



PENINGKATAN KOMPETENSI MELALUI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU DI MA MA'ARIF NU SAINS AL-QUR'AN SUMBANG

Oleh:

Septi Nurhayati

Universitas Amikom Purwokerto

E-mail: septi.nh@amikompurwokerto.ac.id

Article History:

Received: 11-06-2023

Revised: 22-06-2023

Accepted: 18-07-2023

Keywords:

Peningkatan kompetensi,
video pembelajaran, flimora.

Abstract: Program pengabdian masyarakat ini dilakukan di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Mitra tersebut beranggotakan guru dan tenaga kependidikan. Permasalahan yang ditemukan adalah keterampilan dalam bidang digital yang dimiliki oleh para guru saat ini masih sangat terbatas, terutama dalam menguasai teknologi yang dapat menunjang kemajuan dalam proses belajar mengajar peserta didik dan untuk meningkatkan kompetensi guru. Metode pelaksanaan pengabdian, antara lain: (1) Persiapan kegiatan; (2) Mekanisme pelaksanaan kegiatan, sebelum terjun ke lapangan, maka perlu dilakukan beberapa hal sebagai bentuk persiapan, antara lain: (a) Melakukan survey lokasi di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. (b) Sosialisasi program kepada guru di Lingkungan MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang terkait rencana program pengabdian dan karakteristik guru yang terlibat dalam pelaksanaan program kerja. (3) Materi pengabdian, materi yang akan disampaikan kepada guru dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran antara lain: (a) Menyiapkan materi untuk pembuatan video pembelajaran. (b) Menyiapkan aplikasi flimora. (4) Pelaksanaan pelatihan; pelatihan dilaksanakan terhadap guru-guru kelas dan tenaga kependidikan yang ada di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang, menggunakan metode Direct Instruction. Hasil yang ingin dicapai dari kegiatan atau program Pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru dan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan menggunakan video pembelajaran dengan memanfaatkan flimora; kemudian yang selanjutnya adalah untuk Publikasi artikel dalam jurnal.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan maupun keterampilan, baik secara jasmani maupun akhlak, dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas peserta didik sehingga dapat mengantarkan mereka menuju masa depan yang gemilang¹. Dengan menempuh Pendidikan secara formal, diharapkan seorang manusia dapat belajar menggunakan rasio ataupun akalnyanya dengan lebih baik dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan, dapat menjadi manusia yang lebih berkualitas, bermanfaat untuk bangsa, negara, dan agama.

Tujuan di atas dapat dicapai jika pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas berdampingan dengan kurikulum yang digunakan selaras dengan perkembangan zaman maupun teknologi khususnya dalam dunia Pendidikan. Oleh karena itu Pendidikan yang diselenggarakan tiap Lembaga Pendidikan harus mampu memenuhi kebutuhan setiap peserta didiknya dalam memberikan sebuah pemahaman sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan setiap peserta didik sebagai tujuan utama pembelajaran².

Kemajuan zaman saat ini sangat didominasi oleh kemajuan teknologi terutama teknologi digital, beitu juga dalam dunia Pendidikan, teknologi dan pendidikan akan selalu berjalan beriringan agar peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan segala kemajuan. Era digital adalah periode ketika kemajuan teknis terjadi di mana-mana. Kita harus mengikuti arus kemajuan teknologi saat ini sebagai peradaban di era digital. Ini adalah langkah yang masuk akal untuk menggunakan teknologi untuk mengatasi masalah dalam pendidikan. Menggunakan media video berbasis komputer sebagai alat pengajaran di kelas merupakan salah satu cara teknologi digunakan dalam bidang pendidikan³.

Dunia pendidikan mulai menyederhanakan penggunaan media digital sebagai metode belajar dan mengajar mengingat lingkungan dan keadaan saat ini. Dalam keadaan ini, guru jelas perlu belajar dan mengikuti kemajuan teknologi. Media yang digunakan instruktur saat ini sangat bervariasi seiring dengan kemajuan pendidikan dan teknologi terkait. Saat ini, berbagai teknologi menciptakan materi pendidikan, video menjadi salah satunya. Video termasuk dalam kategori media audio visual, yang didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Video dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran individu dan kelompok.

