



**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
MELALUI APLIKASI KINEMASTER
BAGI GURU SMP MN 3 UNGARAN**

**Oleh
Dr. Sutomo, M.Pd
Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNDARIS UNGARAN
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Pengabdian : Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi KineMaster Bagi Guru SMPN 3 Ungaran

Tim Pengabdian

1. Nama Lengkap : Dr. Sutomo, M.Pd
NIDN : 0001096002
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan
Nomor HP : 081 228 09 1960
Alamat surel (e-mail) : sutomo1960@gmail.com

2. Nama Lengkap : Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd
a. NIDN : 0627069401
b. Jabatan Fungsional : -
c. Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan
d. Nomor HP : 08985024852
e. Alamat surel (e-mail) : rinenngoalil@gmail.com
3. Fakultas : FKIP UNNDARIS Ungaran

4. Tempat : SMP Negeri 3 Ungaran
Waktu Pelaksanaan : 1 Juli 2021

Biaya : Rp 2.000.000,00

Biaya Penelitian

1. diusulkan ke DRPM : ---
2. dana internal PT : ---
3. Sumber dana : Mandiri

Ungaran, 15 Agustus 2021

Mengetahui,
Dekan FKIP

Drs. H. Abdul Karim, M.H.
NIP/NIK. 0010

Ketua Tim

Dr. Sutomo, M.Pd
NIDN. 0001096002

Menyetujui,
Sekretaris LPPM

Yogi Ageng Sri Legowo, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0624069201



ABSTRAKS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ungaran, dimana merupakan lembaga tingkat satuan pendidikan yang terbesar di Kabupaten karena memiliki 51 orang guru. Namun dari jumlah tersebut sekitar 19 persen tergolong guru senior, bahkan sudah mendekati masa pensiun. Mereka termasuk guru yang kurang memahami perkembangan teknologi informasi, sehingga di dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru terutama dalam pembelajaran daring mengalami kesulitan, karena tidak terbiasa dengan teknologi informasi.

Mengacu kepada konteks di atas, maka Tim Pengabdian telah melakukan kajian atau analisis situasi bahwa guru-guru memerlukan bantuan dan bimbingan serta pendampingan tentang pembuatan media atau materi pembelajaran yang berupa video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster dengan memanfaatkan *smartphone* atau *android*. Tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk membuat atau menghasilkan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster sesuai dengan bidang ilmu yang diajarkan.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini gabungan antara ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktik secara langsung pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan *android*. Mengingat masa pandemi, maka dalam pelaksanaannya peserta dibagi menjadi dua. Satu kelompok peserta hadir secara langsung di sekolah dengan aturan protokol kesehatan yang ketat, sementara itu kelompok guru lainnya mengikuti kegiatan ini dari rumah masing-masing secara *virtual*. Peserta yang hadir secara tatap muka di sekolah berjumlah 24 orang dan sebagian guru mengikuti secara *virtual* di rumah masing-masing melalui *link zoom meeting* yang difasilitasi pihak sekolah.

Materi pelatihan dibagi menjadi dua, yaitu pengetahuan tentang profesionalisme guru, kompetensi yang harus dimiliki pendidik dan sikap guru terutama dalam menghadapi perubahan. Peran guru abad 21 dan pentingnya video pembelajaran. Materi pertama disampaikan oleh Dr. Sutomo, M.Pd. Sementara itu materi kedua tentang teknis pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster, disampaikan oleh Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd

Pelaksanaan pelatihan sangat diapresiasi oleh sekolah terutama guru-guru sebagai peserta dan belum pernah mengikuti kegiatan semacam ini. Mereka berharap bisa mempraktikkan apa yang sudah didapatkan dalam pelatihan ini dan masih ingin tetap dibantu atau diberi pendampingan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan dan Solusi	2
C. Tujuan	2
D. Metode Pengabdian	2
BAB II PELAKSANAAN.....	3
A. Peserta.....	3
B. Pelaksanaan Pelatihan.....	3
C. Tempat	4
D. Waktu.....	4
BAB III PENUTUP	5
A. Simpulan	5
B. Saran	5
LAMPIRAN	6
1. Surat Tugas	6
2. Daftar Hadir Peserta	8
3. <i>Power Point/Tutorial</i>	9
4. Foto Kegiatan	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Segala hal terkait keberhasilan dan kegagalan peserta didik dalam pencapaian pembelajaran selalu dibebankan kepada guru. Guru seolah-olah harus menanggung semua beban ini, sementara proses pembelajaran masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini tidak bisa berjalan seperti pada masa normal. Pelaksanaan pembelajaran tidak bisa dilakukan secara konvensional, tapi harus mengacu kepada regulasi protokol kesehatan yang ketat. Pembelajaran lebih banyak dilakukan secara virtual, pembelajaran jarak jauh, dan menggunakan *blended learning*.

Sementara itu guru dalam melaksanakan tugas dan perannya sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing harus menunjukkan sikap profesionalnya. Sikap profesionalitas dan tuntutan peran guru pada abad sekarang ini tentulah harus disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun peran yang diharapkan pada saat ini adalah guru harus dapat melakukan sesuatu yang sifatnya adaptif, sebagai pembelajar sejati, mampu berkolaborasi, kreatif dan inovatif, dan tentunya guru harus paham dan mampu mengaplikasikan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran.

Fenomena di atas, jika dikaitkan dengan data yang diperoleh Tim Pengabdian terutama keadaan sumber daya manusia yang dimiliki SMP Negeri 3 Ungaran yang merupakan sekolah terbesar di Kabupaten Semarang karena memiliki 51 orang guru. Namun dari jumlah tersebut sekitar 19 persen tergolong guru senior, bahkan sudah mendekati masa pensiun. Mereka termasuk guru yang kurang memahami perkembangan teknologi informasi, sehingga di dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru terutama dalam pembelajaran daring mengalami kesulitan, karena tidak terbiasa dengan teknologi informasi.

Mengacu kepada konteks di atas, maka Tim Pengabdian telah melakukan kajian atau analisis situasi bahwa guru-guru memerlukan bantuan dan bimbingan serta pendampingan tentang pembuatan media atau materi pembelajaran yang berupa video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster dengan memanfaatkan *smartphone* atau *android*.

B. Permasalahan dan Solusi

Berdasarkan konteks dan analisis situasi sebagaimana dikemukakan di atas, maka permasalahan dapat diformulasikan bahwa tidak semua guru memahami atau terampil membuat video pembelajaran melalui android. Oleh karena itu solusi yang ditawarkan oleh Tim Pengabdian adalah menyelenggarakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster yang mudah diakses dan dijalankan dengan *android*.

C. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk membuat atau menghasilkan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster sesuai dengan bidang ilmu yang diajarkan.

D. Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini gabungan antara ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktik secara langsung pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan android. Mengingat masa pandemi, maka dalam pelaksanaannya peserta dibagi menjadi dua. Satu kelompok peserta hadir secara langsung di sekolah dengan aturan protokol kesehatan yang ketat, sementara itu kelompok guru lainnya mengikuti kegiatan ini dari rumah masing-masing secara *virtual*.

BAB II

PELAKSANAAN PELATIHAN

A. Peserta

Pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster pesertanya adalah guru yang ada di lingkungan SMP Negeri 3 Ungaran. Peserta yang hadir secara tatap muka di sekolah berjumlah 24 orang dan sebagian guru mengikuti secara *virtual* di rumah masing-masing melalui *link zoom meeting* yang difasilitasi pihak sekolah.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dua Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS ini dalam pelaksanaannya menyatu dengan acara *in house training* awal tahun ajaran 202/2021 dengan tema “Merancang Pembelajaran Efektif di Masa Pandemi”. Dengan demikian Tim Pengabdian sebagai pemateri dalam kegiatan tersebut. Kegiatan ini juga dihadiri secara langsung oleh pejabat Dinas Pendidikan Kabupaten Semarang dan pengawas sekolah.

