test, hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa terkait pengambilan video. Siswa merasa tidak hanya mampu mengoperasikan drone dengan baik, tetapi juga merasa telah mampu menunjukkan kreativitas dalam menghasilkan konten video yang menarik. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, baik dalam aspek akademis maupun dalam persiapan mereka memasuki dunia kerja. Dengan

demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi modern secara efektif dan bertanggung jawab. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengimplementasikan pelatihan serupa di masa depan

Kata Kunci: Siswa SMK, Keterampilan, Video Kreatif, Dron

Copyright (c) 2025 Valianty Sariswara, Annory Langgao'o

✉ Corresponding author : Valianty Sariswara, Annory Langgao'o

Email Address : valianty@unpak.ac.id

Received 28 Februari 2025, Accepted 01 Maret 2025, Published 07 Maret 2025

1. PENDAHULUAN

Fenomena digital membawa pada rentetan aktivitas berselancar di internet dalam beragam aspek. Platform menjadi sebuah wadah atau fondasi digital, yang memungkinkan berbagai aplikasi, layanan, atau teknologi untuk beroperasi dan saling terhubung.

Berdasarkan perspektif society 5.0, konten digital adalah unsur utama yang memegang peranan signifikan dalam media digital. Setiap instansi, kelompok, bahkan individu dapat dengan mudah mencipta dan menyebarkan konten secara cepat tanpa batasan ruang dan waktu, baik melalui media sosial seperti youtube, facebook, instagram, twitter, tiktok dan lain-lain, atau melalui platform digital e-commerce, streaming, hingga pembelajaran online. Lalu pada akhirnya, walau cukup beragam namun konten digital yang kreatif dan bermakna, adalah yang akan mampu menarik minat masyarakat untuk memperhatikan, mengingat dan melakukan ajakan dalam konten tersebut (Shiddiq 2020).

Ada tiga elemen kunci keberhasilan sebuah konten berdasarkan keterampilan yang harus dimiliki pembuatnya. Pertama, kemampuan menyiapkan perangkat komunikasi, yaitu perangkat yang digunakan dalam kegiatan membuat konten, seperti smartphone, laptop, kamera atau drone. Kedua, kemampuan mencari topik yang audience centric, yaitu konten-konten yang banyak memberi informasi dan solusi dari permasalahan yang ada di sekitar. Ketiga, kemampuan story telling yaitu kemampuan untuk memberikan narasi yang tepat atas informasi yang disampaikan untuk diikuti audiens (Hadi, S.P, dkk 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mengutamakan pengembangan keterampilan praktis yang diperlukan di dunia kerja. Terlebih, kemajuan teknologi dan perubahan dalam industri kerja, menuntut siswa SMK juga menguasai keterampilan yang relevan dengan era digital saat ini. Kegiatan dalam membangun Soft Skill dan Hard Skill siswa SMK di era digital, telah terbukti membangun kesadaran akan pentingnya keterampilan yang lebih tinggi dalam menghadapi tantangan masa depan, terutama bagi siswa SMK yang dianggap mampu untuk langsung bersaing di industri kerja, di era digital ini (Junedi, dkk 2024).

SMK Negeri 1 Ciomas, merupakan sekolah unggulan di kabupaten Bogor dengan sederet prestasi, terutama dari para siswa jurusan animasinya. Sekolah ini memiliki empat jurusan, yaitu rekayasa perangkat lunak (RPL), animasi, teknik kendaraan ringan (TKR), teknik pengelasan (TPL), dan broadcasting. Konvergensi media dan digitalisasi, membuat jurusan broadcasting, menjadi jurusan yang dinilai memiliki banyak tantangan bagi para siswa. Perangkat komunikasi dalam produksi konten dan program kini naik level salah satunya dengan menggunakan drone. Drone atau pesawat tanpa awak yang awalnya diperuntukkan terkait keperluan militer dan industri, kini semakin populer dimanfaatkan dalam berbagai bidang (Firdaus Noor, 2020).

Berdasarkan hasil dialog dengan mitra yang diwakili oleh ibu Debby selaku Kepala program broadcasting, permasalahan mitra terbagi pada dua point. Pertama, siswa broadcasting mitra lebih fokus pada ide perfilman, namun teknik pengambilan gambar dan

pemanfaatan media digital untuk menghasilkan karya video konten kreatif yang berkualitas belum terlihat maksimal. Sedangkan untuk dapat bersaing di industri kerja, siswa harus memiliki keterampilan yang lengkap, yang mampu menjawab tantangan industri. Kedua, pemenuhan tenaga ahli atau praktisi bersertifikasi untuk bisa memberikan arahan dan pembekalan kepada siswa, terkait pengambilan gambar untuk kebutuhan produksi program dan konten menggunakan drone.