Metode pengajaran dan media pengajaran merupakan dua komponen penting dalam proses belajar mengajar. Kedua aspek ini terkait satu sama lain. Meskipun masih banyak faktor lain yang harus diperhitungkan ketika memilih media, seperti tujuan pengajaran, jenis tugas dan tanggapan yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Pilihan satu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai. Membuat video pembelajaran dianggap penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan kemahiran guru serta untuk meningkatkan pemahaman siswa secara lebih mendalam saat

¹ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

² Yusuf Hekmatiar, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Survei Pada Ma Swasta Di Kabupaten Serang)," *Inference: Journal of English Language Teaching* 2, no. 1 (2019): 109–114.

³ Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi."



mempelajari teori-teori di dalam kelas⁴.

Dalam rangka membantu mewujudkan hal tersebut di atas, mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang untuk menunjang peran mereka sebagai tenaga pendidik sehingga mengoptimalkan perannya dalam bidang pendidikan dan pengajaran merupakan hal yang perlu dilakukan. Oleh karena itu penyaji melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang dengan mengambil topik "Peningkatan Kompetensi Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang".

METODE

A. Persiapan

1) Teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian

Agar kegiatan berjalan dengan lancar dan terarah, perlu dilakukan beberapa persiapan kegiatan yang akan jadi acuan atau rambu-rambu saat pelaksanaan kegiatan pelatihan, persiapan yang dilakukan antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Mengunjungi lokasi pengabdian yaitu MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang untuk melakukan pengamatan atau observasi langsung kondisi Madrasah dan guru-guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang.
- b) Mengamati karakteristik guru-guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang dan melakukan sosialisasi terait rencana atau kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang akan di lakukan di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang.

2) Materi pelatihan

Rangkaian materi yang akan diberikan saat penyelenggaraan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan atau menginstal aplikasi yang akan digunakan untuk mengedit video pembelajaran yaitu aplikasi Flimora.
- b) Menyiapkan teori-teori yang perlu dipelajari dalam melakukan editing menggunakan aplikasi flimora dari awal sampai menjadi sebuah video pembelajaran yang siap digunakan.
- c) Membuat dan menyampaikan contoh video pembelajaran yang telah diedit menggunakan aplikasi Flimora.

B. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelatihan diikuti oleh seluruh guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Pelatihan dilakukan menggunakan metode *Direct Instruction*. Metode tersebut telah dirancang dengan tujuan untuk menguasai banyak keterampilan (pengetahuan procedural) dan pengetahuan tentang fakta-faktayang diajarkan secara bertahap atau langkah demi langkah secara terstruktur.

Model *Direct Instruction* dalam penelitian adalah cara yang digunakan dalam

⁴ Lestari Yani, "Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Membuat Video Pembelajaran Inovatif Melalui Kegiatan Workshop Di SDN 1 Pajukungan Semester II Tahun Ajaran 2018-2019," *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 6, no. 1 (2019): 37-40.



pembelajaran guna mengembangkan pengetahuan dan kemampuan deklaratif maupun prosedural yang sistematis atau terstruktur serta dapat dipelajari langkah demi langkah⁵.

Perlu untuk diketahui mengenai kelemahan dan kelebihan model *Direct Instruction* agar pelaksanaannya lebih efektif, karena setiap model pasti mempunyai kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Kelemahan dan kelebihan yang perlu diketahui dari model *Direct Instruction* adalah:

- 1) Dalam memberikan materi pelatihan atau pembelajaran penyaji akan lebih leluasa untuk melakukan kontrol terhadap penyampaian materi dan urutan dalam menyampaikan materinya. Dengan begitu penyaji dapat juga melakukan pengamatan dan dapat mengetahui sejauh mana peserta telah menguasai materi yang disampaikan atau mungkin pada tahapan mana materi perlu diulang agar peserta lebih memahami materi secara lebih mendalam.
- 2) Metode *Direct Instruction* ini merupakan model yang efektif digunakan apabila dalam waktu yang singkat kita memerlukan penyelesaian dan pemahaman materi yang banyak atau luas.
- 3) Selain mendengarkan atau menyimak pembelajaran peserta juga dapat mengamati secara langsung tutorialnya ataupun demonstrasi yang dilakukan oleh penyaji untuk memberikan contoh secara langsung.
- 4) Metode ini cocok digunakan untuk jumlah peserta yang banyak ataupun dalam kelas yang besar⁶.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Kegiatan