Sebelum kegiatan inti pelatihan dimulai, diawali dengan serentatan acara pembukaan dan sambutan oleh kepala sekolah, dilanjutkan pejabat Dinas Pendidikan. Dalam sambutannya, baik kepala sekolah maupun pihak Dinas Pendidikan menyambut baik adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran ini, karena dinilai sangat relevan dengan upaya peningkatan profesionalisme guru, khususnya pada masa pandemi seperti ini yang memang dibutuhkan kreativitas guru.

Materi pelatihan dibagi menjadi dua, yaitu pengetahuan tentang profesionalisme guru, kompetensi yang harus dimiliki pendidik dan sikap guru terutama dalam menghadapi perubahan. Peran guru abad 21 dan pentingnya video pembelajaran. Materi pertama disampaikan oleh Dr. Sutomo, M.Pd. Sementara itu materi kedua tentang teknis pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster, disampaikan oleh Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Tim Pengabdian bahwa peserta pelatihan merasa senang memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru tentang pembuatan video

pembelajaran, khususnya bagi guru yang memang belum mengenal aplikasi yang dilatihkan ini.

C. Tempat

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Gedung Serba Guna SMP Negeri 3 Ungaran, kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Tempat pelatihan sangat nyaman dan layak sebagai tempat pelatihan karena dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung, misalnya meja kursi, lampu penerangan, *sound system*, dan jaringan internet.

D. Waktu

Pelatihan yang diselenggarakan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2021, bersamaan dengan kegiatan *in house training* awal tahun ajaran 202/2021 dengan tema “Merancang Pembelajaran Efektif di Masa Pandemi”.

BAB III

PENUTUP

A. Simpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada suasana masa pandemi covid-19, sehingga semua mengacu kepada protokol kesehatan yang ketat. Pelaksanaan pelatihan sangat diapresiasi oleh sekolah terutama guru-guru sebagai peserta dan belum pernah mengikuti kegiatan semacam ini. Mereka berharap bisa mempraktikkan apa yang sudah didapatkan dalam pelatihan ini dan masih ingin tetap dibantu atau diberi pendampingan.

Berdasarkan pengungkapan yang disampaikan para peserta bahwa kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran ini dianggap bermanfaat sesuai dengan kebutuhan dan relevan dengan situasi pembelajaran masa pandemi covid-19, dimana guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa tertarik dan senang.

B. Saran




Mengingat materi pelatihan dianggap penting dan relevan dengan peningkatan kompetensi guru terutama bidang pedagogi, maka kegiatan semacam ini perlu doprogramkan secara berkesinambungan. Sementara itu kegiatan ini dilakukan oleh Tim Dosen dengan biaya mandiri, oleh karena itu pembiayaan pengabdian kepada masyarakat perlu didukung pembiayaan yang bersumber dari lembaga/universitas.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Surat Tugas
2. Daftar hadir peserta
3. *Power Point/Tutorial*
4. Foto/Dokumentasi kegiatan

LAMPIRAN

1. Surat Tugas

	UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI (UNDARIS) UNGARAN LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM) Jl. Tentara Pelajar No. 13 Ungaran Timur 50514 Telp. (024) 6923180 Fax. (024) 76911689 Email: lppm.undaris@gmail.com
<u>SURAT TUGAS</u>	
Nomor : 061 /A.II/VII/2021	
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (LPPM UNDARIS), memberi tugas kepada dosen yang namanya tercantum di bawah ini:	
Nama	Dr. Sutomo, M.Pd
NIP/NIDN	196009011994031001/0001096002
Pangkat/Golongan	Pembina, IV/a
Jabatan	Lektor Kepala
Pekerjaan	Dosen FKIP
Tugas	Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi KineMaster Bagi Guru SMP Negeri 3 Ungaran
Jangka Waktu	1 Juli 2021
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
	Ungaran, 28 Juni 2021 Sekretaris,
	 Yogi Ageng Sri Legowo, S.Pd., M.Pd NIDN. 0624069201
Mengetahui, Kepala Sekolah	
 Sarbun Hadi Sugarto, S.Pd NIP. 197005161997021001	



UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI (UNDARIS) UNGARAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LPPM)

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Ungaran Timur 50514 Telp. (024) 6923180 Fax. (024) 76911689
Email: lppm.undaris@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : 062 /A.II/VII/2021

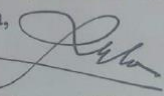
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (LPPM UNDARIS), memberi tugas kepada dosen yang namanya tercantum di bawah ini:

Nama	Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd
NIDN	0627069401
Pangkat/Golongan	III/b
Jabatan	Tenaga Pengajar
Pekerjaan	Dosen FKIP
Tugas	Melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi KineMaster Bagi Guru SMP Negeri 3 Ungaran
Jangka Waktu	1 Juli 2021

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 28 Juni 2021

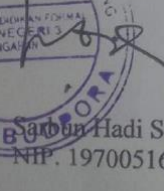
Ketua,


Dr. Sutomo, M.Pd
NIDN. 0001096002



Mengetahui,
Kepala Sekolah




Saiful Hadi Sugiarto, S.Pd
NIP. 197005161997021001

2. Daftar Hadir Peserta

DAFTAR HADIR PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
MELALUI APLIKASI KINEMASTER
BAGI GURU SMP NEGERI 3 UNGARAN

NO	NAMA	L/P	TANDA TANGAN
1	Diah Lestari	P	
2	Ardhitya Dita Yunanda	P	
3	SUTRISNO	L	
4	Luluk Nurlailiyah	P	
5	Sri Hastuti	P	
6	Balti Amingah	P	
7	Nurung Edowati	P	
8	Sugiarti	P	
9	Subarni	P	
10	Ti Ramawati	P	
11	Dyah Wigayanti	P	
12	Kusriah	P	
13	Sri Febroh	P	
14	S.S. ANDARINI	P	
15	Siti Nurjani	P	
16	Herfina	L	
17	S. Maimunah	P	
18	Endang S	P	
19	Ami F	L	
20	Yean FI	L	
21			
22			
23			
24	SARBUN HADIS	L	
25			



Ungaran, 1 Juli 2021
Pengabd.

Aili Rinenggo, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0627069401

SELAMAT DATANG

PESERTA PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO
PEMBELAJARAN

MELALUI APLIKASI KINEMASTER
BAGI GURU SMP NEGERI 3 UNGARAN

Oleh

Dr. Sutomo, S.Pd., M.Pd
Alil Rinenggo, S.Pd., M.Pd

PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

ADAPTIF

LIFE-LONG LEARNER

MELEK
TEKNOLOGI

MAMPU
BERKOLABORASI

KREATIF DAN
INOVATIF

REFLEKTIF

MANFAAT VIDEO PEMBELAJARAN BAGI SISWA



MANFAAT VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU

COCOK UNTUK
PEMBELAJARAN JARAK
JAUH/MASA PANDEMI

SEBAGAI REFERENSI
PEMBELAJARAN BAGI
SESAMA GURU

ARSIP
PEMBELAJARAN

MEMUDAHKAN DALAM
SUPERVISI VIRTUAL

TETAP RELEVAN SEPANJANG
TAHUN SEPANJANG BAHAN
AJAR MASIH SAMA

KineMaster

- Aplikasi smartphone untuk editing video
- Video pembelajaran menjadi menarik
- Mudah dilakukan

SEKIAN TERIMA KASIH

MATUR NUWUN

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN



Pengabdian Masyarakat Tahun 2021
di SMP N 3 Ungaran

Kinemaster

- Aplikasi pengeditan video dengan fitur lengkap untuk perangkat iOS dan Android. Berikut simbol aplikasi Kinemaster.





