

DOI:

Optimalisasi Literasi Digital dan Komunikasi Ilmiah Mahasiswa melalui Pelatihan Video Proposal Penelitian Berbasis Renderforest

Yunita Mutiara Harahap¹, Wiki Tedi Rahmawati², Putra Thoip Nasution³,
Syifa Dhawiyah Wijaya⁴, Neshaputri Fadillah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Alwashliyah, Medan

harahapym@gmail.com¹, weeqeefun@gmail.com², thoipputra123@gmail.com³,
syifacantik0712@gmail.com⁴, neshaputri240505@gmail.com⁵

ABSTRAK

Literasi digital dan komunikasi ilmiah merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki mahasiswa untuk menghadapi tuntutan akademik, perkembangan teknologi, serta persaingan dunia kerja. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah bagaimana mahasiswa dapat menyajikan proposal penelitian secara menarik, runtut, dan komunikatif sehingga mudah dipahami oleh dosen maupun audiens. Menjawab kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan penggunaan aplikasi Renderforest sebagai media pembuatan video presentasi proposal penelitian. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi pentingnya literasi digital, demonstrasi fitur Renderforest, praktik langsung pembuatan video, serta pendampingan intensif hingga mahasiswa mampu menghasilkan karya secara mandiri. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengolah konten visual, memilih template yang sesuai, menyusun alur presentasi ilmiah, serta mengintegrasikan narasi dengan elemen multimedia. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi nyata dalam mengoptimalkan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan komunikasi ilmiah mahasiswa, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan gagasan penelitian secara profesional dan menarik.

Kata Kunci : Literasi Digital, Komunikasi Ilmiah, Video Presentasi, Renderforest

ABSTRACT

Digital literacy and scientific communication are essential skills that students must master to meet academic demands, adapt to technological developments, and compete in the professional world. One common challenge is how students can present their research proposals in an engaging, structured, and communicative way that is easily understood by lecturers and a wider audience. To address this need, a community service program was conducted through training on the use of Renderforest as a medium for creating research proposal video presentations. The program included several stages: socialization on the importance of digital literacy, demonstration of Renderforest features, hands-on video production practice, and intensive mentoring until students were able to produce their final projects independently. The results showed significant improvement in students' ability to manage visual content, select appropriate templates, organize the flow of scientific presentations, and integrate narration with multimedia elements. Overall, this training made a tangible contribution to enhancing students' digital literacy, creativity, and scientific communication skills, while also fostering their confidence in presenting research ideas professionally and attractively.

Keywords: Digital Literacy, Scientific Communication, Video Presentation, Renderforest

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara mahasiswa menyampaikan gagasan ilmiah. Media presentasi yang sebelumnya hanya berupa slide konvensional kini berkembang menjadi format visual yang lebih dinamis melalui video, animasi, dan infografis. Mengutip dari laman *Renderforest Educational Video Presentation Maker*, perubahan ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan literasi digital sebagai kompetensi dasar mahasiswa di era modern. Dengan demikian, kualitas presentasi ilmiah tidak hanya

DOI:

ditentukan oleh isi penelitian, tetapi juga oleh kemampuan menyampaikan informasi secara efektif, visual, dan komunikatif.

Meski demikian, pemanfaatan teknologi digital di kalangan mahasiswa masih belum merata. Banyak mahasiswa menilai aplikasi editing video profesional terlalu rumit dan membutuhkan perangkat dengan spesifikasi tinggi, sehingga mereka kesulitan menghasilkan presentasi ilmiah yang menarik secara visual. Padahal, penggunaan multimedia terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman audiens dalam konteks pembelajaran maupun komunikasi ilmiah (Ravilla, 2024).

Renderforest hadir sebagai solusi praktis untuk menjawab tantangan tersebut. Platform ini menyediakan beragam template video, animasi, dan infografis yang dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Melalui antarmuka yang ramah pengguna, Renderforest memungkinkan mahasiswa membuat video edukatif, presentasi, maupun konten visual lainnya dengan cepat dan efisien (Renderforest Educational Video Presentation Maker). Dengan cara ini, mahasiswa dapat lebih mudah menghasilkan presentasi proposal penelitian yang profesional.