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru ini dilakukan dengan persiapan yang matang dari segi materi yang akan disampaikan, segi fasilitas, dan persiapan lainnya sesuai dengan kebutuhan. Pemateri memberikan atau menyampaikan tujuan pelatihan sebelumnya kepada peserta pelatihan yaitu sebanyak 11 guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih detail terkait video pembelajaran sebagai media yang akan digunakan dalam proses pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Flimora. Pelatihan ini akan meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan suatu media pembelajaran dengan kreatifitas dan menghasilkan inovasi pembelajaran.

Selain memahami materi yang disampaikan, peserta pelatihan juga diberikan kesempatan untuk membuat video pembelajaran dengan kreatifitas masing-masing yang dibantu oleh panitia pelatihan agar dapat memberikan bimbingan secara jelas kepada peserta pelatihan. Dengan adanya pendampingan ini maka materi yang disampaikan akan lebih efektif bagi peserta pelatihan supaya dapat diimplementasikan dengan baik. Pada saat pelatihan berlangsung para guru selaku peserta pelatihan terlibat sangat aktif untuk

⁵ Robiatul Munajah, "HUBUNGAN PENGUASAAN KOSAKATA DAN BERPIKIR KRITIS DENGAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN (Penelitian Kuantitatif Asosiatif Di Kelas IV SD Negeri Banjarsari 5 Serang Kecamatan Cipocok Kota Serang)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD* 1, no. 1 (2019): 81–94.

⁶ Ibid.



melakukan implementasi pembuatan video pembelajaran.

Pelatihan ini menghasilkan respon positif dan menjadi sarana penunjang peningkatan kompetensi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran selanjutnya. Pelatihan pembuatan video pembelajaran menimbulkan perubahan perilaku, wawasan, dan pengetahuan terkait pemanfaatan teknologi dalam membuat video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berupa video pembelajaran maka dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Sehingga penggunaan media ini sangat berpengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan pembuatan video pembelajaran ini dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2022 sampai 6 Juli 2022 di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. *Software* yang digunakan untuk membuat video pembelajaran dalam pelatihan ini adalah *Flimora*. Peserta yang mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran merupakan guru-guru yang mengajar di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang. Sedangkan yang berperan sebagai fasilitator dalam pelatihan ini adalah dosen Universitas Amikom Purwokerto yang mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia di Fakultas Ilmu Komputer dan beberapa mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer yang menjadi panitia dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang.

Setelah melakukan pelatihan terkait peningkatan kompetensi guru dengan pembuatan video pembelajaran di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang, hasil penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut :

- 1) Peserta pelatihan mampu untuk mengikuti langkah-langkah dalam pembuatan video pembelajaran.
Guru-guru yang mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi siswa sangat antusias sekali karena pelatihan ini dianggap sangat membantu guru untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *videos learning*. Para guru memperhatikan materi pelatihan dengan baik agar dapat melakukan praktik atau implementasi pada saat pembuatan video pembelajaran. Instruksi yang diberikan sangat jelas dan dilaksanakan oleh para guru selaku peserta pelatihan.
- 2) Peserta pelatihan mampu untuk mengoperasikan terkait *software* yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran, yaitu aplikasi *Flimora*.
Setelah mendapatkan materi pembuatan video pembelajaran dari pemateri terkait pengenalan *Flimora*, peserta pelatihan mampu mengenali dan mendalami secara baik terkait bagaimana cara untuk mengoperasikan *software flimora* yang digunakan. Memahami fitur-fitur yang tersedia agar dapat melatih kreatifitas guru untuk membuat video pembelajaran.
- 3) Peserta pelatihan mampu untuk menggunakan fitur-fitur dalam *software* untuk menyisipkan dan membuat suara (*dubbing*) atas video yang telah dibuat.
Peserta pelatihan dapat menambahkan suara rekaman atau *dubbing* untuk menjelaskan atau menyampaikan materi dalam video pembelajaran. Fitur ini akan memberikan kesempatan bagi guru untuk menggunakan suara sendiri dalam menyampaikan materi dalam video.
- 4) Peserta pelatihan mampu untuk menambahkan gambar-gambar sebagai bentuk kreasi dan kreativitas atas video pembelajaran yang dibuat.

