

## UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SMK BISNIS MANAJEMEN KABUPATEN AGAM MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN

Elvi Rahmi<sup>1)</sup>, Efni Cerya<sup>2)</sup>  
Universitas Negeri Padang<sup>1)</sup>  
Universitas Negeri Padang<sup>2)</sup>  
[elvirahmi.feunp@gmail.com](mailto:elvirahmi.feunp@gmail.com)

### ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk memaparkan kegiatan pengabdian masyarakat untuk guru SMK Bisnis Manajemen di Kabupaten Agam dalam pembuatan video pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan melalui bimbingan terpadu kepada guru mengenai pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang berbasis online maupun offline melalui beberapa tahapan yaitu, pemberian informasi dan diskusi, demonstrasi, praktek langsung dan diakhiri dengan refleksi. Khalayak sasaran yaitu guru-guru SMKN 1 Baso, dan SMKN 1 Matur. Pelatihan dilaksanakan Pada tanggal 5 Oktober 2018 di SMKN 1 Matur sebanyak 38 orang dan 6 Oktober 2018 di SMKN 1 Baso dengan jumlah peserta 26 orang dan. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk penyampaian materi dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi Tanya jawab serta praktek langsung, serta tugas mandiri dalam menggunakan aplikasi *powtoon* dan *video maker*. Secara kualitatif hasil yang diperoleh dengan adanya pelatihan ini para guru mitra telah mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang sangat mereka butuhkan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media dalam bentuk video.

**Kata kunci:** Kompetensi pedagogik video pembelajaran

### ABSTRACT

This article aims to explain community service activities for teachers of Business Management Vocational Schools in Agam District in making learning videos. The method used in this service is to provide training through integrated guidance to the teacher regarding the making of learning videos using applications based online and offline through several stages, namely, providing information and discussion, demonstration, direct practice and ending with reflection. The target audience is teachers of Baso 1 Vocational High School, and Matur 1 Vocational High School. The training was held on October 5, 2018 in the Matur 1 Vocational School with 38 people and October 6, 2018 in Baso 1 Vocational School with 26 participants and. The training activities were carried out in the form of material delivery with the lecture method and followed by discussion of Q & A and direct practice, as well as independent assignments in using the application *powtoon* and *video maker*. Qualitatively the results obtained by this training partner teachers have gained the knowledge, skills and experience they really need in order to improve the quality of learning through the use of media in the form of videos.

**Keyword :** pedagogic competence, learning video

### 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa". Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Pencapaian tujuan ini merupakan tanggung jawab semua institusi pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, lanjutan kejuruan maupun pendidikan tinggi. Ketercapaian tujuan pendidikan ini akan bertumpu kepada kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan. Di samping itu dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Daud 2010). Lagi pula, dalam pembelajaran, siswa sering sekali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, akibatnya siswa merasa jenuh dan materi menjadi sulit untuk dipahami oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut. Dengan multimedia materi dapat disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi, tampilan teks yang interaktif, efek animasi (gambar bergerak), kombinasi warna yang menarik serta alat bantu suara (audio) yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Video sebagai salah satu bentuk dari multi media memiliki keunggulan dimana dari hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan video 70% materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

SMKN 1 Baso dan SMKN 1 Matur adalah dua sekolah yang penggunaan media pembelajarannya masih belum optimal. Guru di kedua sekolah ini lebih mengandalkan penyampaian pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, jikapun menggunakan media, media yang mereka pilih masih cenderung sederhana dan kurang menarik, padahal kedua sekolah ini sejak tahun ajaran 2016/2017 ini telah menggunakan kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum 2013 pemanfaatan media pembelajaran berbasis multi media sangat dianjurkan. Berdasarkan hasil diskusi dan permintaan dari pihak sekolah, mereka memohon adanya pelatihan yang diberikan terkait dengan

pemanfaatan multi media dalam bentuk pemanfaatan video sebagai media pembelajaran. Pelatihan ini mereka anggap sangat perlu karena lebih dari 90% guru belum familiar dengan media yang bersifat multi media. Menanggapi fenomena tersebut, dipandang perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran untuk kedua sekolah ini, dimana melalui pelatihan ini guru akan dibimbing dan dilatih dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi yang ada untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Output dari pelatihan ini diharapkan guru mampu menggunakan dan merancang media pembelajaran yang bersifat multimedia sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **a. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pelatihan melalui bimbingan terpadu kepada guru mengenai pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi (camtasio studio berbasis power point dan macro media flash), pelatihan ini akan dilaksanakan melalui langkahlangkah berikut:

#### **1. Informasi dan diskusi**

Metode informasi digunakan untuk memperkenalkan tentang berbagai, Pemberian informasi ini diselingi dengan diskusi/tanya jawab untuk mendapatkan respon dan umpan balik dari peserta tentang materi yang disampaikan.

