

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU PPKN

Muhammad Japar, Adenita Damayanti, Aditya Wibowo, Pitoyo Yuliatmojo, Dini Nur
Fadhillah
Universitas Negeri Jakarta
mjapar@unj.ac.id

Abstrak

Dalam era education 4.0 seorang guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Terlebih ketika pandemi Covid-19 melanda dibutuhkan keterampilan yang lebih baik lagi untuk meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan oleh guru adalah membuat video pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan keterampilan guru, maka pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru PPKn ini diadakan sebagai sarana belajar guru. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi. Kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan peserta terlihat sangat menikmati pelatihan pembuatan video pembelajaran yang digunakan sebagai ajang untuk meningkatkan keterampilan. Pelatihan ini mendapatkan respon yang baik dari peserta pelatihan yang mengatakan bahwa pelatihan ini sangat menarik dan menambah ilmu mengenai pembuatan video pembelajaran. Hasil yang didapatkan oleh guru setelah mengikuti pelatihan ini yaitu 98,7% guru memahami proses pembuatan video pembelajaran dan 99,6% ingin menerapkan ilmu yang didapatkan dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran ini ke dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Kata Kunci : *Pelatihan Video Pembelajaran, PPKn, Media Pembelajaran*

Abstract

In the era of education 4.0, a teacher is required to be more creative in making learning media. Especially in the Covid-19 pandemic, teacher skills are needed to increase the motivation of students to take part in the learning process. Skill that can be developed by the teacher is to make learning videos. In order to improve the skills of teachers, the training in making learning videos for Pancasila and Civics Education teachers was held. The training activities are carried out in several stages: 1) Preparation, 2) Implementation, and 3) Evaluation. The training activities went well and the participants seemed to really enjoy the training in making learning videos which were used as an opportunity to improve skills. This training received a good response from the training participants who said that this training was very interesting and added to their knowledge about making learning videos. The results obtained by teachers after participating in this training are that 98.7% of teachers understand the process of making learning videos and 99.6% want to apply the knowledge gained in this training to make learning videos into Distance Learning (PJJ) activities.

Keywords: *Learning Video Training, PPKn, Learning Media*

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Guru yang baik adalah guru yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Terlebih ketika sekarang sudah memasuki zaman *education 4.0* yang memang mungkin sulit untuk dilakukan karena banyaknya model media pembelajaran yang ada dan tuntutan untuk membuat bahan ajar yang menarik. Guru harus dapat mengimbangi pergeseran konsep belajar yang terdapat dalam konsep belajar di era *education 4.0*

diantaranya *diverse time and place, personalized learning, free choice, project based learning, field experience, data interpretation, assessment, student ownship to curricula*, dan pentingnya program mentoring (Pratidhina, 2020). Ketika terdapat pandemi Covid-19 terlihat sekali bahwa kepiawaian guru dalam membuat media pembelajaran diuji karena pembelajaran yang berlangsung saat ini bersifat daring. Dengan adanya pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas maka guru dituntut untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang sama baiknya ketika pembelajaran luring karena terdapat lebih banyak gangguan yang membuat peserta didik tidak fokus untuk memperhatikan pelajaran. Adapun tantangan yang dihadapi saat ini diantaranya waktu yang terbatas dapat menghambat pembelajaran, peserta didik yang tidak memiliki motivasi memiliki kecenderungan untuk gagal, gangguan belajar yang mengganggu karena peserta didik dituntut untuk mandiri, mendapatkan gangguan jaringan ketika berusaha untuk membuka materi yang diberikan (Kahfi, 2020). Sehingga sebagai guru sebaiknya dapat menyelam ke dalam dunia peserta didik dan mencari tahu media pembelajaran seperti apa yang membuat peserta didik menjadi lebih fokus untuk memperhatikan pembelajaran.