Dengan latar belakang tersebut, penulis melihat akan menjadi sebuah langkah baik, untuk menjadikan SMK Negeri 1 Ciomas sebagai mitra, dengan memberikan solusi yang dirumuskan melalui lima point: pertama, peningkatan keterampilan teknik pengambilan gambar dan video dengan kamera sederhana dan juga drone. Kedua, peningkatan keterampilan pengoperasian drone: memberikan pembekalan lewat simulasi dan pendampingan pengoperasian drone di kelas dan dilapangan. Ketiga, peningkatan keterampilan mengenal ragam jenis video kreatif (pengambilan gambar/ video) : memberikan pembekalan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk membuat konten video kreatif yang berkualitas. Keempat, menghadirkan praktisi dibidangnya yang telah bersertifikasi, dan kelima adalah uji kompetensi membuat konten video kreatif dengan tema yang ditentukan. Adapun khalayak dari kegiatan ini adalah siswa dan siswi SMK Negeri 1 Ciomas, yang mengambil jurusan broadcasting dan perfilman/PSPT kelas 10 dan para guru jurusan broadcasting. Untuk memudahkan simulasi, praktek dan pemaparan materi, maka kegiatan berlangsung di laboratorium broadcasting dan area luar sekolah.

2. METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Metode yang digunakan adalah edukasi, simulasi dan praktek. Edukasi diberikan lewat pemaparan materi tentang ragam jenis konten video kreatif, dan ragam teknik pengambilan gambar dan video menggunakan drone. Kegiatan diikuti oleh siswa dan siswi SMK Negeri 1 Ciomas, yang mengambil jurusan broadcasting kelas 10, sebanyak 40 orang, ditambah dengan para guru pengajar jurusan broadcasting. Dan untuk memudahkan simulasi, praktek dan pemaparan materi, maka kegiatan berlangsung di laboratorium broadcasting sekolah.



Gambar 1. Siswa peserta pembekalan

Kegiatan PKM ini dilangsungkan melalui tiga tahapan. Pertama, adalah tahap persiapan; tim pengabdian mengunjungi mitra untuk berkomunikasi, berdiskusi, sekaligus melakukan peninjauan Lokasi. Melihat kondisi tempat siswa berkegiatan dan belajar, serta melihat fasilitas laboratorium broadcasting dan perfilman tempat siswa melakukan praktik pembelajaran. Ditahap ini pula dilakukan wawancara untuk lebih mengenal mitra sekaligus memahami lebih dalam lagi permasalahan yang dirasakan oleh mitra. Lalu mulai dilakukan proses penyusunan strategi untuk menjawab permasalahan mitra, dan terakhir di tahapan awal ini menyusun materi untuk menjadi bahan pembekalan siswa mitra.

Kedua, tahap pelaksanaan; pada tahapan ini kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga metode, yaitu pemaparan materi presentasi, simulasi, dan praktikum.

Metode presentasi merupakan cara di mana satu atau lebih presenter menyampaikan ide, gagasan, atau perasaan mereka di depan publik. Penyampaian ini bisa dilakukan dengan atau tanpa menggunakan naskah makalah (Prayogo Pujiono I, dkk., 2024). Metode simulasi adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menjalankan percobaan dengan memanfaatkan model dari sistem nyata. Penggunaan simulasi telah meluas dalam beragam penelitian dan terbukti efektif dalam memecahkan berbagai permasalahan. Dengan simulasi, kita dapat menghemat waktu, biaya, dan energi, karena tidak perlu langsung menerapkan percobaan di dunia nyata; sebaliknya, kita bisa melakukan simulasi terlebih dahulu. (Tazkia S.A, 2020). Metode praktikum merupakan pendekatan di mana siswa menggunakan alat atau objek secara langsung, sehingga mereka dapat melakukan peragaan dengan tujuan untuk mempermudah dan memperjelas pemahaman materi yang diajarkan (Sulfiyah & Cahyaningsih, 2021).

