

**PENYULUHAN DAN PELATIHAN**



**PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS IT DAN PENINGKATAN  
KOMPETENSI GURU SMAN 1 LHOKNGA ACEH BESAR**

**TIM PENGUSUL:**

**KETUA** : Yuli Amalia, S.Pd.I., M.Pd  
**ANGGOTA** : Ahmad Nasriadi, M.Pd  
Dr. Rita Novita, M.Pd  
Mulia Putra, S.Pd, M.Pd, M.Sc, Ph.D in Ed  
Dr. Rahmatullah, M.Si  
Indra Saputra  
Badrul Amin  
Bayu Azi Satria  
Dzaki Haidar  
Rizkina Raihani  
Siti Akmalia

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA BANDA ACEH  
2023**

**Kepada:**  
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Bina Bangsa Getsempena**

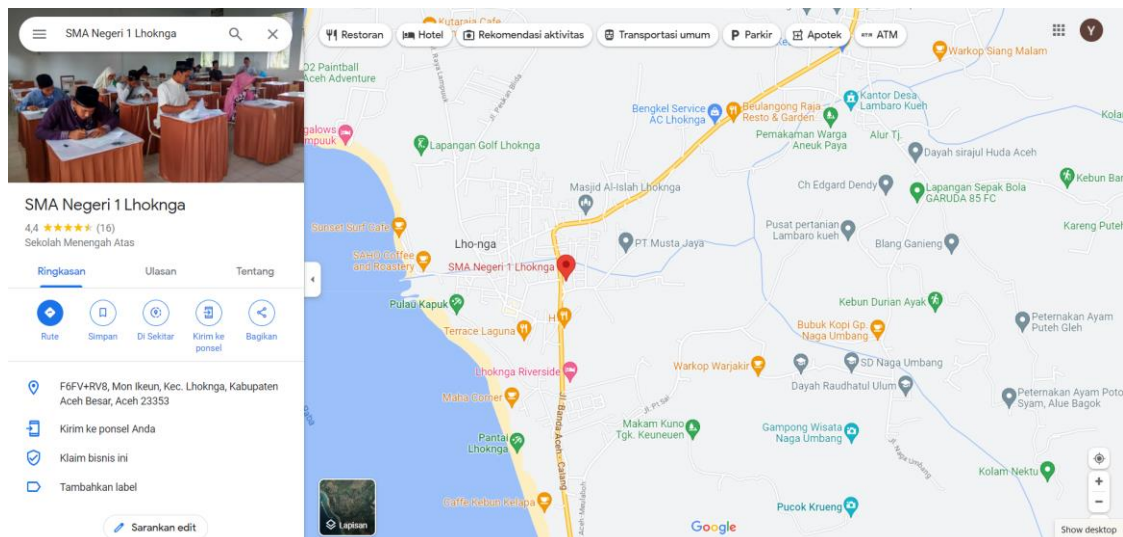
## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia informasi teknologi telah berkembang sedemikian pesat dan telah merambah pula ke dunia pendidikan. Perkembangan ini didukung pula oleh ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu dengan penggunaan komputer. Komputer telah banyak dijadikan sebagai alat pengajaran dalam pendidikan.

NCTM (Van De Walle, 2008 : 3) menjelaskan teknologi penting dalam belajar dan mengajar, teknologi mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan proses belajar siswa. Menurut Sagala (2013 : 162) pengetahuan tentang media pengajaran sangat berguna untuk menyusun perencanaan program pengajaran. Dengan mengenal media pengajaran dan memahami cara-cara penggunaannya akan sangat membantu tugas para guru dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Bruner (Sagala, 2013 : 163) menjelaskan bahwa alat instruksional menurut fungsinya salah satunya yaitu : Alat untuk menyampaikan pengalaman “vicarious”, yaitu menyajikan bahan kepada murid-murid yang sedianya tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung yang lazim di sekolah. Ini dapat dilakukan melalui film, televisi, rekaman suara, dan lain – lain “vicarious” berarti sebagai substitusi untuk mengganti pengalaman yang langsung.

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan saat diskusi dengan Waka Kurikulum dan Kepala SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar oleh Ibu Yuli Amalia, S.Pd.I., M.Pd, beliau ingin dibantu agar di SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar diberikan pelatihan untuk dapat membuat video pembelajaran. Oleh karena itu, kami bermaksud untuk melakukan workshop video ajar ini di SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar. Pembuatan video pembelajaran ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi guru dalam melakukan inovasi untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga lebih bervariasi. Adapun lokasi SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar sendiri sebagai tempat usulan kegiatan berada di JL. TEUKU UMAR KM. 14, Lamkruet, Kec. Lhoknga, Kab. Aceh Besar Prov. Aceh. Berikut gambar peta lokasi sasaran



## *Proposal Pengabdian Masyarakat*

Berdasarkan peta lokasi tersebut terlihat bahwa SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar terletak pada lokasi pedesaan yang aksesnya tidak berjauhan dari kampus pengusul kegiatan.