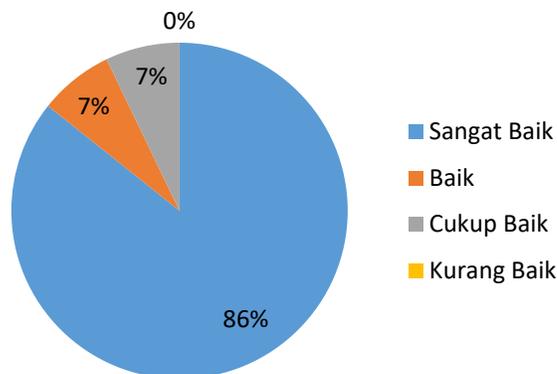


Dalam software yang digunakan tersedia banyak *template* dan gambar-gambar yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan video pembelajaran. Guru dapat menyisipkan gambar untuk mempermudah peserta didik dalam mendapatkan visualisasi atas materi yang disampaikan.

- 5) Peserta pelatihan mampu membuat video pembelajaran dalam bentuk rekaman suara (*dubbing*) dan gambar/video.

Selain hanya rekaman suara atau gambar saja, guru dapat membuat video pembelajaran dengan kolaborasi antara suara dan gambar. Hal ini bertujuan untuk agar siswa mendapatkan materi dengan visualisasi dan penyampaian yang jelas sesuai gaya belajarnya. Hal tersebut juga dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa. Yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

**Persentase Hasil Penelitian Peningkatan
Kompetensi Melalui Pembuatan Video
Pembelajaran Bagi Guru di MA MA'ARIF NU SAINS
AL-QURAN SUMBANG**



Grafik persentase menunjukkan bahwa :

- 1) Persentase 86% dicapai oleh peserta pelatihan sebanyak 11 peserta dengan kategori "Sangat Baik"
- 2) Persentase 7% dicapai oleh peserta pelatihan sebanyak 1 peserta dengan kategori "Baik"
- 3) Persentase 7% dicapai oleh peserta pelatihan sebanyak 1 peserta dengan kategori "Cukup Baik"

Pelatihan pembuatan video pembelajaran telah menjadi solusi pemecahan masalah proses pembelajaran selama ini. Guru mampu mempelajari pembuatan video pembelajaran dengan panduan dan bimbingan yang diberikan. Pelatihan pembuatan video pembelajaran diharapkan dapat menjadi kegiatan positif yang akan terlaksana secara berkelanjutan agar guru dapat meningkatkan kompetensi mengajarnya dengan kualitas yang baik.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

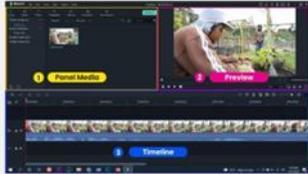
C. TUTORIAL PENGGUNAAN FLIMORA

<p>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF</p> <p>Dengan Filmora</p> <p>Cara Melakukan Pengeditan Video dan Memasukan Elemen Berupa Teks, Gambar, Audio, dan Video Kedalam Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Filmora di komputer</p>	<p>APLIKASI</p> <h3>Filmora</h3> <p>Merupakan Software Untuk melakukan pengeditan Video</p> <p>Dimana Pengguna dapat memasukan elemen berupa teks, gambar, music ataupun video.</p> <p>Kita dapat memanfaatkan untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik.</p> 
<p>Materi Yang Dibahas</p>  <p>Tahap 01. Dasar</p> <ul style="list-style-type: none">- Pengenalan Tampilan Awal (Interface)- Membuat Project Baru <p>Tahap 02. Import Video</p> <ul style="list-style-type: none">- Memasukan Video Pembelajaran- Memotong dan Menggabungkan video <p>Tahap 03. Menambahkan Teks, Gambar, Musik & Video</p> <ul style="list-style-type: none">- Memasukan Teks dan Gambar- Menganimasikan Teks dan Gambar- Menambahkan backsound Musik- Menambahkan video- Mengeksport Video	<p>TAHAP 1</p> <h2>PENGENALAN APLIKASI</h2>