Metode praktikum dilaksanakan melalui kegiatan langsung di lapangan, khususnya di area sekolah, untuk mengumpulkan bahan konten video kreatif sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Selain itu, peserta pembekalan juga menjalani pre-test dan post-test guna menilai pemahaman awal dan akhir mereka mengenai materi yang akan dipelajari. Berikut adalah penjelasan mengenai metode presentasi, simulasi, dan praktikum yang diterapkan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Sebelum memulai sesi presentasi tentang mengenal ragam jenis konten video kreatif, dan ragam teknik pengambilan gambar/video menggunakan drone. Siswa diharuskan untuk mengisi kuesioner Pre-Test yang berisi 5 pertanyaan tentang konten video kreatif dan drone, terkait cara penggunaan, fitur-fiturnya, hingga pembuatan konten. Tujuan kuesioner ini ialah untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah mereka kuasai.

Selama sesi presentasi, tim pengabdian yang terdiri dari tiga narasumber, dua orang dosen praktisi Universitas Pakuan, dan satu narasumber tamu seorang videografer divisi Multimedia di Pusat Pembekalan Kelautan dan Periklanan yang telah bersertifikasi dalam penggunaan dan pengajaran drone. Narasumber menyampaikan materi masing-masing selama 45 menit. Tim Pengabdian menjelaskan tentang pengenalan konten video di media sosial yang menarik perhatian masyarakat luas, trend dari video kreatif yang viral, serta pemanfaatan aplikasi pada perangkat sederhana (handphone). Dilanjut oleh pemateri tamu bersertifikasi tentang teknik pengambilan gambar dan video menggunakan drone. Materi dalam sesi presentasi disampaikan secara ringkas dan disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Setelah sesi presentasi selesai siswa diajak untuk melakukan diskusi terkait materi yang diberikan. Dokumentasi sesi presentasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Sesi presentasi

Pada sesi simulasi, penggunaan drone, tim pengabdian mengajak siswa untuk membuat kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, untuk dapat melakukan simulasi menggunakan drone dengan bimbingan langsung lewat aplikasi. Disini, peserta dapat pengalaman seolah menerbangkan drone secara langsung, merasakan movement yang tepat untuk mengambil shot yang diinginkan. Masing-masing kelompok

mendapat kesempatan selama 10 sampai 15 menit. Selain itu, di sesi simulasi ini peserta juga diperbolehkan untuk bertanya untuk dapat langsung menemukan jawabannya melalui proses simulasi penerbangan drone. Dokumentasi sesi presentasi dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sesi simulasi

Pada sesi praktikum ini, tim pengabdian mengajak peserta untuk aktif terlibat dalam kegiatan yang berlangsung selama 90 menit. Setiap siswa dilibatkan langsung dalam proses pencarian gambar dan video untuk menghasilkan konten kreatif, menggunakan handphone serta perangkat drone di lapangan. Selama praktikum, siswa dipantau agar dapat menerapkan materi yang telah disampaikan dalam presentasi dan saat melakukan simulasi secara berkelompok. Setelah kelompok-kelompok siswa berhasil menyelesaikan konten video kreatif mereka dan mengunggahnya ke tautan Google Drive yang disediakan oleh tim pengabdian, tim berkolaborasi dengan seluruh siswa untuk membuat konten video menggunakan drone. Hasil kolaborasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah. Dokumentasi sesi praktikum dilapangan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi praktikum dilapangan

Terakhir, tahap ketiga monitoring dan evaluasi. Ini adalah tahapan terakhir, dengan menggunakan dua alat untuk dapat memenuhinya. Pertama, melalui uji kompetensi sebagai bentuk monitoring. Kedua, menggunakan kuesioner, tim abdimas menyebarkan kuesioner sebagai bentuk post test kepada siswa yang mengikuti kegiatan, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi tim abdimas dan juga mitra. Setelah semua sesi selesai, tim pengabdian dan peserta workshop melakukan foto bersama sebagai bentuk dokumentasi kegiatan dan

menyerahkan plakat juga cenderamata kepada pihak sekolah. Dokumentasi sesi foto bersama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Sesi foto bersama dan penyerahan plakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tema kegiatan PKM yang telah dilaksanakan ini adalah “Peningkatan Keterampilan Siswa SMK Negeri 1 Ciomas Kabupaten Bogor dalam Pengambilan Video Kreatif Menggunakan Drone”. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu tanggal 15, 16 dan 17 Oktober 2024. Jumlah peserta dalam kegiatan ini sebanyak 40 orang siswa-siswi, dalam setiap sesi pembekalan, berbagai permasalahan dan tantangan dalam kegiatan pengambilan gambar atau video menggunakan drone dibahas secara mendalam, baik terkait penggunaan drone untuk angle camera, movement : pull away, tilt down, terbang-naik-miring-turun, miring-atas-turun-ke tanah, bird eye, helix shot, dan lain-lain. Seluruh permasalahan telah diberikan solusi agar penggunaan drone dalam pembelajaran broadcasting tidak lagi menjadi kendala. Sehingga kedepannya dapat diterapkan untuk bisa lebih mandiri dan maksimal dalam menghasilkan karya konten video kreatif lainnya. Materi yang di sampaikan dapat dipahami dengan baik dan siswa mampu mempraktikkannya.