Persiapan

- 1. Instal Aplikasi Kinemaster di Playstore Smartphone Anda
- 2. Download Gambar Animasi Papan Tulis di Kelas (bisa melalui google)
- 3. Siapkan Backsound Music Pembelajaran (Audio) (bisa unduh di google)
- 4. Take Video Menggunakan Background Kain Warna Hijau

1. Instal Aplikasi Kinemaster

- ▶ Buka Aplikasi Playstore pada Smartphone Anda
- ▶ Ketik dengan nama 'Kinemaster' pada bagian telusuri aplikasi (pencarian). Tunggu sampai muncul aplikasi Kinemaster. Kemudian klik instal, tunggu proses penginstalan selesai. *(Pada gambar berikut tidak ada tulisan instal karena aplikasi kinemaster sudah diinstal).*



2. Buka Aplikasi Kinemaster

- Buka Aplikasi Kinemaster pada Smartphone, maka akan muncul tampilan gambar berikut.



- Kemudian klik tulisan Buat Baru

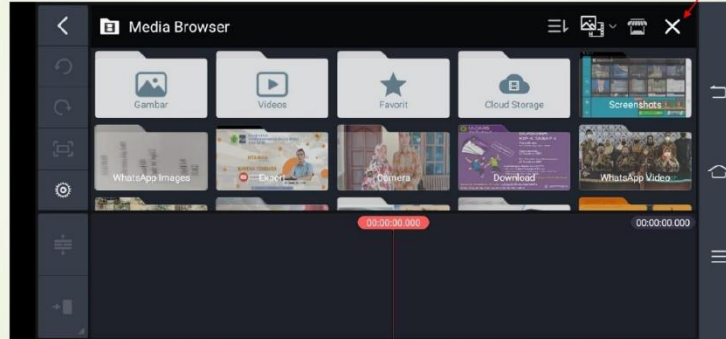
lanjutan

- Pilih rasio 16:9, kemudian klik berikutnya..



lanjutan

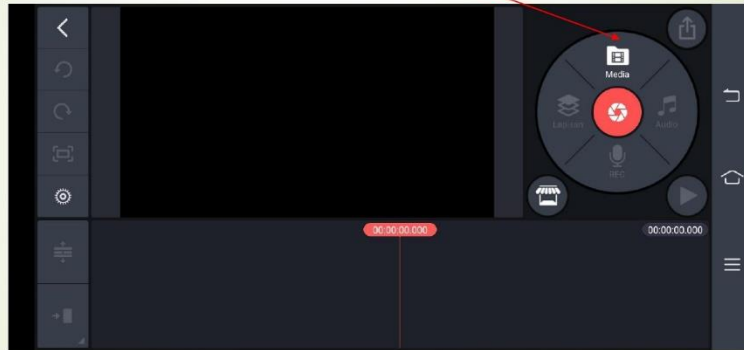
- Kemudian muncul tampilan berikut



- Klik tanda X pada pojok kanan atas sehingga akan tampil gambar di slide selanjutnya..

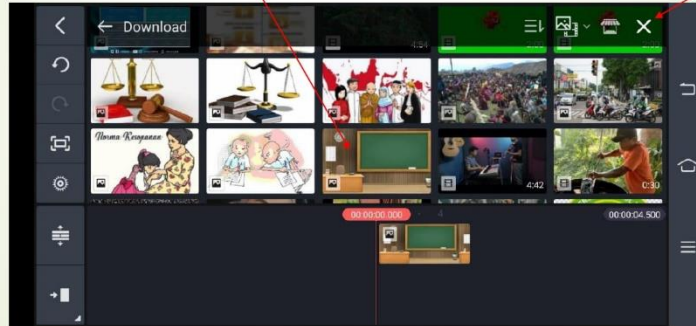
3. Pembuatan Video Pembelajaran

- ▶ Akan tampil gambar berikut, klik **Media**



lanjutan

- Pilih gambar yang sudah disiapkan sebelumnya, untuk dijadikan background video. 1



- Setelah memilih gambar, kemudian klik **X** pada tampilan di pojok atas

lanjutan

- ▶ Akan muncul tampilan berikut



- ▶ Perpanjang gambar ke kanan dengan cara klik sekali pada gambar dan geser ke kanan dengan jari, sesuaikan dengan durasi (waktu video yang akan dibuat)

lanjutan

- Hasilnya seperti contoh:



- Setelah itu klik tanda centang (v) di pojok kanan atas

Memasukan video

- ▶ Klik Lapisan (nomor 1), maka akan muncul banyak pilihan menu, pilih media dengan cara klik simbol media (nomor 2).



lanjutan

- Cari dan pilih video yang sudah disiapkan sebelumnya, setelah video dipilih akan muncul tampilan berikut.