Sebagai perangkat lunak berbasis daring, Renderforest menawarkan layanan produksi video gratis yang mendukung pembuatan presentasi berkualitas, intro, tayangan slide, dan berbagai format visual lainnya (Harahap dan Lubis, 2021). Selain itu, Renderforest menyediakan template dalam berbagai kategori, seperti Logo Reveal, Flipping Slideshow, Promosi, Pendahuluan Perusahaan, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, Visualizer Musik, hingga klip video animasi (Harahap et al., 2023). Dengan pilihan tersebut, pengguna dapat menemukan template sesuai kebutuhan dengan mudah.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Renderforest dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu mengelola beban kognitif melalui penyajian informasi yang tersegmentasi dan didukung elemen visual yang kuat (Ravilla, 2024). Temuan lain menegaskan bahwa penerapan Blended Learning dengan memanfaatkan Renderforest terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan (Harahap dan Lubis, 2021). Hal ini membuktikan bahwa aplikasi berbasis multimedia seperti Renderforest tidak hanya mempermudah proses pembuatan video, tetapi juga mendukung efektivitas komunikasi ilmiah.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan pembuatan video presentasi proposal penelitian berbasis Renderforest. Pelatihan mencakup sosialisasi literasi digital, demonstrasi fitur Renderforest, praktik langsung, serta pendampingan intensif. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Aulia et al. (2023) yang menekankan pentingnya pelatihan multimedia untuk meningkatkan keterampilan komunikasi akademik mahasiswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan literasi digital mahasiswa sekaligus memperkuat kemampuan komunikasi ilmiah mereka. Dengan memanfaatkan Renderforest, mahasiswa diharapkan mampu menyampaikan gagasan penelitian secara lebih menarik, kreatif, dan profesional, serta lebih percaya diri dalam mempresentasikan proposal penelitian melalui media digital yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

1. Alur Metode

Kegiatan PKM ini dilaksanakan melalui alur yang sistematis, dimulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Secara umum, terdapat enam tahapan utama yang saling berkesinambungan:

- a. Identifikasi kebutuhan dilakukan dengan memetakan kemampuan awal mahasiswa terkait literasi digital dan pengalaman mereka dalam membuat presentasi ilmiah berbasis multimedia. Data diperoleh melalui observasi awal serta diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah.
- b. Perancangan program mencakup penyusunan materi pelatihan, penentuan Renderforest sebagai platform utama, serta penjadwalan kegiatan. Tim PKM memastikan materi relevan dengan kebutuhan mahasiswa dan mudah diterapkan.
- c. Sosialisasi dilaksanakan untuk memperkenalkan urgensi literasi digital dan perkembangan media presentasi ilmiah. Kegiatan ini dilakukan melalui pemaparan materi dan diskusi interaktif agar mahasiswa memahami konsep dasar secara komprehensif.

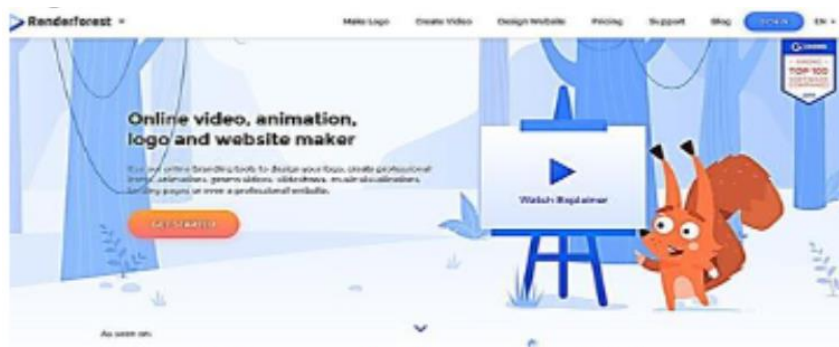
DOI:

- d. Demonstrasi berfokus pada penjelasan penggunaan Renderforest, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan alur visual, hingga proses rendering video. Demonstrasi dilakukan bertahap agar mahasiswa dapat mengikuti setiap langkah dengan jelas.
- e. Praktik dan pendampingan intensif memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk membuat video presentasi proposal penelitian masing-masing. Tim PKM memberikan bimbingan teknis, umpan balik, serta koreksi terhadap struktur presentasi, kualitas visual, dan integrasi narasi.
- f. Evaluasi dan refleksi dilakukan dengan menilai hasil video, mengukur peningkatan literasi digital, serta melakukan refleksi bersama mengenai pengalaman belajar mahasiswa.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif yaitu melibatkan mahasiswa secara aktif dalam seluruh rangkaian. Pendekatan ini memastikan peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan video presentasi proposal penelitian berbasis Renderforest. Secara garis besar, terdapat empat tahapan utama: sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif.

- a. Tahap sosialisasi dilakukan di awal dengan menyampaikan urgensi literasi digital dan komunikasi ilmiah dalam konteks akademik. Mahasiswa diperkenalkan dengan perkembangan media presentasi, tantangan yang dihadapi, serta manfaat penggunaan platform digital seperti Renderforest. Sosialisasi dilakukan melalui pemaparan materi, diskusi interaktif, dan sesi tanya jawab.
- b. Tahap demonstrasi dilakukan oleh tim PKM dengan menunjukkan langkah-langkah penggunaan Renderforest. Peserta diperlihatkan cara membuka situs resmi Renderforest (<https://www.renderforest.com/>) yang diikuti dengan mengakses halaman template (<https://www.renderforest.com/templates>), melakukan *sign in*, memilih menu *Create Video*, serta mengedit teks, mengunggah logo, menentukan warna latar, menambahkan musik/narasi, melakukan *preview*, dan mengunduh hasil akhir. Demonstrasi dilakukan menggunakan proyektor agar mahasiswa dapat mengikuti dengan jelas, sekaligus menekankan pemilihan desain sesuai kaidah presentasi ilmiah.



Gambar 1. Halaman Awal Aplikasi Renderforest

- c. Tahap praktik langsung memberi kesempatan mahasiswa untuk membuat video presentasi proposal penelitian mereka. Peserta bekerja mandiri dalam mengolah konten visual, menyusun storyboard, dan mengintegrasikan elemen multimedia. Tim PKM menyediakan lembar kerja sebagai panduan agar praktik berjalan terarah.
- d. Tahap pendampingan intensif dilakukan untuk memastikan mahasiswa mampu menyelesaikan video dengan kualitas yang diharapkan. Tim PKM memberikan umpan balik terkait struktur presentasi, kejelasan narasi, pemilihan template, serta konsistensi visual. Pendampingan dilakukan secara personal maupun kelompok kecil.
- e. Tahap evaluasi mencakup penilaian terhadap video yang dihasilkan berdasarkan aspek kreativitas, ketepatan alur ilmiah, kualitas visual, dan efektivitas komunikasi. Selain itu, mahasiswa mengisi kuesioner untuk mengukur pemahaman literasi digital dan kemampuan komunikasi ilmiah.

DOI:

3. Instrumen Penilaian

Penilaian kegiatan PKM ini menggunakan dua instrumen utama:

- a. Instrumen proses berupa lembar observasi untuk menilai keterlibatan mahasiswa selama pelatihan. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam diskusi, kemampuan mengikuti demonstrasi, kemandirian dalam praktik, serta respons terhadap pendampingan.
- b. Instrumen produk berupa rubrik penilaian video presentasi proposal penelitian. Indikator penilaian mencakup:
 - 1) kesesuaian struktur ilmiah (latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode),
 - 2) kualitas visual (pemilihan template, konsistensi desain, keterbacaan teks),
 - 3) integrasi narasi dan multimedia (keselarasan suara, teks, gambar, animasi),
 - 4) kreativitas dan orisinalitas (pemanfaatan fitur Renderforest secara optimal),
 - 5) efektivitas komunikasi (kejelasan dan daya tarik penyampaian gagasan penelitian).

Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai literasi digital, pengalaman menggunakan aplikasi multimedia, serta kemampuan menyusun alur presentasi ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan pembuatan video presentasi proposal penelitian berbasis Renderforest menghasilkan beberapa capaian penting terkait peningkatan literasi digital dan kemampuan komunikasi ilmiah mahasiswa. Berdasarkan observasi proses dan evaluasi produk video, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan mahasiswa mengolah konten visual, menyusun alur presentasi ilmiah, serta memanfaatkan fitur multimedia secara efektif.

2. Hasil Observasi Proses Kegiatan PKM

Observasi yang dilakukan tim PKM menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa selama pelatihan berada pada kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”. Temuan utama dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Partisipasi dalam Diskusi
Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi diskusi. Sebagian besar peserta aktif bertanya, memberikan tanggapan, dan berbagi pengalaman terkait penggunaan media digital. Interaksi yang dinamis ini menandakan pemahaman materi yang baik serta kenyamanan mahasiswa untuk berkontribusi.
- b. Kemampuan Mengikuti Demonstrasi
Dalam sesi demonstrasi penggunaan Renderforest, mahasiswa mampu mengikuti langkah-langkah yang dicontohkan dengan cukup baik. Meskipun beberapa peserta memerlukan pengulangan instruksi pada tahap awal, secara keseluruhan kemampuan mengikuti demonstrasi berada pada tingkat memadai.
- c. Kemandirian dalam Praktik
Pada tahap praktik mandiri, sebagian besar mahasiswa dapat bekerja secara independen dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hanya sebagian kecil peserta yang membutuhkan pendampingan tambahan, terutama terkait pengaturan teknis dalam proses perekaman dan pengeditan video.
- d. Respons terhadap Pendampingan
Mahasiswa memberikan respons positif terhadap pendampingan tim PKM. Mereka kooperatif, terbuka terhadap masukan, dan cepat menyesuaikan diri dengan arahan. Pendampingan personal terbukti meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menghasilkan video presentasi ilmiah.

DOI:

3. Hasil Penilaian Produk Video Presentasi Proposal Penelitian
Penilaian terhadap produk video mahasiswa menunjukkan kualitas presentasi berada pada kategori “Baik”, dengan variasi gaya dan kreativitas antar peserta. Berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup lima indikator utama, hasil evaluasi dapat dijelaskan sebagai berikut:
 - a. Kesesuaian Struktur Ilmiah
Sebagian besar video menyajikan struktur ilmiah secara runtut, mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan metode penelitian. Kejelasan informasi cukup baik, meskipun beberapa video masih menampilkan latar belakang yang terlalu ringkas atau metode yang belum dijelaskan secara operasional.
 - b. Kualitas Visual
Kualitas visual berada pada tingkat “Memadai” hingga “Sangat Baik”. Mahasiswa mampu memilih template relevan dan menjaga konsistensi desain. Teks umumnya terbaca jelas dari segi ukuran dan kontras warna. Namun, beberapa video masih menampilkan elemen visual yang terlalu padat sehingga mengurangi fokus audiens.
 - c. Integrasi Narasi dan Multimedia
Integrasi narasi suara, teks, gambar, dan animasi berjalan cukup harmonis. Mayoritas mahasiswa mampu menyelaraskan alur narasi dengan tampilan visual sehingga pesan mudah diikuti. Meski demikian, terdapat beberapa video dengan narasi kurang sinkron terhadap perpindahan slide atau animasi, sehingga ritme penyampaian terasa kurang stabil.
 - d. Kreativitas dan Orisinalitas
Mahasiswa menunjukkan kreativitas yang baik dalam memanfaatkan fitur Renderforest. Beberapa video menampilkan kombinasi animasi, ikon, dan transisi yang menarik tanpa mengurangi kesan ilmiah. Tingkat orisinalitas terlihat dari variasi gaya presentasi yang digunakan. Namun, sebagian kecil peserta masih menggunakan template dasar tanpa banyak modifikasi sehingga kesan inovatif kurang menonjol.
 - e. Efektivitas Komunikasi
Secara keseluruhan, video presentasi mahasiswa mampu menyampaikan gagasan penelitian dengan jelas dan menarik. Bahasa yang komunikatif, intonasi narasi stabil, serta alur visual terstruktur membantu meningkatkan pemahaman audiens. Beberapa video bahkan berhasil membangun daya tarik pada bagian pembuka. Namun, ada pula video dengan penyampaian terlalu cepat atau monoton sehingga mengurangi efektivitas komunikasi.