Banyak aplikasi media yang digunakan pada saat pembelajaran daring diantaranya *Zoom Meetings, Google Meets, Microsoft Teams, Whatsapp, Google Classroom*, dan aplikasi penunjang lainnya. Namun selain itu semua, saat terdapat banyak alternatif yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dimulai dari media yang menyediakan layanan untuk membuat media pembelajaran secara gambar atau berbentuk animasi. Aplikasi seperti *canva* untuk membuat design yang menarik dan didalamnya terdapat banyak *template* yang tersedia dan dapat digunakan secara langsung sebagai media pembelajaran. Animaker yaitu aplikasi yang dapat digunakan sebagai saran pembuatan animasi sederhana yang memiliki fitur untuk membuat karakter, menambahkan tulisan, menambahkan gerak pada komponen-komponen yang dibuat, serta dapat menambahkan *voice over* (memasukkan suara) ke dalam video animasi. Kedua aplikasi ini dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Kedua aplikasi tersebut merupakan contoh dari aplikasi yang prinsip penggunaannya mudah dan dapat menjadi alternatif untuk digunakan oleh guru. Pembuatan media pembelajaran dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif karena peserta didik akan lebih tertarik dengan materi yang ingin disampaikan oleh guru. Hal ini tercantum pada nilai-nilai praktis media pembelajaran yaitu media dapat melakukan hal dasar yang nyata dan dapat mengurangi verbalisme, memperbesar minat dan perhatian peserta didik, memberikan pengalaman yang nyata, menumbuhkan pemikiran dan perkembangan berbahasa, bahan pengajaran lebih jelas maknanya (Wahid, 2018). Muatan materi dari mata pelajaran PPKn memiliki substansi yang padat sehingga dibutuhkan keterampilan lebih bagi guru untuk memahami keterampilan dalam membuat video pembelajaran.

Melalui kuesioner yang dilakukan sebelum melakukan pelatihan, terdapat hasil bahwa 80,9% guru merasa kesulitan untuk melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa tidak semua siswa cocok dengan PJJ terutama siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah dan tentunya akan mempengaruhi keaktifan siswa ketika belajar. Hasil kuesioner juga menemukan bahwa 42,8% belum pernah membuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Walaupun belum membuat video pembelajaran secara mandiri, 76,3% guru sudah pernah menggunakan video pembelajaran untuk proses belajar mengajar selama pembelajaran jarak jauh. Kendala yang dihadapi guru ketika ingin membuat video pembelajaran yaitu kurangnya kecakapan dalam memaksimalkan teknologi yang ada sehingga pembelajaran masih dilakukan dengan media pembelajaran yang seadanya. Ditemukan sebuah hubungan positif dari kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa (Eduard, 2018). Dari hasil penelitian tersebut dapat terlihat bahwa akan lebih baik jika seorang guru dapat berinovasi dan mengembangkan *skill* yang dimilikinya agar menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang bagus tentunya sangat membantu peserta didik untuk memahami pelajaran di tengah pembelajaran jarak jauh ini.

Sebagai upaya untuk mengembangkan guru dalam membuat sebuah media pembelajaran diperlukan sebuah pelatihan untuk membuat video pembelajaran agar media pembelajaran yang dihasilkan maksimal. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 71,6% guru belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran sebelumnya sehingga pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran ini sangat dibutuhkan oleh seorang guru. Pelatihan ini ditujukan untuk memberikan kecakapan kepada guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam membuat media pembelajaran. Muatan pembelajaran PPKn yang sangat kompleks membutuhkan penjelasan yang menarik dan memuat substansi yang sekiranya bisa membuat peserta didik dapat mendalami makna dan esensi dari PPKn itu sendiri. Dengan adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran ini diharapkan akan menambahkan kecakapan kemampuan guru PPKn dalam membuat video pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya berbicara mengenai media pembelajaran namun juga mengenai pembelajaran atraktif yang ditinjau dari aspek psikologis. Adapun aplikasi yang digunakan dalam kegiatan ini adalah aplikasi canva, animaker, dan membuat video pembelajaran dengan bandicam.

2. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi. Tahapan persiapan dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis kendala selama pembelajaran PPKn serta merumuskan strategi yang tepat untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran PPKn. Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan menyelenggarakan pelatihan secara daring melalui *zoom meetings* dengan melibatkan guru-guru PPKn sebagai peserta pelatihan. Lalu tahap evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta secara online dengan menggunakan *google form*.