Pengenalan

Tampilan Awal



Filmora

Terdiri Dari 3 Area utama

Panel 01 Media
Merupakan Panel Berisi video yang di import, tab menu untuk menambahkan audio teks transisi dan efek.

Panel 02 Preview
Melihat Preview / video yang sedang diedit.

Panel 03 Timeline
Merupakan timeline yang berisi video yang sedang diedit dan berisi informasi mengenai durasi, digunakan untuk melakukan pengeditan durasi/pemotongan dll

Membuat

Project Baru



Langkah 1

Ke menu **File** Lalu Pilih **New Project** Untuk membuat proyek media pembelajaran

Langkah 2

Pilih **Ukuran Video** Untuk video pada normalnya menggunakan **16:9 (widescreen)**

Langkah 3

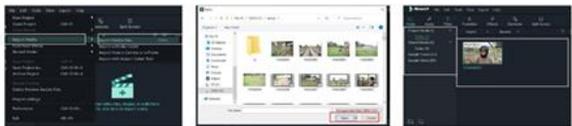
Tampilan Awal akan seperti ini

TAHAP 2

MEMASUKAN VIDEO

Memasukan

Bahan Video



Langkah 1

Ke menu **File** Lalu Pilih **Import Media** Lalu **Pilih Import Media** Files untuk memasukan video

Langkah 2

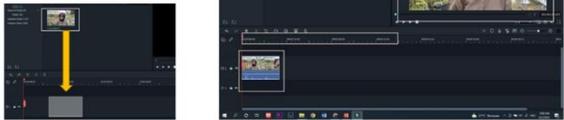
Carilah Dimana **Video** Anda Disimpan Setelah itu pilih **open**

Langkah 3

Maka **video** akan muncul di **project media**, dan video bisa dimasukan ke timeline

Memasukan

Video ke Timeline



Langkah 1

Klik kiri pada video **tanpa melepas klik**, drag / tarik video ke timeline

Video Akan terlihat di preview

Video siap diedit, di tampilan akan terlihat informasi mengenai **panjang durasi video** dan **audio** pada video

Cara untuk

Memotong video



Langkah 1

Klik kiri lalu **arahkan slider** yang **berwarna merah** ke bagian **video** yang ingin dipotong

Langkah 2

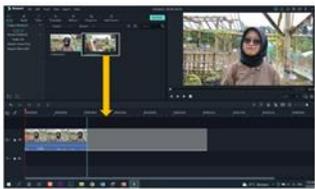
Lalu **klik** kiri ikon **gunting** di tengah yang berwarna merah

Video Terpotong

Maka **video** akan terpotong **menjadi 2 bagian** dan bisa **dihapus** bagian yang **tidak dibutuhkan** dengan **klik delete** di keyboard

Cara untuk

Menggabungkan video



Langkah 1

Masukan **video ke 2** yang akan digabungkan lalu lakukan **drag and drop** atau **tarik video ke 2** ke **sebelah video pertama**

**seperti tahap 1*

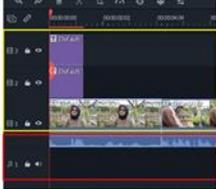
TAHAP 2

MENAMBAHKAN TEKS, AUDIO/BACKSOUND DAN VIDEO



Sebelumnya

Pengenalan Layer video dan audio



Layer Video

Merupakan lapisan yang berisi video, teks/gambar yang sedang diedit. Layer paling atas merupakan video, teks/gambar yang ditampilkan paling depan.

Layer Audio

Merupakan lapisan yang berisi audio atau background berupa music atau suara yang sedang diedit.

