

## PEMANFAATAN PROGRAM CAMTASIA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI SIMULASI DIGITAL MGMP ADMINISTRASI PERKANTORAN KOTA MEDAN

Rotua Sahat Pardamean Simanullang<sup>1\*</sup>, Sri Mutmainnah<sup>1</sup>

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Medan  
Penulis Korespondensi: [rotuaspsimanullang@gmail.com](mailto:rotuaspsimanullang@gmail.com)

### ABSTRAK

Pemanfaatan program Camtasia untuk meningkatkan kompetensi simulasi digital MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan bertujuan untuk melatih guru-guru SMK Bisnis Manajemen jurusan Administrasi Perkantoran menggunakan software Camtasia untuk mengajarkan mata pelajaran simulasi digital. Guru dilatih menyusun perangkat pembelajaran dan bahan ajar berbasis IT serta menerapkan model-model pembelajaran berbasis audio visual. Metode yang digunakan dengan pelatihan penyusunan RKBM simulasi digital, pembuatan video dengan software Camtasia dan pemanfaatan internet, pendampingan pembuatan video pembelajaran dan open class penerapan model pembelajaran berbasis audio visual. Adapun hasil dari pelatihan dan pendampingan ini diperoleh media pembelajaran berbasis multimedia yang dihasilkan oleh peserta selanjutnya akan digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran simulasi digital. Hasil lainnya adalah dokumen pelaksanaan open class dalam bentuk video pembelajaran simulasi digital berbasis audio visual.

**Kata kunci:** Program Camtasia, MGMP, Simulasi Digital.

### ABSTRACT

*Utilization of Camtasia program to improve the competence of digital simulation MGMPs Medan City Administration aims to train teachers of SMK Business Management Department of Administrative using Camtasia software to teach subjects digital simulation. Trained teachers prepare learning tools and teaching materials and implementing IT-based learning models based audio-visual equipment. The method used by the training preparation RKBM digital simulation, making a video with Camtasia software and use of the Internet, video-making mentoring open class learning and application of audio visual-based learning model. As a result of the training and mentoring is obtained multimedia-based learning media generated by the participants will then be used as teaching materials on the subjects of digital simulation. Another result is the implementation document open class in the form of digital video-based learning simulation audio-visual equipment.*

**Keywords:** Camtasia Program, MGMPs, Digital Simulation.

### PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Kejuruan Bisnis Manajemen (SMK BM) diikuti dengan perubahan struktur mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang baru di kurikulum ini adalah Simulasi Digital yang dikelompokkan pada kelompok dasar kejuruan (C2). Adapun kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti mata pelajaran ini diantaranya kemampuan perancangan visualisasi konsep, penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video, penerapan simulasi visual dan pemformatan buku digital.

Berdasarkan hasil identifikasi kompetensi Administrasi perkantoran yang difasilitasi program studi Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Unimed pada tanggal 4 Mei 2016 yang diikuti anggota MGMP Administrasi Perkantoran

Kota Medan dan LSP-AP Sumatra Utara diketahui bahwa banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran simulasi digital. Hal ini dikuatkan dengan hasil dialog bersama kepala Seksi Kurikulum SMK Depdiknas Kota Medan, Ketua LSP-AP Sumatra Utara, Ketua MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan, Pimpinan Fakultas Ekonomi Unimed dan Tim dari Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Kota Medan. Dari hasil identifikasi tersebut perlu dilakukan pelatihan-pelatihan pendukung kepada guru-guru SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran untuk mengoptimalkan kompetensi profesional keguruannya.