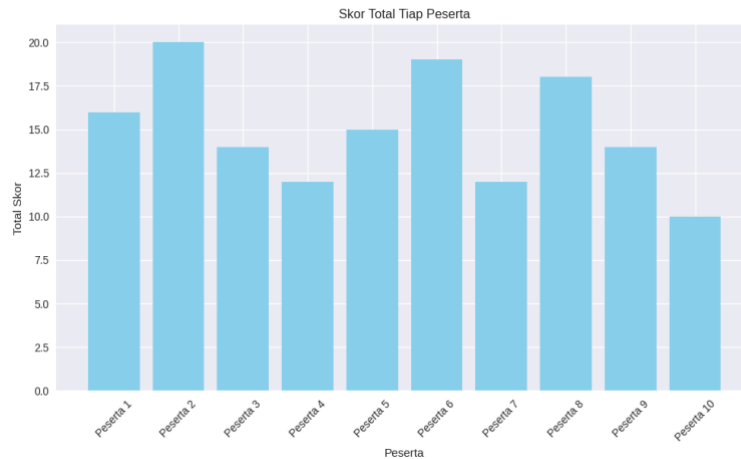
Tabel 1. Rekapitulasi Kuantitatif Penilaian Video Presentasi Mahasiswa

No	Nama Peserta	Struktur Ilmiah	Visual	Integrasi Multimedia	Kreativitas	Komunikasi	Total	Kategori
1	Peserta 1	3	3	3	4	3	16	Baik
2	Peserta 2	4	4	4	4	4	20	Sangat Baik
3	Peserta 3	3	2	3	3	3	14	Baik
4	Peserta 4	2	3	2	3	2	12	Cukup
5	Peserta 5	3	3	3	3	3	15	Baik
6	Peserta 6	4	4	3	4	4	19	Sangat Baik
7	Peserta 7	3	2	2	2	3	12	Cukup
8	Peserta 8	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
9	Peserta 9	3	3	3	3	2	14	Baik
10	Peserta 10	2	2	2	2	2	10	Cukup

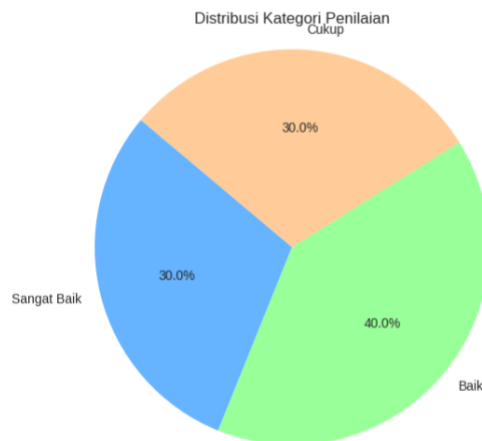
Secara kuantitatif, capaian mahasiswa dalam pelatihan menunjukkan distribusi kategori yang cukup beragam. Tiga peserta berada pada kategori “Sangat Baik”, empat peserta pada kategori “Baik”, dan tiga peserta lainnya pada kategori “Cukup”. Data ini menegaskan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun video presentasi ilmiah yang terstruktur, menarik, dan komunikatif.