#### **2. Demonstrasi**

Metode demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan kepada peserta prosedur/teknik menggunakan dan menjalankan aplikasi (camtasio studio berbasis power point dan macro media flash) .dalam menghasilkan video pembelajaran

#### **3. Latihan terbimbing**

Pada tahap ini, peserta melakukan praktek langsung menggunakan dan menjalankan aplikasi pembuatan video dengan menggunakan contoh yang ada. Peserta melakukan kegiatan praktek dibimbing oleh instruktur

#### **4. Tugas Mandiri**

Pada tahap ini, peserta melakukan praktek mandiri menggunakan dan menjalankan aplikasi pembuatan video untuk menyelesaikan video pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu dan mata pelajaran yang mereka ampu.

### **b. Partisipasi Mitra**

Mitra dalam pelatihan ini adalah guru SMK bisnis manajemen rumpun keuangan Kabupaten Agam, kerjasama dengan mitra ditandatangani oleh wakil kurikulum SMKN 1 Baso, dan Kepala Sekolah SMKN 1 Matur, sedangkan khalayak sasaran yang dijadikan peserta adalah keseluruhan guru yang ada di SMKN Mitra tersebut, dan ditambah dengan utusan guru dari sekolah sekitar.

### **c. Evaluasi Pelaksanaan Program**

Untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan dan target luaran kegiatan yang telah ditetapkan, maka evaluasi dilakukan pada awal, proses dan akhir pelatihan

1. Evaluasi awal digunakan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki guru peserta pelatihan terkait dengan pemanfaatan aplikasi pembuatan video, evaluasi ini dimaksudkan agar materi yang diberikan cocok dan sesuai dengan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh guru. Teknik evaluasi yang dilakukan melalui wawancara dan observasi
2. Evaluasi proses digunakan untuk mengukur pelaksanaan setiap tahap kegiatan, sehingga tahap kegiatan selanjutnya dapat diperbaiki dan disempurnakan. Teknik yang digunakan untuk mengukur proses kegiatan yang dilaksanakan khalayak sasaran adalah observasi.
3. Evaluasi akhir yang dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian tujuan program kegiatan. Indikator keberhasilan adalah pencapaian target luaran kegiatan. Pengukuran dilakukan dengan angket dan observasi kualitas produk (video) hasil praktek yang diselesaikan oleh guru.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil**

Pelaksanaan pelatihan sesuai dengan kesepakatan dengan mitra diadakan pada tanggal 5 Oktober 2018 di SMKN 1 Matur yang beralamat di jalan raya Matur-Palembayan km 4 sari bulan, tigo balai, kec. Matur, kab. Agam dan pada tanggal 6 Oktober 2018 di SMKN 1 Baso. yang beralamat di jalan raya Bukittinggi Payakumbuh km 20, Kab Agam. Acara pelatihan di matur di buka oleh pengawas SMK Kab Agam dan yang di SMKN 1 Baso dibuka oleh Wakil Kepala Sekolah

Bidang humas SMKN 1 Baso Bapak Salim Ahmad, pada pukul 09.30 wib. Pelaksanaan di SMKN 1 Matur Tanggal 5 Oktober diikuti oleh 38 orang peserta, yaitu guru-guru SMKN 1 Matur, ditambah dengan guru MTS di sekitar Matur. Dan pada Tanggal 6 Oktober 2018 dilaksanakan kegiatan pelatihan di SMKN 1 Baso, diikuti oleh 26 Orang peserta.

Pelatihan dilakukan dalam bentuk penyampaian materi dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab serta praktek penggunaan aplikasi kahoot dan powtoon, Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pelatihan melalui bimbingan terpadu kepada guru mengenai pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi .pelatihan ini akan dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut:

1. Informasi dan diskusi, Metode informasi digunakan untuk memperkenalkan tentang berbagai, Pemberian informasi ini diselingi dengan diskusi/tanya jawab untuk mendapatkan respon dan umpan balik dari peserta tentang materi yang disampaikan terkait video pembelajaran
2. Demonstrasi, Metode demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan kepada peserta prosedur/teknik menggunakan dan menjalankan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon .dalam menghasilkan kuis dan video pembelajaran
3. Latihan terbimbing, Pada tahap ini, peserta melakukan praktek langsung menggunakan dan menjalankan aplikasi pembuatan kuis dan video dengan

menggunakan contoh yang ada. Peserta melakukan kegiatan praktek dibimbing oleh instruktur

4. Tugas Mandiri, Pada tahap ini, peserta melakukan praktek mandiri menggunakan dan menjalankan aplikasi pembuatan kuis dan video untuk menyelesaikan video pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu dan mata pelajaran yang mereka ampu.

Pada akhir kegiatan ini diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Secara kuantitatif kegiatan ini diikuti oleh 3 sekolah, SMKN 1 Matur, MTSN Matur dan SMKN 1 Baso, dengan jumlah peserta sebanyak 64
2. Secara kualitatif, para guruguru SMK Kab Agam telah mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk mengoperasikan aplikasi kahoot, dan powtoon tersebut, yang insya Allah akan sangat berguna bagi mereka dalam rangka peningkatan kualitas dan kemenarikan pembelajaran.
3. Meningkatnya kekompakan dan transfer knowledge antar sesama guru, maupun dengan tim pengabdian, dimana Setelah Pelatihan selesai peserta masih bisa berkomunikasi dengan dosen pelaksana, yang berguna untuk saling tukar informasi, dan diskusi terkait dengan topik akuntansi, maupun dalam pemanfaatan aplikasi kahoot dan powtoon jika bapak/ibu guru masih menemui kendala dalam pengoperasiaanya.