- Atur letak tampilan video sesuai keinginan Anda, dan lakukan pemangkasan agar rapi dan tampak background berwarna hijau saja, dengan cara klik menu pemangkasan (*scroll ke bawah sampai menemukan menu pemangkasan*)

lanjutan

- ▶ Hasil pemangkasan sebagai berikut



- ▶ Kemudian klik tanda centang (V) pada pojok kanan atas

Cara menghilangkan background warna hijau (green screen) pada tampilan video

- Klik video yang sudah terlampir di lapisan bawah, kemudian bagian kanan scroll ke bawah dan klik bagian **kunci kroma**.



lanjutan

- ▶ Aktifkan tombol **kunci kroma** dengan cara klik 'aktifkan' sampai berwarna merah, dan atur persentase 'gambar orang' di bawah keterangan 'aktifkan'. Persentase diatur sesuai kebutuhan (sampai background warna hijau pada video tersebut hilang)



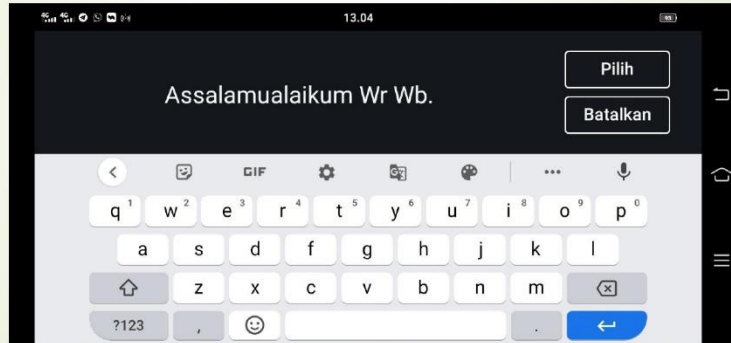
Memasukkan teks

- ▶ Klik Lapisan, pilih Teks



lanjutan

- ▶ Ketik kata/kalimat sesuai kebutuhan yang akan disampaikan, misalnya sebagai berikut.



- ▶ Setelah selesai mengetik, klik pilih..

lanjutan

- ▀ Teks akan tampil di layar tampilan video



- ▀ Atur letak teks sesuai kebutuhan dengan cara menggeser dengan jari, dan klik centang (v) pada pojok atas