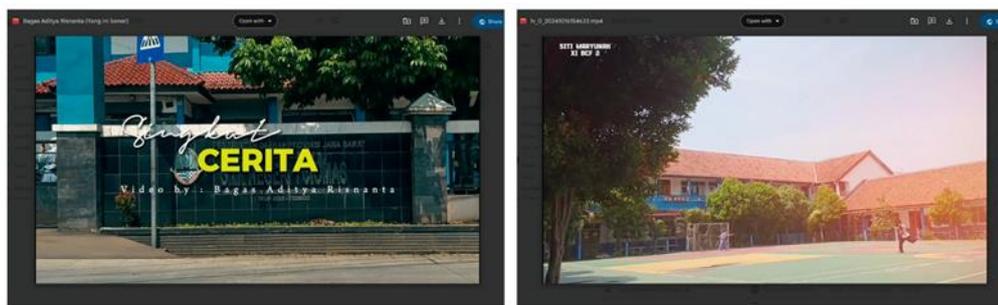
Substansi pembahasan tentang konten video kreatif menggunakan drone yang disampaikan dalam sesi pembekalan, diantaranya sebagai berikut:

- Pengenalan konten video di media sosial yang menarik perhatian masyarakat luas
- Pengenalan tentang apa saja trend dari video kreatif yang viral.
- Pengenalan dan pemanfaatan aplikasi pada perangkat sederhana yaitu handphone.

Pembekalan materi ini ditujukan agar siswa mampu merancang ide dengan memanfaatkan media sosial, digital, dan juga aplikasi melalui perangkat sederhana, untuk membuat konten video kreatif.

Selain itu, peningkatan keterampilan dalam mengoperasikan drone, ditujukan agar siswa dapat memecahkan permasalahan - permasalahan terkait pemilihan angle camera, movement, pull away, tilt down, terbang-naik-miring-turun, miring-atas-turun-ke tanah, bird eye, helix

shot, dan lainnya yang sering ditemukan oleh pemula. Keberhasilan siswa dalam menyerap materi dan melakukan simulasi dapat dilihat pada saat pelaksanaan praktek pembuatan karya konten video kreatif untuk sekolah, yang memang ditujukan sebagai bentuk uji kompetensi. Pemilihan video kreatif terbaik, hasil karya siswa dilakukan dengan melibatkan guru broadcasting. Terakhir, kolaborasi siswa dan tim pengabdian dalam membuat video kreatif untuk sekolah menjadi perpaduan yang baik, dimana siswa dapat menuangkan ide dari karya video yang dihasilkan.



Gambar 5. Diantara karya video konten kreatif siswa peserta hasil uji kompetensi

Hasil kegiatan PKM ini termanifestasi dalam peningkatan kemampuan peserta pembekalan dalam menggunakan drone untuk membuat video kreatif, sehingga bisa diterapkan pada project sekolah dan saat bersaing di industri kerja. Peningkatan ini dapat dilihat melalui hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta sebelum dan setelah pembekalan, yaitu Pre-Test dan Post-Test. Dengan menetapkan dasar pengambilan keputusan berupa kriteria penilaian jawaban responden, sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik.

Interval Angka Penafsiran	Kriteria Penilaian
1.00 - 1.74	Tidak Baik
1.75 - 2.49	Kurang Baik
2.50 - 3.24	Baik
3.25 - 4.00	Sangat Baik

Tabel 1. Laporan hasil kuesioner Pre-test

NO.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Nilai Rataan
1.	Saya mengetahui cara penggunaan <i>drone</i>	0	4	22	24	1,6
2.	Saya mengetahui fitur yang ada pada <i>drone</i>	0	4	11	35	1,38
3.	Saya mengetahui pergerakan <i>drone</i>	0	4	20	26	1,56
4.	Saya aktif membuat video kreatif	0	0	20	30	1,4
5.	Saya mengetahui langkah-langkah untuk membuat video kreatif dengan menggunakan <i>drone</i>	0	0	17	33	1,34