## 2. Pembahasan

Guru-guru, sebagai mitra dalam kegiatan ini dapat berpartisipasi

melaksanakan kegiatan pelatihan yang diberikan. Dalam bentuk keikutsertaan dalam mengikuti pelatihan baik secara teori dan praktek yang dilakukan dalam rangka pemanfaatan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon . Bila ditinjau dari teori partisipasi yang dikemukakan oleh Alport dalam Miliana (2012 : 12) seseorang yang berpartisipasi sebenarnya mengalami keterlibatan didalam dirinya/egonya, yang sifatnya lebih dari pada keterlibatan dalam pekerjaan atau tugas, yang bertujuan dalam menunjang proses belajar dan memperoleh manfaat dari aktivitas tersebut. Diharapkan dengan adanya pelatihan tentang pemanfaatan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon maka kualitas pembelajaran bisa meningkat, karena dengan adanya quiz pembelajaran lebih mudah dievaluasi dan dengan media yang menarik siswa akan lebih antusias belajar.

Kegiatan Pengabdian masyarakat yang telah dilakukan tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, mulai dari Lembaga Penelitian dan pengabdian masyarakat UNP sebagai penyandang dana, tim dosen FE UNP sebagai pengusul, guru guru SMKN 1 Matur dan SMKN 1 Baso, sebagai tempat penyelenggaraan yang telah menyediakan fasilitas tempat/ruangan. untu lebih lanjut dibawah ini akan diuraikan faktor pendorong dan faktor penghambat kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

### **Faktor pendorong**

Faktor-faktor yang menunjang pelaksanaan kegiatan ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. Semangat dan antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan, karena kegiatan pelatihan ini sangat mereka butuhkan. Pemanfaatan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon relatif baru,

b. Keingintahuan dari para peserta yang cukup besar terhadap materi pelatihan, ini terlihat dari antusias mereka untuk bertanya, dan mengoperasikan aplikasi ini mulai dari penggunaan kahoot, quiz maker, powtoon

c. Dukungan dari pihak sekolah dalam hal ini SMKN 1 Baso yang menyediakan fasilitas ruangan dan peralatan pendukung lainnya, seperti labor yang representatif yang dilengkapi dengan LCD sehingga memudahkan dalam penyampaian materi.

d. Kerjasama tim pelaksana kegiatan pelatihan, , dan pihak sekolah yang cukup solid.

### **Faktor penghambat**

Oleh karena kegiatan pelatihan ini mendapatkan apresiasi dan antusiasme dari peserta, dan dukungan dari pihak MGMP dan sekolah penyelenggara, maka kegiatan ini tidak menemui hambatan yang berarti, namun ada beberapa kendala yang kami temui. Di SMKN 1 Matur, signal internet kurang bagus sehingga materi materi yang bersifat online, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk loading

Hasil refleksi dan diskusi yang dilakukan pada akhir kegiatan menunjukkan tingginya harapan guru adanya pelatihan pelatihan, dan kegiatan pengabdian yang dilakukan dosen, yang diperuntukkan untuk guru yang bisa meningkatkan kompetensi mereka baik yang berkaitan dengan kompetensi profesional maupun kompetensi pedagogik, bila dikaitkan dengan teori kebutuhan berprestasi yang disampaikan oleh Miiifah (2004 :87), ciri-ci orang yang memiliki kebutuhan berprestasi yang tinggi memiliki keinginan sebagai berikut :

- 1) Keinginan untuk mengembangkan diri,
- 2) Keinginan untuk mengembangkan tugas dan
- 3) keinginan untuk mencapai prestasi terbaik.

Terkait dengan teori Miftah tersebut tampak bahwa guru-guru SMK haus akan pelatihan karena adanya keinginan untuk mengembangkan diri

### **4. KESIMPULAN**

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon dengan menggunakan microsoft excel , berdampak positif dimana meningkatnya Pengetahuan dan pemahaman guru-guru SMK ,

2. Keterampilan guru-guru dalam menggunakan aplikasi kahoot, quiz maker, powtoon meningkat.

## REFERENSI

- Depdiknas. 2003. Peraturan Pemerintah N0 23 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Depdiknas.
- Muhson, Ali .2010. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol VII No 2 (online)
- Muhtarom. Taufik .2017. Pelatihan Pembuatan Media dan Evaluasi Pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi Lectora bagi guru SD Muhamadiyah Ambarbinangun. FKIP Universitas PGRI Yogyakarta (online)
- Permendiknas No 16 Tahun 2007. Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Jakarta : Depdiknas
- Yusuf. Daud. 2010. Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan aplikasi Camtastudio berbasis Powerpoint. Universitas Negeri Gorontalo (online)
- Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 tahun 2005. Pemerintah Negara Republik Indonesia