DOI:

Visualisasi hasil ditampilkan melalui diagram batang yang memperlihatkan skor total masing-masing peserta, sehingga memudahkan identifikasi siapa yang berada pada kategori tinggi, sedang, maupun cukup. Sementara itu, diagram pie digunakan untuk menunjukkan distribusi kategori penilaian (Sangat Baik, Baik, Cukup), sehingga proporsi keseluruhan performa peserta dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 2. Diagram Batang Skor Total Peserta



Gambar 3. Diagram Pie Distribusi Kategori Penilaian

Kuesioner dalam kegiatan PKM ini digunakan untuk mengukur tingkat literasi digital mahasiswa, khususnya terkait pemahaman konsep dasar literasi digital, pengalaman menggunakan aplikasi Renderforest, serta kemampuan menyusun alur presentasi ilmiah. Instrumen terdiri dari lima butir pernyataan dengan skala Likert empat poin, dan diikuti oleh sepuluh mahasiswa sebagai responden.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap konsep literasi digital berada pada kategori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 3,4. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa telah memiliki pemahaman yang kuat mengenai cara mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara tepat. Pemahaman konseptual yang baik ini menjadi fondasi penting bagi pengembangan keterampilan digital lanjutan.

Pada aspek pengalaman menggunakan aplikasi multimedia, skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,1 dengan kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah memiliki pengalaman dasar dalam menggunakan aplikasi multimedia, meskipun tingkat penguasaan masih bervariasi. Beberapa mahasiswa terbiasa membuat konten digital, sementara yang lain masih berada pada tahap eksplorasi.

DOI:

Kemampuan mahasiswa dalam menyusun alur presentasi ilmiah memperoleh skor tertinggi yaitu 3,5 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil ini menegaskan bahwa mahasiswa mampu menyusun struktur presentasi secara runtut dan logis, mulai dari pendahuluan hingga penutup. Kemampuan tersebut mencerminkan pemahaman yang baik terhadap struktur ilmiah dan penerapannya dalam konteks presentasi digital.

Aspek integrasi elemen multimedia (teks, gambar, dan audio) memperoleh skor rata-rata 3,2 dengan kategori “Baik”. Mahasiswa cukup mampu menggabungkan berbagai elemen multimedia, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam sinkronisasi audio dan visual agar alur presentasi lebih harmonis.

Sementara itu, tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam membuat video presentasi ilmiah memperoleh skor rata-rata 3,0 yang juga berada pada kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa cukup percaya diri, meskipun belum sepenuhnya mantap dalam menyampaikan gagasan penelitian melalui media digital..

Tabel 2. Hasil Analisis Kuesioner

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Rata-rata	Kategori Penilaian
1	Pemahaman konsep literasi digital	Saya memahami konsep dasar literasi digital, termasuk kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital.	3.4	Sangat Baik
2	Pengalaman menggunakan aplikasi multimedia	Saya memiliki pengalaman menggunakan aplikasi multimedia untuk membuat konten digital (misalnya Canva, CapCut, Renderforest).	3.1	Baik
3	Kemampuan menyusun alur presentasi ilmiah	Saya mampu menyusun alur presentasi ilmiah secara runtut dan logis.	3.5	Sangat Baik
4	Integrasi elemen multimedia	Saya dapat mengintegrasikan teks, gambar, dan audio secara efektif dalam presentasi digital.	3.2	Baik
5	Kepercayaan diri membuat video ilmiah	Saya merasa percaya diri dalam membuat video presentasi ilmiah menggunakan aplikasi multimedia.	3.0	Baik

Kategori penilaian:

3.26–4.00 = Sangat Baik; 2.51–3.25 = Baik; 1.76–2.50 = Cukup; 1.00–1.75 = Kurang

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa terlibat aktif dalam seluruh rangkaian pelatihan penggunaan Renderforest untuk pembuatan video presentasi ilmiah. Instrumen penilaian proses mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi, menerapkan keterampilan digital, serta berkomunikasi secara ilmiah melalui media video. Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital mahasiswa.