Salah satu pelatihan yang sangat diharapkan dan dipandang perlu secepatnya untuk diikuti oleh guru tersebut adalah pelatihan untuk

mendukung mata pelajaran Simulasi Digital, sehingga semua guru mampu mengajarkan materi simulasi digital dengan benar. Peningkatan kemampuan guru akan berpengaruh langsung terhadap peningkatan kualitas lulusan SMK BM Jurusan Administrasi Perkantoran berkualitas yang siap kerja menghadapi tingginya persaingan tenaga kerja saat ini. Untuk itu kegiatan pengabdian ini diwujudkan dalam bentuk pendampingan dan pelatihan penguasaan materi simulasi digital. Pelatihan ini untuk meningkatkan kemampuan penerapan materi simulasi digital, dimana guru-guru berlatih memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, menyusun media pembelajaran berupa video menggunakan software camtasia.

Tujuan mendasar yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah tersusunnya Rencana Kegiatan Belajar Mengajar (RKBM) Simulasi Digital yang komprehensif yang dapat digunakan secara bersama oleh semua guru Simulasi Digital Anggota MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan. Tujuan berikutnya adalah guru-guru pengampu mata pelajaran simulasi digital mampu membuat video termasuk video pembelajaran dan mampu mengajarkan/melatihkan cara pembuatan video tersebut kepada peserta didiknya di sekolah masing-masing. Dengan demikian target kurikulum 2013 untuk mata pelajaran simulasi digital dapat tercapai.

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dalam beberapa tahapan kegiatan yang berlangsung dalam beberapa tahap:

1. Persiapan, pada tahap dilakukan koordinasi dengan pengurus MGMP Administrasi Perkantoran guna mempertajam analisis situasi, melakukan identifikasi masalah yang dihadapi kemudian menyamakan persepsi dan merancang materi pendampingan dan pelatihan. Tahapan ini dilanjutkan dengan penyampaian informasi menyeluruh kepada sekolah-sekolah yang tergabung dalam MGMP Administrasi Perkantoran melalui media telepon, surat baik surat resmi maupun email. Kepada guru-guru anggota MGMP dan kepada Kepala Sekolah dijelaskan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan oleh LPM Unimed dalam hal meningkatkan *community college* berupa pelatihan simulasi digital mulai dari penyusunan RKBM berbasis Kurikulum 2013, pelatihan camtasia, pelatihan perancangan bahan ajar berbasis IT dan Pelatihan pembuatan block. Penyampaian informasi ini dipandang perlu untuk meningkatkan minat anggota MGMP

Administrasi Perkantoran untuk mengikuti kegiatan yang akan dilakukan serta dalam rangka mencari masukan demi kebaikan pelaksanaan ke pelatihan nantinya.

2. Tahap Pelaksanaan diawali dengan kegiatan FGD penyusunan rancangan RKBM Simulasi Digital yang dilaksanakan pada tanggal 9 dan 17 September 2016 di Ruang Rapat Lantai II Fakultas Ekonomi Unimed dan dibuka oleh Dekan Fakultas Ekonomi Unimed Prof. Indra Maipita, M.Si., Ph.D. Mengawali kegiatan ini dibagikan angket kompetensi simulasi digital bagi guru-guru SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran untuk mencari informasi kemampuan awal setiap peserta. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan instal software ke laptop peserta dan penyampaian materi awal pemanfaatan software camtasia serta latihan bersama oleh instruktur Bpk Said Iskandar, M.Si dan seluruh tim pengabdian dibantu 3 orang mahasiswa sebagai asisten mendampingi peserta. Kegiatan mulai dari memasukkan gambar/video, suara dalam bentuk musik atau suara asli, powerpoint, hingga proses editing hingga video lengkap. Kegiatan ini diakhiri dengan pemberian tugas kepada seluruh peserta untuk membuat bahan ajar berbasis IT secara mandiri dengan pendampingan dan *technical Asistence* dari seluruh instruktur dan tim yang ada. Tujuannya agar guru peserta pelatihan dapat menghasilkan bahan ajar sesuai dengan mata diklatnya masing-masing. Hasil dari pekerjaan ini disampaikan dalam bentuk soft copy file video. Peserta juga diminta mencatat seluruh kesulitan yang dialami untuk dibawa ke pertemuan berikutnya.