Analisis data pada pelatihan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dan/atau pernyataan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2011). Kuesioner disebarakan kepada seluruh peserta yang berjumlah 327 orang dari berbagai jenjang sekolah baik jenjang menengah pertama, maupun menengah atas. Kemudian, kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2021 pukul 09.00 s/d 13.00 WIB.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran ini bertujuan untuk menjawab tantangan ketidakcakapan guru dalam membuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan kecerdasan pada aspek spiritual, emosional, rasional, sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara (Suyahman et al., 2020). (Suyahman, et al., 2020). Pendidikan kewarganegaraan juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan, sikap dan karakter warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis (Bariyah, 2017). Dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran PPKn, berbagai metode, model dan media pembelajaran digunakan guru-guru PPKn demi mencapai tujuan tersebut. Seperti model diskusi, debat, maupun model proyek, semuanya dilakukan untuk membangun kompetensi peserta didik sebagai warga negara (Samsuri, 2010). Namun, di masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), model pembelajaran konvensional menjadi sulit untuk diaplikasikan. Seluruh proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi informasi. Segala materi dapat dibuat secara menarik melalui video pembelajaran agar dapat mengembangkan minat siswa untuk belajar. Model diskusi atau debat pun bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran video sebagai pemicu siswa untuk memancing rasa ingin tau dan mendalami pembelajaran PPKn.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh tanpa tatap muka secara langsung antara peserta didik dan guru dengan memanfaatkan jaringan internet. Sistem pembelajaran secara daring memanfaatkan beberapa aplikasi komunikasi seperti *Zoom Meetings*, *Google Meets*, *Microsoft Teams*, *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan aplikasi penunjang lainnya. Media pembelajaran berbentuk video dinilai lebih efektif karena memiliki unsur audio dan visual. Media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar, media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik karena mengandung suara dan juga gambar (Djamarah, S. B., & Zain, 2002). Dalam sistem pembelajaran daring guru harus memastikan bahwa proses pembelajaran tetap berlangsung walaupun siswa berada di rumah masing-masing. Untuk itu guru dituntut untuk bisa membuat sebuah media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Parlindungan, Mahardika, & Yulinar, 2020).

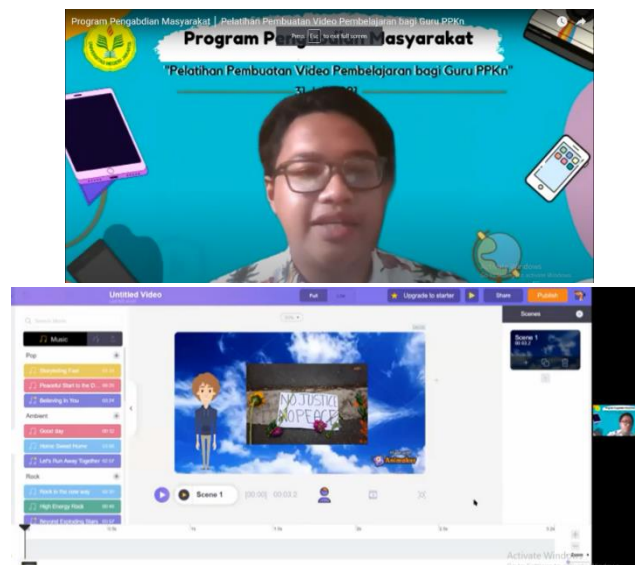
Namun, dalam kenyataannya pembelajaran PPKn khususnya di masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah melalui *zoom meetings* dan hanya memberikan tugas-tugas yang memberatkan peserta didik, seperti merangkum buku pelajaran. Hal ini tentu bisa semakin menurunkan motivasi belajar peserta didik di masa pandemi. Menurut (Cahyani et al., 2020) motivasi belajar siswa menurun selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan hanya sedikit yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi para guru untuk bisa merangkul peserta didik untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pada pelatihan ini diadakan materi mengenai pembelajaran atraktif.

