

Pengembangan Kompetensi Siswa Melalui Program Kampus Mengajar Videografi : Studi Kasus Di SMK Negeri 5 Palangka Raya

Neny Fidayanti¹, Noormalina Martina¹, Lidia Natalia¹, Destian Noor Adyatma¹,
Muhammad Hairil Ali Mesir¹, Yoel Garcia Kairupan¹, Rizka Anisyaputri¹, Melka¹

¹ Program Studi Teknik Pertambangan, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

*e-mail: desyatma12@gmail.com

Abstract

The Campus Teaching Program Batch 3 was implemented at SMKN-5 Palangka Raya as an implementation of the Independent Learning Campus (MBKM) policy. This study aims to analyze the implementation and impact of student work programs in improving the quality of learning in vocational schools. The research method used a qualitative approach with participatory observation techniques for the period of October 6 to December 15, 2025. One of the work programs implemented at SMKN 5 Palangka Raya was basic videography learning in class XI DKV. The results of this learning showed that this activity successfully improved the competency of DKV students majoring in videography. Collaboration between students, supervising lecturers, mentor teachers, and the school was the key to the successful implementation of the program.

Keywords: Teaching Program; Videography; Quality of Learning

Abstrak

Program Pengajaran Kampus Batch 3 dilaksanakan di SMKN-5 Palangka Raya sebagai implementasi kebijakan Kampus Pembelajaran Mandiri (MBKM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi dan dampak program kerja siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah vokasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi partisipatif untuk periode 6 Oktober hingga 15 Desember 2025. Salah satu program kerja yang dilaksanakan di SMKN 5 Palangka Raya adalah pembelajaran dasar videografi di kelas XI DKV. Hasil pembelajaran ini menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa DKV jurusan videografi. Kolaborasi antara siswa, dosen pembimbing, guru mentor, dan pihak sekolah merupakan kunci keberhasilan pelaksanaan program ini.

Kata kunci: Program Mengajar; Videografi; Kualitas Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap kerja. Namun, berbagai tantangan masih dihadapi oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama terkait keterbatasan fasilitas pembelajaran, pengembangan kompetensi siswa, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi (Sudira, 2016). SMK Negeri 5 Palangka Raya, yang berlokasi di Kelurahan Kereng Bangkirai, Kecamatan Sebangau, menghadapi tantangan serupa meskipun memiliki fokus kuat pada kualitas pendidikan dengan tiga jurusan unggulan: Agribisnis Perikanan Air Tawar, Desain Komunikasi Visual, dan Kesehatan Hewan.

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar dan menengah (Kemendikbud, 2020). Program ini tidak hanya memberikan pengalaman pembelajaran bagi mahasiswa, tetapi juga memberikan manfaat langsung kepada sekolah melalui berbagai program kerja yang dirancang sesuai kebutuhan (Tohir, 2020).

Penelitian oleh Arifin & Muslim (2020) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program pengabdian kepada sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasi (Billett, 2011). Program Kampus Mengajar memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam praktik nyata di lingkungan sekolah (Rahayu et al., 2021). Studi yang dilakukan oleh Wijaya & Sudjimat (2019) menunjukkan bahwa program kemitraan antara perguruan tinggi dan SMK dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan industri. Penelitian Smaldino et al. (2019) menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan engagement dan hasil belajar

siswa. Sementara itu, pengembangan fasilitas literasi di sekolah telah terbukti meningkatkan minat baca dan budaya literasi siswa (Kern, 2000).

Aspek kewirausahaan melalui pengembangan produk dan branding juga menjadi fokus penting dalam pendidikan kejuruan. Desain logo sebagai bagian dari identitas visual produk memiliki peran strategis dalam pemasaran produk SMK (Kotler & Keller, 2016). Penelitian oleh Wheeler (2017) menunjukkan bahwa identitas visual yang kuat dapat meningkatkan daya saing produk di pasaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis proses implementasi Program Kampus Mengajar di SMKN-5 Palangka Raya; (2) mengevaluasi efektivitas program kerja utama dan tambahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan fasilitas sekolah; (3) mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan program; serta (4) menilai dampak kolaborasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, guru pamong, dan pihak sekolah dalam keberhasilan program.

2. METODE

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 5 Palangka Raya yang berlokasi di Jalan Manduhara, Kelurahan Kereng Bangkirai, Kecamatan Sebangau, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Pelaksanaan program berlangsung selama 10 minggu, dari tanggal 6 Oktober hingga 15 Desember 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan partisipatif (Participatory Action Research). Rancangan kegiatan meliputi empat tahap utama yaitu Tahap Pra-Penugasan (6-7 Oktober 2025): Sosialisasi program, koordinasi dengan dosen pembimbing lapangan (DPL) dan pihak sekolah, serta observasi awal untuk identifikasi kebutuhan sekolah, Tahap Perencanaan Program (8-12 Oktober 2025): Analisis kebutuhan sekolah, penyusunan program kerja utama dan tambahan bersama guru dan kepala sekolah, Tahap Implementasi (13 Oktober - 8 Desember 2025): Pelaksanaan program kerja utama (pembelajaran videografi, pembuatan pojok literasi, pembuatan rak sepatu), Tahap Evaluasi dan Pelaporan (9-15 Desember 2025): Monitoring pelaksanaan program, evaluasi dan penyusunan laporan akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program unggulan dalam kegiatan implementasi media praktik mengajar bertujuan untuk merancang serta mendukung penguatan kompetensi praktik siswa Jurusan DKV SMK Negeri 5 Palangka Raya secara berkelanjutan. Program ini merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang merupakan sarana kerjasama antara mahasiswa dan pihak sekolah. Dimana program yang diberikan yaitu tentang videografi dalam pembelajaran ini membahas tentang cara pengambilan dan penyuntingan video agar video yang dihasilkan terlihat menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan aplikasi capcut.