Tahapan kegiatan selanjutnya berlangsung tanggal 24 September 2016 bertempat di Ruang Rapat Lantai 2 Fakultas Ekonomi Unimed. Pada tahap ini peserta datang dengan video yang telah dibuat untuk dipresentasikan dan didiskusikan oleh instruktur dan peserta lain, serta mencari solusi bagi peserta yang masih mengalami kesulitan. Setiap peserta melengkapi kemudian menayangkan video yang telah dibuat. Sebelum kegiatan tahap keempat ini berakhir peserta diminta untuk mengisi angket akhir kegiatan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pemahaman peserta mengenai simulasi digital dan manfaat kegiatan pelatihan yang dilakukan.

3. Akhir kegiatan adalah melakukan *open class*. Kegiatan *open class* bertujuan mengetahui sejauh mana penguasaan guru terhadap bahan pelatihan dengan mempraktekannya di dalam

**PEMANFAATAN PROGRAM CAMTASIA UNTUK  
MENINGKATKAN KOMPETENSI SIMULASI DIGITAL MGMP  
ADMINISTRASI PERKANTORAN KOTA MEDAN**

kelas nyata. Kegiatan open class dilakukan dengan mengambil sampel di salah satu sekolah. Untuk kegiatan open class ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan pada tanggal 13 Oktober 2016. Kegiatan *open class* berlangsung dengan baik, dimana peserta didik terlihat serius dan antusias dalam mengikuti pembelajaran simulasi digital di Ruang Laboratorium perkantoran SMK Negeri 7 Medan. Hasil dari *open class* ini akan dibuat menjadi satu video pembelajaran simulasi digital yang akan dibagikan kepada seluruh peserta lainnya untuk dapat digunakan di sekolah masing-masing.

akhir. Antusias peserta juga terlihat dari hasil kerja yang dikumpulkan oleh peserta pada tahapan kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar dan pembuatan video. Waktu pendampingan benar-benar dimanfaatkan oleh peserta dengan membangun komunikasi dengan narasumber dan asisten, bahkan pertemuan dilanjutkan di kantor Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Unimed untuk mendiskusikan kendala yang ditemui dalam membuat video dan meminta masukan dalam rangka menyelesaikan video yang ingin disusun. Antusias peserta pelatihan juga terlihat dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta pelatihan.

**PEMBAHASAN**

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta pelatihan mengikuti seluruh tahapan pelatihan. Hampir seluruh peserta mengikuti tahapan pelatihan dari awal hingga

Berikut hasil angket dan persentase peningkatan kemampuan berdasarkan hasil di angket awal dan akhir pelatihan simulasi digital disajikan secara lengkap dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.1 Hasil Analisis Angket Awal**

No. Item	A		B		C		KETERANGAN
1	10	26.32%	8	21.05 %	20	52.63 %	
2	10	26.32 %	7	18.42 %	21	55.26 %	
3	9	23.68 %	9	23.68 %	20	52.63 %	
4	10	26.32 %	8	21.05 %	20	52.63 %	
5	10	26.32 %	8	21.05 %	20	52.63 %	
6	10	26.32 %	8	21.05 %	20	52.63 %	
7	10	26.32 %	8	21.05 %	20	52.63 %	
8	10	26.32 %	8	21.05 %	20	52.63 %	
9	12	31.58 %	6	15.79 %	20	52.63 %	
10	11	28.95 %	7	18.42 %	20	52.63 %	
11	12	31.58 %	7	18.42 %	19	50.00 %	
12	12	31.58 %	6	15.79 %	20	52.63 %	
13	8	21.05 %	10	26.32 %	20	52.63 %	
14	8	21.05 %	9	23.68 %	21	55.26 %	