Kesulitan yang dihadapi para guru dalam melibatkan peserta didik ke dalam proses pembelajaran di masa pandemi diperparah dengan minimnya kemampuan para guru dalam memanfaatkan teknologi informasi. Padahal, di masa pembelajaran secara daring, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi menjadi hal yang amat penting. Para guru harus bisa memanfaatkan berbagai media yang ada untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah dengan membuat video pembelajaran. Pada saat ini banyak sekali *platform* gratis yang tersedia untuk menunjang pembuatan video pembelajaran seperti *Canva*, *Animaker*, *Filmora*, *Capcut*, *Powtoon*, *OpenToonz*, dll. *Platform* sudah tersedia dan beberapa menyediakan layanan gratis. Oleh karena itu, pelatihan ini diadakan untuk menjadi sebuah sarana belajar bagi guru-guru PPKn. Sejatinya segala suatu hal dapat dipelajari dan yang dibutuhkan hanyalah kemauan untuk belajar saja. Banyak guru yang saat ini belum dapat mengoperasikan aplikasi tersebut namun semangat belajar yang dimiliki oleh guru yang mengikuti pelatihan ini sangat luar biasa. Pelatihan ini menarik antusiasme yang luar biasa dari para guru PPKn se-Indonesia. Antusiasme peserta dapat dilihat dari jumlah peserta pelatihan yang mencapai 327 peserta. Latar belakang peserta pada pelatihan ini didominasi oleh guru-guru jenjang SMP sebesar 58,6% dan guru SMA sebesar 37,1%, sisanya sebesar 4,3% merupakan guru-guru SD yang juga mendapatkan informasi pelatihan ini. Pelatihan ini juga didominasi oleh guru-guru perempuan sebesar 69,6% dan guru laki-laki sebesar 30,4%.

Ruang *Zoom Meeting* dibuka pada pukul 09.45 dan peserta pelatihan dengan semangat langsung bergabung ke dalam acara dan memperhatikan secara seksama materi-materi yang diberikan oleh pemateri yang luar biasa dan cakap dalam bidangnya. Acara dimulai pada pukul 10.00 yang dibuka dengan adanya pengantar dengan membawakan materi yang berisi orientasi lama dan baru pendidikan yang didalamnya terdapat pergeseran dari era industri yang berbasis mesin dan komputer sekarang sudah berkembang ke era industri 4.0 yang didalamnya memuat *Artificial Intelligence (AI)*. Lalu dijelaskan pula perkembangan informasi yang lebih beragam dan tak terbatas serta makna proses pembelajaran yang sudah bergeser dan berpusat kepada siswa serta pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Setelah membahas mengenai orientasi pendidikan baru, tidak lupa juga merujuk

pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai Trisentra Pendidikan yang merupakan dasar pelaksanaan pendidikan serta mengingatkan kembali mengenai makna profesionalitas guru. Setelah menyampaikan pengantar maka acara langsung memasuki sesi inti materi oleh ketiga pembicara yang ahli dalam bidangnya.

Terdapat tiga materi dalam pelatihan ini yang disampaikan oleh para pembicara yang menguasai bidang materinya masing-masing. Sesi pertama dibuka dengan penyampaian materi “Pembelajaran Atraktif ditinjau dari Aspek Psikologis”, disampaikan oleh Dosen Psikologi Universitas Negeri Jakarta. Pada sesi ini, peserta cukup serius dalam menyimak materi yang disampaikan. Materi yang dibawakan adalah mengenai *student engagement*. Dalam sesi ini dikupas tuntas bagaimana cara untuk membangun *student engagement*. Materi ini disimak dengan baik oleh peserta karena sebagai guru peserta merasakan sulitnya membangun *student engagement* pada masa pandemi. Sesi tanya jawab dipenuhi oleh pertanyaan-pertanyaan mengenai cara-cara yang bisa digunakan dalam melibatkan peserta didik secara aktif ke dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran di masa PJJ memang cukup menantang bagi guru untuk bisa membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah mengenai bagaimana cara agar siswa tidak apatis ketika menjalani PJJ. Jawaban dari permasalahan ini adalah dengan melihat *timing* yang pas ketika ingin memberikan kepada peserta didik. Dalam memberikan tugas juga harus diperhatikan jangan sampai siswa merasa terbebani jadi siswa dapat lebih *enjoy* dalam menjalani kegiatan pembelajaran.