Berdasarkan rubrik penilaian produk video, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa telah mampu menghasilkan presentasi proposal penelitian dengan kualitas yang baik. Mereka menunjukkan pemahaman terhadap struktur ilmiah, keterampilan teknis dalam pengolahan visual, serta kreativitas dalam memanfaatkan platform digital, khususnya Renderforest. Hasil ini mencerminkan peningkatan literasi digital sekaligus kemampuan komunikasi ilmiah yang menjadi tujuan utama kegiatan PKM.

Selain itu, hasil kuesioner memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa literasi digital mahasiswa berada pada kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”. Mahasiswa memiliki pemahaman konseptual yang kuat, mampu menyusun alur presentasi ilmiah secara runtut, serta memiliki pengalaman teknis yang memadai dalam penggunaan aplikasi multimedia. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan PKM berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktis.

DOI:

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Batubara et al. (2022) yang melaporkan bahwa pelatihan Renderforest mampu meningkatkan literasi digital mahasiswa, terutama dalam pengoperasian aplikasi, pemilihan template, dan penyusunan konten visual. Dalam kegiatan PKM ini, mahasiswa menunjukkan perkembangan serupa, khususnya dalam kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, dan narasi ke dalam video presentasi yang lebih komunikatif. Peningkatan literasi digital juga terlihat dari kemampuan mahasiswa mengoperasikan Renderforest secara mandiri setelah sesi demonstrasi dan pendampingan. Hal ini konsisten dengan temuan Sari (2024) yang menegaskan bahwa literasi digital memiliki hubungan erat dengan keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan ini memperkuat keterampilan mahasiswa dalam memilih template yang sesuai, mengelola alur visual, serta mengintegrasikan elemen audio-visual secara efektif, yang sangat relevan dengan tuntutan akademik modern.

Evaluasi video presentasi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menyusun alur presentasi ilmiah secara lebih sistematis. Struktur yang sebelumnya cenderung deskriptif kini lebih argumentatif dan terarah. Temuan ini sejalan dengan PKM lain yang menekankan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan komunikasi ilmiah melalui penyajian informasi yang lebih terstruktur dan menarik bagi audiens (Batubara et al., 2022). Integrasi narasi dengan elemen visual juga meningkatkan kejelasan pesan ilmiah. Video yang dihasilkan mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam aspek koherensi, konsistensi visual, dan efektivitas penyampaian. Evaluasi ini mendukung hasil penelitian Sari (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman audiens sekaligus mengurangi beban kognitif dalam komunikasi ilmiah.

Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa Renderforest terbukti menjadi platform yang efektif untuk pelatihan pembuatan video presentasi ilmiah. Kemudahan penggunaan, ketersediaan template profesional, serta fleksibilitas pengaturan visual memungkinkan mahasiswa menghasilkan video berkualitas tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Hal ini sesuai dengan laporan PKM sebelumnya yang menyatakan bahwa Renderforest merupakan solusi praktis untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dalam waktu relatif singkat (Batubara et al., 2022). Selain itu, penggunaan Renderforest juga mendorong pembelajaran kreatif. Mahasiswa terdorong untuk mengeksplorasi berbagai gaya visual, animasi, dan infografis sehingga video yang dihasilkan lebih menarik dan profesional. Kreativitas ini menjadi bagian penting dalam komunikasi ilmiah modern yang menuntut penyajian data secara visual dan mudah dipahami.

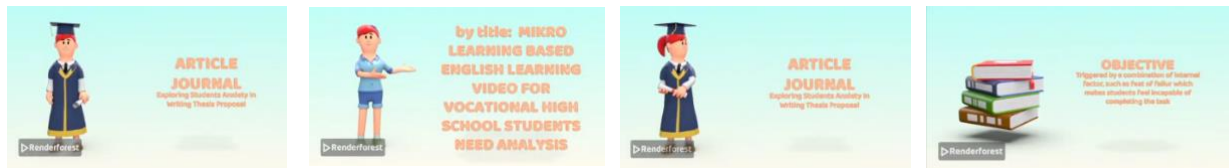
Refleksi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menyampaikan proposal penelitian. Mereka merasa lebih siap menghadapi presentasi akademik karena memiliki media pendukung yang kuat. Hal ini sejalan dengan PKM di bidang literasi digital yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan *self-efficacy* peserta dalam berkomunikasi di ruang akademik maupun publik (Community Service Institute, 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan komunikasi ilmiah mahasiswa. Hasil yang diperoleh konsisten dengan penelitian dan PKM sebelumnya yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis multimedia, khususnya menggunakan Renderforest, efektif dalam memperkuat keterampilan akademik mahasiswa. Dengan demikian, program ini layak direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran dan pengembangan kompetensi mahasiswa.