*Sumber Data: Diolah*

**Tabel 3.2**  
**Hasil Analisis Angket Akhir**

No. Item	A		B		C		KETERANGAN
1	12	31.58 %	23	60.53 %	3	7.89%	
2	13	34.21 %	25	65.79 %	0	0 %	
3	15	39.47 %	21	55.26 %	2	5.26 %	
4	15	39.47 %	20	52.63 %	3	7.89 %	
5	16	42.11 %	20	52.63 %	2	5.26 %	
6	16	42.11 %	22	57.89 %	0	0 %	
7	15	39.47 %	20	52.63 %	3	7.89 %	
8	16	42.11 %	20	52.63 %	2	5.26 %	
9	14	36.84 %	22	57.89 %	2	5.26 %	
10	17	44.74 %	20	52.63 %	1	2.63 %	
11	15	39.47 %	21	55.26 %	2	5.26 %	
12	16	42.11 %	21	55.26 %	1	2.63 %	
13	12	31.58 %	25	65.79 %	1	2.63 %	
14	15	39.47 %	23	60.53 %	0	0 %	

**Sumber : Data diolah**

Setelah angket diolah, diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Angket kemampuan menerapkan pengelolaan informasi digital melalui perangkat lunak, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 5,36 %, kategori kurang mengalami peningkatan 39,48% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 44,74%.
2. Angket kemampuan menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online), untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 7,89 %, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 47,37% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 55,26%.
3. Angket kemampuan menerapkan pengetahuan perancangan visualisasi konsep, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,38% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 47,37%.
4. Angket kemampuan menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 13,15%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,58% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 44,74%.
5. Angket kemampuan menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,58% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 47,37%.
6. Angket kemampuan menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 36,84% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 44,74%.
7. Angket kemampuan menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 13,15%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,58% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 44,74%.
8. Angket kemampuan menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,58% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 47,37%.
9. Angket kemampuan menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 31,58% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 47,37%.
10. Angket kemampuan memanfaatkan aplikasi pengolah angka, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 15,79%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 34,21% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 50,00%.
11. Angket kemampuan mencari informasi digital melalui daring online, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 7,89%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 36,84% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 44,74%.
12. Angket kemampuan memanfaatkan aplikasi presentasi, dilengkapi dengan animasi grafis sederhana, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 10,53%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 39,47% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 52,63%.

kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 50,00%.

13. Angket kemampuan melakukan aplikasi daring online, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 10,53%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 39,47% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 50,00%.
14. Angket kemampuan merancang presentasi video, untuk kategori sangat mampu mengalami peningkatan 18,42%, kategori kurang mampu mengalami peningkatan 36,85% dan kategori tidak mampu sama sekali mengalami penurunan 55,26%.

Dengan demikian solusi yang ditawarkan untuk membekali anggota MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan dalam keterampilan profesional Simulasi Digital untuk merancang presentasi dan pembuatan video, proses pendampingan penyusunan RKBM Simulasi Digital, pendampingan pemanfaat teknologi informasi dan pendampingan melakukan pembelajaran simulasi digital menjadi nyata dan bermanfaat. Upaya kehadiran perguruan tinggi teristimewa Universitas Negeri Medan untuk membangun dan mengembangkan *community college* dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi nyata dan bukan sekedar slogan. Semua target luaran yang ingin dicapai berupa 1) tersedianya bahan ajar simulasi digital yang akan digunakan dalam mengajarkan materi simulasi digital untuk siswa-siswi SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran se Kota Medan. 2) Tersedianya RKBM Simulasi Digital yang terstandar yang akan digunakan guru-guru SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran se Kota Medan dalam mengajarkan materi Simulasi Digital. 3) Tersedianya bahan ajar berbasis IT sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi Simulasi Digital. 4) Adanya dokumen pelaksanaan *open class* untuk pembelajaran Simulasi Digital dapat terwujud dan memberikan manfaat bagi siswa, guru dan pengembangan SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran.

Dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan telah dihasilkan produk berupa 1) bahan ajar simulasi digital dalam bentuk videopembelajaran yang dihasilkan oleh peserta. Seluruh video yang dihasilkan oleh peserta dibagikan kepada seluruh peserta lainnya yang dapat digunakan untuk memperkaya bahan ajar dalam pelajaran simulasi digital di sekolah masing-masing. 2) Dihasilkan RKBM Simulasi digital yang sudah terstandar, nantinya dapat digunakan oleh seluruh guru SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran dalam proses pembelajaran simulasi digital di sekolah masing-masing. 3) Tersedianya bahan ajar berbasis internet berupa media pembelajaran interaktif dan penggunaan web, blog, serta video

yang berhubungan dengan materi simulasi digital. 4) Dihasilkannya dokumen pelaksanaan *open class* berupa video pelaksanaan pembelajaran simulasi digital di Laboratorium Perkantoran SMK Negeri 7 Medan. Dokumentasi pelaksanaan *open class* dalam kegiatan pengabdian ini dan akan dibagikan kepada seluruh peserta yang ikut dalam pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar simulasi digital. Dokumentasi ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk melakukan proses belajar mengajar di sekolah khususnya untuk materi pembuatan slide powerpoint untuk presentasi.

Disamping itu, untuk angket isian peserta untuk pelatihan lanjutan pengembangan kompetensi administrasi perkantoran diperoleh informasi kebutuhan peserta selanjutnya materi kelas maya, disamping itu peserta menginginkan pelatihan kearsipan untuk arsip elektronik (*e-filing*), korespondensi bahasa Inggris dan pelatihan *mini office*.

Guru-guru anggota MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan punya keinginan yang sangat tinggi untuk tetap belajar dalam rangka meningkatkan kualitas dan kompetensi profesionalnya. Adapun jenis pelatihan yang diharapkan peserta adalah pelatihan lanjutan simulasi digital, pelatihan kearsipan berupa pelatihan kearsipan elektronik (*e-filing*), pelatihan pengembangan korespondensi bahasa Inggris dan pelatihan *mini office*. Keinginan ini menjadi masukan penting untuk kegiatan selanjutnya dalam rangka meningkatkan kualitas guru, khususnya guru SMK BM anggota MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara umumnya. Upaya peningkatan kualitas ini dengan membangun *Community College* berdasar program berkesinambungan yang komprehensif dan terarah, untuk mendukung kebijakan pemerintah memajukan SMK dan menyiapkan lulusan SMK memasuki dan memenangkan persaingan dunia kerja nyata.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan perguruan tinggi sebagai bagian dari Tri Darmanya, merupakan upaya perguruan tinggi hadir nyata dalam kehidupan masyarakat dalam segala bidang. Demikian halnya kegiatan pengabdian ini sebagai bentuk kehadiran perguruan tinggi khususnya Universitas Negeri Medan untuk hadir nyata ditengah-tengah masyarakat, dalam hal ini masyarakat sekolah. Kehadiran perguruan tinggi pada kegiatan pelatihan dan pendampingan penyusunan bahan ajar simulasi digital ini sebagai bagian dari upaya untuk membangun *community college*. MGMP Administrasi Perkantoran Kota Medan sebagai wadah guru-guru SMK BM jurusan Administrasi Perkantoran yang ada di Kota Medan menjadi mitra untuk memajukan pendidikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Joyce, Bruce dkk, 2009, *Models of Teaching*, Model-Model Pembelajaran Terjemahan, Yogyakarta, Pustaka.

Permendikbud No. 60 Tahun 2014, Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah, Jakarta, Kemendikbud.

Permendikbud No. 103 Tahun 2014, Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Jakarta, Kemendikbud.

Permendikbud No. 104 Tahun 2014, Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, Kemendikbud.

Suparmin, Arwi, 2002, Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Desain Instruksional Modern, Jakarta, Erlangga.