Berdasarkan hasil perhitungan kriteria penilaian, dapat dikatakan bahwa seluruh pernyataan memiliki nilai rataan dengan kriteria tidak baik, karena nilai rataan berada pada

interval 1.00 - 1.74. Artinya sebagian besar siswa peserta pembekalan belum memiliki pengetahuan serta pengalaman terkait materi dan topik yang akan dibahas dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Tabel 2. Laporan hasil kuesioner Post-test

NO.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Nilai Rataan
1.	Saya mengetahui cara penggunaan <i>drone</i>	20	30	0	0	3,4
2.	Saya mengetahui fitur yang ada pada <i>drone</i>	19	31	0	0	3,38
3.	Saya mengetahui pergerakan <i>drone</i>	18	32	0	0	3,36
4.	Saya aktif membuat video kreatif	18	32	0	0	3,36
5.	Saya mengetahui langkah-langkah untuk membuat video kreatif dengan menggunakan <i>drone</i>	17	33	0	0	3,34

Hasil perhitungan kriteria penilaian, dinyatakan bahwa seluruh pernyataan memiliki nilai rata-rata dengan kriteria Sangat Baik karena seluruh nilai rata-rata berada pada interval 3.25-4.00. Artinya seluruh siswa mendapatkan sesuatu yang baru bagi mereka mengenai topik dan materi yang dibawakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Berdasarkan lima poin pertanyaan yang dibandingkan dari pre-test dan post-test yang terlihat pada tabel di atas, maka dapat terlihat adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa peserta dalam membuat konten kreatif menggunakan drone.



Gambar 6. Kolaborasi pembuatan video kreatif menggunakan drone untuk sekolah

4. SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Siswa SMK Negeri 1 Ciomas Kabupaten Bogor Dalam Pengambilan Video Kreatif Menggunakan Drone" berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa-siswi SMK Negeri 1 Ciomas dalam pengambilan video kreatif menggunakan drone. Hal ini dibuktikan oleh hasil kuesioner Pre-Test dan Post-Test. Dari total 40 siswa yang mengisi kuesioner mengenai pengetahuan siswa tentang materi pengambilan video kreatif menggunakan drone, terdapat peningkatan rata-rata nilai kuesioner dari hasil jumlah Pre-Test ke hasil jumlah Post-Test sebesar 9,56. Dalam persentase, hampir seluruh siswa atau 95,2% peserta pada awalnya tidak mengetahui materi tentang pengambilan video kreatif menggunakan drone, setelah dilakukannya kegiatan ini siswa mengetahui tentang materi tersebut. Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa siswa-siswi SMK Negeri 1 Ciomas dapat memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Beni Junedi, Reihan Mutaqin, Siti Adira Kania, Vani Khusnul Khatimah, & Nurul Ainaya Tohariah. (2024). Membangun Soft Skill dan Hard Skill Siswa SMK pada Era Digital. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 23-27. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v3i1.1346>
- Firdaus Noor. 2020. Historiografi drone: Dari militer hingga sinema. *ProTVF*, Volume 4, No.2. Hal. 185-205. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Indonesia
- Hadi, S. P., Alwie, D. R., & Fitria, Y. (2024). Keberhasilan Content Creator Ditentukan oleh Kreativitas Konten dan Skill Mengedit Video. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 15(1), 58-69. <https://doi.org/10.35814/coverage.v15i1.5883>
- Prayogo Pujiono, I. ., Sopiah, S., Hikmah Sofyan, N. ., & Arifin, J. . (2024). WORKSHOP GOOGLE GEMINI UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA-SISWI DI SMP NEGERI 1 KANDANGSERANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, 4(02), 129 -. <https://doi.org/10.33504/dulang.v4i02.372>
- Shiddiq, Sugiono 2020. "Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0". *Jurnal IPTEK-KOM* 22: 175-191
- Sulfiyah, & Ujiati Cahyaningsih. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PRAKTIKUM TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPA SISWA KELS IV SEKOLAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 271-275. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/606>
- Tazkia S.A, Trisha A.S, Niken A.S, Kinanti P.N, Dwi Rolliawati (2020). Pemodelan dan Simulasi Proses Produksi Peralatan Bayi Pada Home Industri Puppy Putra Perdana. *Just IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Kompute*, 11(1), 24-31. <https://doi.org/10.24853/justit.11.1.24-31>

Umroh, Mu'alimah Hudatwi, La Ode Wahidin, Aditya Pamungkas, Irma Akhriati, Eva Utami. (2024). Pelatihan Pengoperasian Drone sebagai Peningkatan Kemampuan Kompetensi SMK Perikanan Tukak Sadai Bangka Selatan. Volume 10 No 1. Universitas Bangka Belitung.