Gambar 1. Pembelajaran Editing Video

Videografi adalah kegiatan merekam gambar bergerak menggunakan kamera atau smartphone untuk menghasilkan sebuah video. Videografi tidak hanya sekedar merekam, tetapi juga memperhatikan cara pengambilan gambar agar video terlihat menarik dan mudah dipahami oleh penonton. Dalam pembuatan video, videografi menjadi tahap awal sebelum proses editing. Hasil rekaman yang baik akan memudahkan proses editing dan menghasilkan video yang lebih berkualitas.

Pembelajaran videografi dasar merupakan program kerja yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pengambilan dan penyuntingan video. Kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas XI DKV, yaitu jurusan yang mempelajari penyampaian pesan melalui media visual. Oleh karena

itu, pemahaman videografi menjadi hal yang penting bagi siswa DKV sebagai penunjang kompetensi keahlian mereka. Dalam kegiatan ini, mahasiswa memberikan materi mengenai sudut pengambilan gambar serta mengajarkan teknik penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan video sederhana yang komunikatif dan sesuai dengan bidang keahlian DKV.

CapCut adalah aplikasi editing video yang dapat digunakan melalui smartphone dan komputer. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu pengguna mengedit video dengan mudah dan cepat. CapCut banyak digunakan untuk membuat video konten media sosial karena tampilannya sederhana dan fiturnya cukup lengkap. CapCut cocok digunakan oleh pemula karena mudah dipelajari namun juga memiliki fitur lanjutan yang dapat digunakan untuk menghasilkan video yang lebih kreatif.

Pembelajaran editing video memberikan banyak manfaat bagi siswa. Dengan belajar editing video, siswa dapat menghasilkan video yang lebih menarik dan berkualitas. Manfaat yang diperoleh antara lain:

- a. Melatih kreativitas dan imajinasi
- b. Menambah keterampilan di bidang multimedia
- c. Membantu siswa memahami teknologi digital
- d. Menjadi bekal untuk dunia kerja dan usaha kreatif
- e. Meningkatkan rasa percaya diri dalam berkarya.



Gambar 2. Tim Memberikan Materi Dalam Pelatihan Videografi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pembelajaran videografi dasar yang dilakukan pada siswa kelas XI DKV di SMKN-5 Palangka Raya pada tanggal 6 November 2025, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Pembelajaran videografi dasar berhasil memberikan pemahaman kepada siswa mengenai teknik pengambilan video dengan sudut pengambilan (angle) yang tepat. Siswa juga diajarkan keterampilan penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat editing yang mudah diakses dan user-friendly.

Program ini sangat relevan dengan kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), dimana penyampaian pesan melalui media visual merupakan inti dari jurusan tersebut. Pemahaman videografi menjadi keterampilan penting yang menunjang kompetensi siswa DKV dalam menciptakan konten visual yang komunikatif dan efektif. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan video sederhana yang komunikatif dan sesuai dengan bidang keahlian DKV. Keterampilan ini dapat diaplikasikan dalam berbagai proyek pembelajaran maupun sebagai bekal kompetensi kerja di masa depan. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan teoritis dan praktis, dimana siswa tidak hanya mempelajari konsep sudut pengambilan gambar, tetapi juga langsung mempraktikkan teknik penyuntingan menggunakan aplikasi yang mudah diakses di smartphone mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, N., Jihan, J., Nurtamam, M. E., Ramli, A. C., Wonmaly, W., & Tahirs, J. P. (2023). Strategi pengembangan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka berbasis individual differences pada perguruan tinggi. *Journal on Education*, 6(1), 3500-3511.
- Arifin, Z., & Muslim, S. (2020). Tantangan implementasi kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada perguruan tinggi Islam swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1-11.

- Billett, S. (2011). Vocational education: Purposes, traditions and prospects. Springer Science & Business Media.
- Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat, 2(2), 49-54. Tohir, M. (2020). Merdeka Belajar: Kampus Merdeka. OSF Preprints. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>. Wijaya, D., & Sudjimat, D. A. (2019). Kemitraan sekolah menengah kejuruan dengan dunia usaha dan dunia industri. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 4(3), 361-367.
- Kemendikbud. (2020). Buku panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kern, R. (2000). Literacy and language teaching. Oxford University Press.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15th ed.). Pearson Education.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abdinur, Y. (2021). Implementasi program Kampus Mengajar angkatan 1 di masa pandemi Covid-19.