### **1.2 Tujuan**

- a. Para peserta pelatihan dapat membuat video pembelajaran dari mata pelajaran yang diampu dengan menggunakan aplikasi Video Pembelajaran.
- b. Para peserta pelatihan dapat mempublikasikan hasil video pembelajarannya kedalam YouTube.

### **1.3 Persoalan yang Ingin Diselesaikan**

Berdasarkan permintaan guru SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar dapat dirangkum beberapa persoalan yang akan diselesaikan, yaitu:

- a. Perlunya peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan video pembelajaran;
- b. Selama ini guru menyadur media yang terdapat di Youtube dan memanfaatkan infokus dalam menyampaikan pembelajaran.

### **1.4 Analisis Situasi**

Berdasarkan Analisis situasi, gambaran awal pentingnya melaksanakan workshop video pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik, dan mudah dipahami agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Perkembangan teknologi saat ini menuntut pendidik menciptakan pembelajaran yang menarik, dan mudah dipahami sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai Melalui pengembangan video pembelajaran. Banyak faktor yang menjadi kendala ketercapaian hal tersebut, baik itu faktor yang bersifat internal maupun eksternal. Berdasarkan perolehan data analisis situasi tersebut, maka tujuan kegiatan workshop ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mampu memahami materi dengan baik, semakin cepat, dan siswa tidak merasa jenuh. Video Pembelajaran ini dirancang bukan untuk menggantikan fungsi seorang pengajar, melainkan untuk membantu proses belajar mengajar yang sudah berjalan agar tidak monoton dan dapat diakses oleh siswa di luar lingkungan dan jam sekolah.

## **BAB II TARGET LUARAN**

### **1.1 Target Luaran**

Sesuai dengan permasalahan dan solusi yang ditawarkan maka target luaran yang ingin dicapai dalam program pengabdian ini adalah target atau luaran yang dihasilkan dalam kegiatan pelatihan pengembangan video pembelajaran untuk para guru SMAN 1 Lhoknga Aceh Besar ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

- a. Para peserta/guru dapat mengembangkan sebuah video pembelajaran dari mata pelajaran yang mereka ampu dengan menggunakan aplikasi video pembelajaran.
- b. Para peserta/guru dapat megupload, mengedit, dan mempublish video bahan ajar dengan menggunakan Youtube.

## **BAB III METODE PELAKSANAAN**

### **3.1 Prosedur Kerja**

Pelaksanaan pengabdian adalah pelatihan yang diberikan pada masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari dengan tiga metode pelaksanaan.

1. Ceramah

Pada tahap ini para peserta diberi informasi pengetahuan video pembelajaran, Youtube, dan Proses Editing. Informasi ini berisikan tentang teori, dan tata cara penggunaan aplikasi . Proses ceramah ini disampaikan dalam waktu 45-60 menit per materi.

2. Diskusi Tahap diskusi/tanyajawab dijadwalkan selama 30-60 menit

Pada tahap ini diharapkan para peserta akan lebih jelas untuk dapat memahami materi pelatihan.

3. Praktik

Pada tahap pengembangan video pembelajaran, para peserta masing-masing melakukan rekaman (*recording*) dan dilanjutkan proses mengupload, mengedit, serta mempublish video pembelajaran. Pada proses ini dibentuk tim kecil yang terdiri dari 2-3 orang per kelompok dan masing-masing kelompok dibimbing oleh satu instruktur.

4. Presentasi

Beberapa peserta yang mewakili masing-masing kelompok diberikan kesempatan waktu 10-15 menit untuk mempresentasikan hasil video pembelajaran

#### **BAB IV KELAYAKAN MITRA**

Mitra yang dipilih untuk kegiatan ini dipandang layak untuk diberikan pelatihan karena permintaan pihak sekolah yang memerlukan penyuluhan berupa berupa workshop, dengan alasan: (a) Perlunya peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan video pembelajaran; (b) Perlunya peningkatan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan video pembelajaran yang dikembangkan sendiri; (c) Peningkatan minat dan motivasi siswa terhadap ilmu pengetahuan.

Sekolah tersebut setiap tahunnya memiliki jumlah siswa yang memadai dan beragam, sehingga pendidik perlu ditingkatkan dan diasah keterampilan-keterampilannya agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.