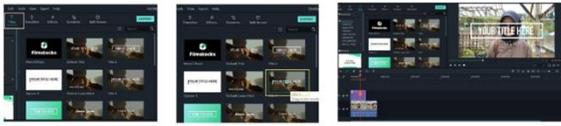
Cara Untuk

MENAMBAHKAN TEKS, AUDIO/BACKGROUND DAN VIDEO



Cara untuk

Menambahkan Teks



Langkah 1

Klik menu **title** pada **menubar**, maka akan tersedia banyak sekali **template** yang bisa digunakan. **Pilih sesuai kebutuhan**

Langkah 2

Arahkan **Kursor mouse** ke salah satu **template** sampai muncul tanda plus lalu **klik kiri** pada **tanda plus** tadi

Teks Berhasil Ditambah

Maka secara **otomatis** teks akan masuk **divideo** dan **di timeline**.

Cara untuk

Mengedit Teks



Langkah 1

Pada **Timeline** **klik kiri 2 kali** di **layer teks** untuk **masuk ke menu editing**. **Ubah kalimat / teks** pada panel yang ditandai merah

Langkah 2

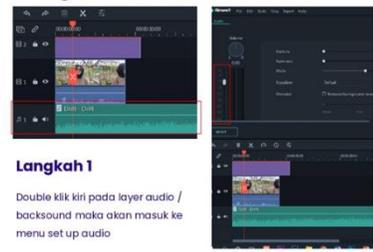
Kita juga dapat **merubah gaya** atau **style tulisan** pada **menu preset** atau **merubah warna, font** di **setting**

Mengatur durasi

Arahkan **kursor mouse** ke **akhir video** dan **tarik video** agar durasi **memanjang** atau **memendek**.

Cara untuk

Mengatur volume Background



Langkah 1

Double **klik kiri** pada **layer audio / background** maka akan masuk ke **menu set up audio**

Langkah 2

Atur **slider** dengan **menurunkan** atau **menaikan volume** semakin **keatas** audio akan semakin **keras** dan semakin **kebawah** akan semakin **kecil**,
Agar **volume** seperti dari **kecil** ke **besar** bisa **atur** di bagian **Fade in** untuk **mengatur volume** di **awal** dan **fade out** audio di **akhir**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi flimora dapat disimpulkan bahwa pengabdian masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan meskipun banyak halangan maupun rintangan. Terlebih pada kondisi tempat dan SDM yang cukup terbatas, pengabdian masyarakat tetap bisa dijalankan walau dengan jumlah peserta yang terbatas. Kami berharap, setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini, bisa menjadi motivasi dan semangat untuk menggerakkan para guru di MA Ma'arif NU Sains Al-Qur'an Sumbang pada khususnya. Selain itu dapat pula digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah melalui kegiatan yang menarik seperti video pembelajaran yang interaktif.

SARAN

Agar kegiatan pelatihan dapat terselenggara dengan lebih baik lagi maka dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini ada beberapa saran dapat kami berikan, yaitu:



- a. Agar materi pengabdian masyarakat bisa detail, maka keaktifan dan kekritisn para guru perlu ditingkatkan agar dapat membuat video pembelajaran yang menarik.
- b. Dalam membuat video pembelajaran memerlukan kreativitas dan imajinasi yang luas guna mendukung hasil yang baik dan menarik.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Hekmatiar, Yusuf. “Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa (Survei Pada Ma Swasta Di Kabupaten Serang).” *Inference: Journal of English Language Teaching* 2, no. 1 (2019): 109–114.
- [2] Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- [3] Munajah, Robiatul. “HUBUNGAN PENGUASAAN KOSAKATA DAN BERPIKIR KRITIS DENGAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN (Penelitian Kuantitatif Asosiatif Di Kelas IV SD Negeri Banjarsari 5 Serang Kecamatan Cipocok Kota Serang).” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD* 1, no. 1 (2019): 81–94.
- [4] Yani, Lestari. “Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Membuat Video Pembelajaran Inovatif Melalui Kegiatan Workshop Di SDN 1 Pajukungan Semester II Tahun Ajaran 2018-2019.” *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 6, no. 1 (2019): 37–40.