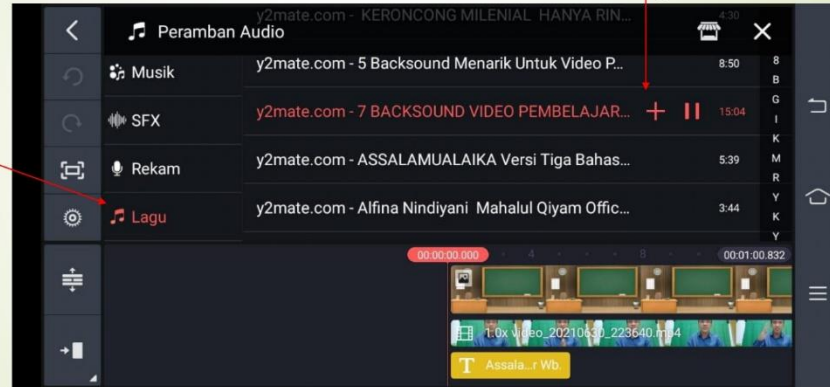
Memasukkan audio

► Klik Menu Audio



lanjutan

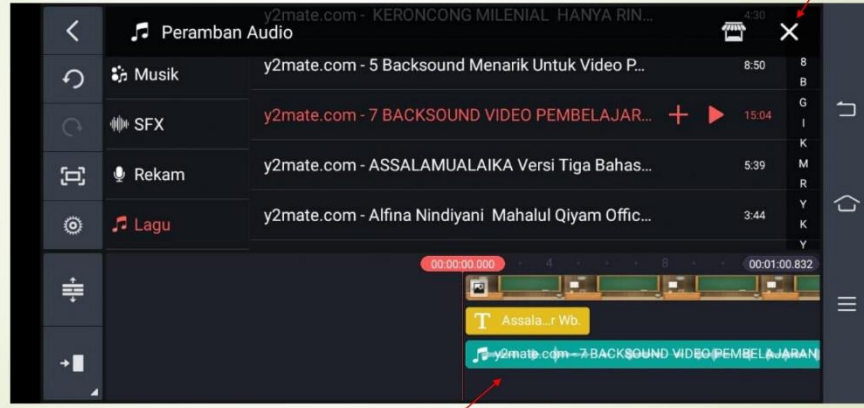
- Klik pada menu Lagu, kemudian pilih audio yang akan dijadikan backsound video pembelajaran.



- Klik tombol plus (+) pada lagu untuk menambahkan audio

lanjutan

- ▶ Akan tampil audio berikut pada nomor 1



- ▶ Setelah itu klik tanda X pada pojok kanan atas (nomor 2)

lanjutan

- ▶ Tampilan berhasil akan seperti ini



- ▶ Terdiri dari empat lapis, background papan tulis, video, teks, dan audio.
- ▶ Silakan uji coba dengan cara meng-klik tombol **Play**, untuk menjalankan video pembelajaran
- ▶ Atur letak video, teks, dan audio sesuai kebutuhan dan kreasi Anda

4. Cara Ekspor Video Pembelajaran

- ▶ Klik tombol Ekspor pada pojok atas (nomor 1)



lanjutan

► Klik Simpan



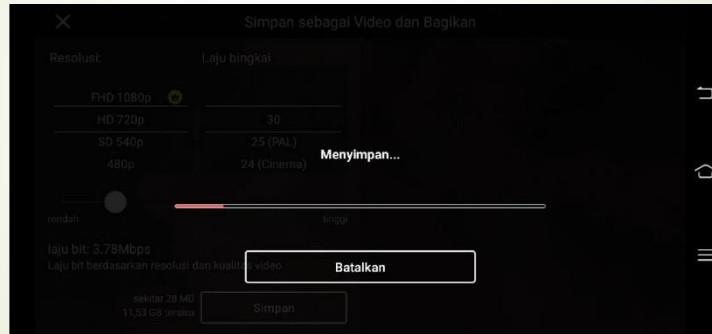
lanjutan

■ Klik Lewati



lanjutan

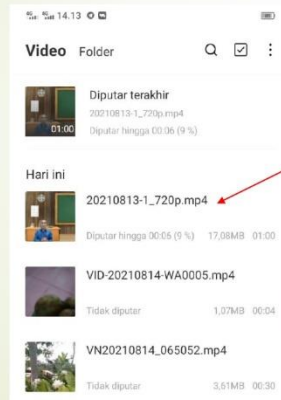
- Setelah meng-klik 'lewat', otomatis akan menuju proses penyimpanan (ekspor video pembelajaran)



- Tunggu sampai proses selesai, kemudian cari hasil ekspor video pembelajaran di *folder video* smartphone Anda.

lanjutan

- ▶ kemudian cari hasil ekspor video pembelajaran di *folder video* smartphone Anda.



- ▶ Video sudah bisa dijalankan dan dibagikan kepada peserta didik.



➤ TERIMA KASIH

Lampiran 4. Foto/ Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Dr. Sutomo, M.Pd.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Dr. Sutomo, M.Pd.



Gambar 3. Penyampaian Materi dan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran oleh Ali Rinenggo, S.Pd., M.Pd.



Gambar 4. Penyampaian Materi dan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran oleh Ali Rinenggo, S.Pd., M.Pd.