Gambar 1 Pelatihan Pembuatan Video Animasi PPKn

Sesi kedua pada pelatihan ini diisi dengan materi “Pembuatan Video Animasi PPKn”, disampaikan oleh anggota tim *Learning Management System* Universitas Negeri Jakarta. Dalam materi ini peserta dikenalkan dengan dua aplikasi berbasis web yang bisa dipakai untuk membuat video animasi, yaitu Animaker dan Canva. Kedua aplikasi ini dianggap

mampu untuk membuat sebuah video animasi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru dapat menyisipkan gambar-gambar berupa animasi yang bisa bergerak menjadi seolah guru yang sedang menjelaskan materi. Namun, untuk membuat sebuah animasi yang baik dan menarik dibutuhkan kreativitas dari para guru. Sebelum memulai pelatihan berbasis web ini peserta pelatihan diarahkan untuk bersama-sama mengikuti tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pembicara sehingga bisa tercipta sebuah proses *learning by doing*. Pembicara menjelaskan secara detail mengenai tahapan-tahapan untuk membuat video di animaker dari mulai cara untuk menambahkan karakter yang dapat diubah sesuai dengan penjelasan yang ingin diberikan, lalu diajarkan pula cara untuk mengganti background dan menambahkan teks untuk diisi dengan materi, lalu dengan animaker ini dapat juga ditambahkan rekaman suara sendiri yang membuat seolah-olah guru mengajar namun tampilan yang didapatkan oleh siswa lebih menarik karena banyak grafis yang dimunculkan dalam satu video pembelajaran animasi. Setelah cukup menjelaskan mengenai pembuatan video animasi melalui animaker selanjutnya diberikan pula *tutorial* untuk membuat video pembelajaran dari web Canva. Pertama diberikan cara untuk memilih background dan diberikan pula cara untuk menambahkan elemen-elemen grafis yang berasal dari Canva. Peserta wajib untuk membuka web Canva selama pelatihan sehingga peserta langsung mempragakan *tutorial* yang diberikan.



Gambar 2 Pembuatan Video Pembelajaran PPKn

Pelatihan ini ditutup dengan penyampaian materi “Pembuatan Video Pembelajaran PPKn” yang disampaikan oleh Guru PPKn SMA 78 Jakarta. Pada sesi ini peserta dikenalkan lebih dahulu dengan cara-cara membuat bahan ajar yang menarik bagi siswa. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam membuat bahan ajar yang menarik seperti warna, gambar, video, musik, dan permainan. Guru juga diajarkan mengenai aplikasi *power point* dengan prinsip pembuatan yang berbeda dan memaksimalkan penggunaan dari aplikasi *power point*. Pembicara juga menyampaikan bahwa tidak hanya tampilan presentasi saja yang harus menarik namun konten yang berada didalamnya juga dapat tersampaikan dengan baik. Jadi gambar yang disertakan dalam *power point* jangan sampai membuat fokus peserta didik menjadi pecah. Pembicara juga memberikan rekomendasi aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan diantaranya membuat video penjelasan, *game puzzle*, dan membuat *project* kreatif. Setelah guru memahami prinsip-prinsip tersebut, selanjutnya materi dilanjutkan dengan cara membuat video

pembelajarannya. Video pembelajaran dibuat dengan bantuan aplikasi perekam video, yaitu *Bandicam*. Pada sesi ini diberikan penjelasan secara terperinci tahap demi tahap cara untuk mengakses dan mengoperasikan aplikasi *Bandicam*. *Penggunaan* aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur dan dapat dibagikan ke banyak kelas tanpa mengulang penjelasan melalui *live conference* seperti *zoom meetings* atau *google meets*. Dengan aplikasi ini maka guru dapat memberikan pengalaman belajar seperti di sekolah walaupun nyatanya pembelajaran hanya dilakukan di rumah. Untuk menambah semangat, peserta ditantang untuk membuat sebuah video pembelajaran dengan menggunakan cara-cara yang telah dijelaskan oleh pemateri. Antusiasme peserta semakin bertambah dengan diadakannya tantangan ini untuk mempraktikkan ilmu yang telah diberikan pemateri. Video pembelajaran yang terbaik diberikan hadiah dari panitia dan juga pemateri.