Gambar 4. Rangkaian Kegiatan PKM

DOI:



Gambar 5. Hasil Video Presentasi Renderforest Peserta

4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Optimalisasi Literasi Digital dan Komunikasi Ilmiah Mahasiswa melalui Pelatihan Video Proposal Penelitian Berbasis Renderforest” terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital sekaligus kemampuan komunikasi ilmiah mahasiswa. Melalui rangkaian kegiatan yang mencakup sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif, mahasiswa mampu menguasai keterampilan dasar hingga lanjutan, mulai dari pengolahan konten visual, penyusunan alur presentasi ilmiah, hingga integrasi elemen multimedia secara lebih terarah. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kualitas video yang dihasilkan, baik dari aspek struktur ilmiah, kreativitas visual, maupun efektivitas penyampaian pesan. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kompetensi mahasiswa, khususnya dalam menghadapi tuntutan akademik dan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

4.2 Ucapan Terima Kasih

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada pihak fakultas, dosen pengampu, serta seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini. Dukungan dan kerja sama yang diberikan menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi pengembangan literasi digital dan komunikasi ilmiah mahasiswa ini.

Daftar Pustaka

- Aulia et al. (2023). The Effectiveness of Interactive Multimedia-Based Learning Using Powtoon and Renderforest in Teaching Writing to Students with Different Learning Styles. *International Journal of Research and Review*, 10(8). DOI: <https://doi.org/10.52403/ijrr.202308102>
https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.10_Issue.8_Aug2023/IJRR102.pdf
- Batubara et al. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Dengan Pelatihan Renderforest.Com . *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 67–72. DOI: <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.528>
https://jurnal-assalam.org/index.php/JPMA/article/view/528?utm_source=copilot.com.
- Community Service Institute. (2024). USU FISIP Communication Science Empowers Teenagers to Face Digital Challenges Through Literacy Training. https://lppm.usu.ac.id/en/pkm-outcome/usu-fisip-communication-science-empowers-teenagers-to-face-digital-challenges-through-literacy-training?utm_source=copilot.com
- Harahap et al. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning. *WAHANA*, 2(1). DOI: <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.238>
<https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/wahana/article/view/238/154>
- Harahap, Y.M. & Lubis, S.I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yaspi Labuhan Deli. *IPTS*, 9(4). <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3044/1995>
- Ravilla, T. D. (2024). Development of Problem-Based Learning Video Using Renderforest Application on Pythagoras Material. *Contemporary Education and Community Engagement (CECE)*, 1(01), 16-23. DOI: <https://10.12928/cece.v1i1.817>
<https://journal1.uad.ac.id/index.php/CECE/article/download/817/426/4325>

DOI:

Renderforest Educational Video Presentation Maker. <https://www.renderforest.com/presentation-videos/educational-presentations>

Sari, A. (2024). Exploring the Relationship between Digital Literacy Skills and Student Success in Online Science Courses in Indonesia. *International Journal of Online and Distance Learning*, 5(2), 30 – 40. <https://doi.org/10.47604/ijodl.2746>
https://www.researchgate.net/publication/382007462_Exploring_the_Relationship_between_Digital_Literacy_Skills_and_Student_Success_in_Online_Science_Courses_in_Indonesia/fulltext/6687ec42f3b61c4e2cb2d574/Exploring-the-Relationship-between-Digital-Literacy-Skills-and-Student-Success-in-Online-Science-Courses-in-Indonesia.pdf?utm_source=copilot.com