Gambar 3 Peserta Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran PPKn

Keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang dibagikan se usai kegiatan pelatihan. Sebanyak 99,2% dari total peserta mengatakan bahwa mereka memahami langkah-langkah dalam melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka juga dapat menjelaskan bagaimana langkah-langkah tersebut harus dipraktikkan. Sebanyak 98,7% dari seluruh peserta yang mengisi kuesioner mengatakan bahwa mereka memahami proses pembuatan video pembelajaran. Mereka juga telah mengetahui aplikasi dan *platform* apa saja yang dapat mereka manfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang atraktif dan efektif. Hal ini tentu dapat berdampak positif apabila diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran mereka. Sebanyak 99,6% menyatakan bahwa mereka akan menerapkan materi yang telah disampaikan ke dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh. Peserta pelatihan juga memberikan respon yang positif dengan menginginkan kegiatan ini untuk diadakan kembali. Pelatihan ini merupakan acara yang sangat bermanfaat bagi guru karena menjadi sarana belajar bagi guru yang memiliki keterbatasan keterampilan untuk membuat video pembelajaran. Mereka tentu sangat menginginkan adanya pelatihan-pelatihan yang dapat menyembuhkan dahaga mereka akan ilmu-ilmu baru yang sesuai tuntutan zaman.

4. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Proses belajar sudah pasti dilakukan seumur hidup terutama bagi guru. Banyaknya perubahan dalam bidang teknologi membuat guru dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan tersebut. Jika guru hanya menggunakan cara-cara konvensional untuk mengajar maka pada akhirnya guru akan ditinggalkan oleh peserta didik. Jadi sebagai seorang guru perlu dilakukan pendekatan yang membuat seorang guru harus dapat masuk ke dunia peserta didik. Hasil yang didapatkan dari pelatihan ini sangat positif. Semua peserta mengikuti dan mempelajari dengan baik materi-materi yang diberikan oleh pembicara. Sehingga dari yang awalnya guru belum dapat memahami dengan baik cara membuat video pembelajaran pada akhirnya dapat memahami dengan baik cara untuk membuatnya. Ketika pada awalnya guru hanya mengambil video orang lain untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas, setelah mengikuti pelatihan ini guru mengungkapkan keinginannya untuk membuat video pembelajaran sendiri untuk menjadi bahan ajar di kelas. Dengan ini maka disimpulkan bahwa pelatihan ini membawa dampak positif bagi guru.

5. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Bariyah, K. (2017). Model debat untuk meningkatkan prestasi siswa kelas viii smp PGRI 8 Malang. *Likhitaprajna*, 19(1), 59–73.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., Puteri, S., Larasati, D., Islam, U., Sunan, N., ... Belajar, M. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *No Title*. Jakarta PT. Rhineka Cipta.
- Eduard. (2018). Pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa kelas v sd swasta cerdas bangsa tahun ajaran 2017/2018. *Curere Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas Quality*, 2(1), 1–11.
- Kahfi, A. (2020). Tantangan dan harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah Jurnal Pemikiran & Pendidikan Dasar Islam*, 03(2), 137–154.
- Pratidhina, E. (2020). Education 4 . 0 : Pergeseran pendidikan sebagai konsekuensi revolusi industri 4 . 0. *Humanika*, 20(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i1.29290.1-12>
- Samsuri. (2010). Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Kompetensi Warga Negaral. *Civicus*, 10(2), 37–48.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyahman, Falakh Ramadanti, Deny Oktaviani, D. P. W. (2020). No Title. *Pkn Progresif*, 15(2), 68–77.

Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements). *Istiqra*, V(2), 1–11.