

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI BANDICAM BAGI DOSEN PENDIDIKAN FISIKA FSTT UNDIKMA

¹Habibi, ²Baiq Azmi Sukroyanti, ³Lovy Herayanti, ⁴Syifaul Gumamah, ⁵Syaiful Prayogi, ⁶Dwi Pangga, ⁷Dwi Sabda Budi P., ⁸Sukainil Ahzan

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Mandalika

Corresponding Author Email: nuha0909@gmail.com

Abstrak: Bandicam adalah perangkat lunak perekaman video, permainan dan alat perekam layar desktop yang cocok bagi pengguna untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Jenis produk yang dihasilkan antara lain media pembelajaran akademik online. Penggunaan aplikasi ini tergolong mudah walaupun untuk pengguna yang masih awam, oleh karenanya diperlukan pelatihan singkat dan kontinyu untuk dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para dosen di FSTT khususnya Prodi Pendidikan Fisika dalam merancang media pembelajaran online. Tahapan pelatihan yang dilakukan mengikuti langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yaitu instalasi aplikasi, pembuatan video, editing, dan release. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antusiasme dosen tinggi dalam mengikuti pelatihan. Implikasi dari pelatihan ini diharapkan dapat menjadi nilai tambah bagi dosen untuk mengembangkan media pembelajaran online yang lebih menarik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat maksimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Bandicam, Pendidikan Fisika

Abstract: *Bandicam is a video recording software, game and desktop screen recording tool suitable for users to produce engaging learning videos. The types of products produced include online academic learning media. The aim of the training is to increase the knowledge and skills of the lecturers at FSTT, especially the Physics Education Study Program in designing online learning media. The stages of training carried out follow the steps of making learning media, namely application installation, video creation, editing, and release. The results showed that the enthusiasm of the lecturers was high in participating in the training. The implications of the training are expected to be a plus skill for lecturers to develop more interesting online learning media, so that the expected learning objectives are maximized.*

Keywords: Media design, Online learning, Interactive, Kahoot!

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 hingga saat ini masih menjadi wabah yang menghambat aktivitas pada semua lini dan sektor kehidupan masyarakat. Dalam dunia pendidikan, dampak tersebut sangat terasa baik pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi termasuk UNDIKMA. Berdasarkan SK Rektor UNDIKMA No. 748/R/PG/PT/UNDIKMA/2020 bahwa sistem perkuliahan jarak jauh akan dilaksanakan pada semester Ganjil tahun akademik 2020/2021 secara daring/online dengan berbasis teknologi informasi secara *blended learning* melalui laman domain <https://e-undikma.com>. Penerapan sistem PJJ tersebut tentunya harus didukung juga oleh peningkatan kemampuan dosen dalam pengelolaan e-Undikma

tersebut, baik skill menggunakan e-Undikma maupun skill dalam membuat perangkat dan media-media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan.

Adanya Pandemi Covid-19 serta diterapkannya PJJ di Undikma tentunya harus dibarengi oleh peningkatan skill dan inovasi dosen dalam mengemas konten, media, dan metode dalam sistem pembelajaran. Selain penguasaan dosen terhadap cara penggunaan e-Undikma, dosen juga dituntut bisa menampilkan sesuatu yang menarik dan mudah dipahami, serta memotivasi mahasiswa untuk tetap aktif dalam mengikuti setiap perkuliahan yang mereka ikuti.

Salah satu inovasi yang perlu ditampilkan oleh dosen yaitu penyampaian materi melalui video pembelajaran yang disinkronkan dengan e-Undikma. Video tersebut tentunya harus disusun sendiri oleh setiap dosen pengampu mata kuliah sehingga kontennya bisa disesuaikan dengan kebutuhan, serta kapasitas setiap file bisa disesuaikan dengan tetap mempertimbangkan kuota internet mahasiswa.

Media pembelajaran yang berbasis *online* digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran jarak jauh agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang berupa fisik dan non fisik yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien (Hodges, et al, 2020) . Ramdhani dan Muhammadiyah (2020) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Masih dalam sudut yang sama, Niswaty dan Arhas (2019) mengemukakan bahwa peran media dalam komunikasi adalah sebagai sender transfer yaitu mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau penerima informasi. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat bantu grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan merekonstruksi informasi visual atau verbal yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar baik secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan kajian pentingnya media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh, maka perlu diadakan pelatihan tambahan bagi dosen khususnya di lingkungan pendidikan Fisika FSTT Undikma dalam membuat dan menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan bermutu berbasis e-Undikma.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pelatihan “Pembuatan Video Pembelajaran dilaksanakan satu semester pada semester Genap 2020/2021 yang di ikuti oleh seluruh dosen Fisika dengan menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Bandicut*. Kedua aplikasi tersebut digunakan untuk membuat dan memotong video serta mengkonversinya sesuai kebutuhan. Adapun langkah-langkah pembuatan video berbantuan *Bandicam* diantaranya adalah:

Instal aplikasi

Tahapan ini dilakukan setelah aplikasi diperoleh dari proses unduhan. Unduh *Bandicam* versi gratis dapat dilakukan dengan memilih versi yang sesuai dengan PC yang digunakan yakni 32 Bit dan 64 Bit via: <https://www.bandicam.com/downloads/>. Setelah mengunduh file, dilanjutkan dengan menjalankan file "*bdcamsetup.exe*" dan mengikuti perintah pemasangan aplikasi pada masing-masing PC hingga selesai.

Create video

Tahap pembuatan video pertama kali dilakukan dengan menyiapkan bahan kuliah yang akan digunakan (misalkan materi pada slide power poin). Langkah

selanjutnya adalah membuka aplikasi Bandicam di PC yang telah di instalakan, kemudian memilih mode perekaman layar (*screen recording*). Bandicam adalah perekam layar multifungsi, sehingga memiliki mode untuk skenario perekaman yang berbeda. Setelah memilih mode perekaman lalu menekan tombol *record* untuk memulai perekaman dan pembuatan materi video perkuliahan dimulai. Proses rekaman akan selesai saat menekan kembali tombol (*stop*). Setelah itu menu beranda video dapat dimanfaatkan untuk melihat/memutar semua video yang telah direkam.

Editing

Tahapan ini dilakukan untuk mengedit video rekaman. Edit video digunakan untuk membuat (*cut*) hasil rekaman yang tidak diinginkan. Aplikasi yang digunakan adalah *Bandicut*. Bandicut memungkinkan pengguna untuk menggabungkan beberapa video atau memotong bagian tertentu dari video dengan cepat dan mudah melalui mode kecepatan tinggi.

Release

Tahapan ini merupakan penggunaan video hasil rekaman yang telah dianggap selesai. Video tersebut dapat di upload melalui beberapa media pembelajaran yang didapat dimanfaatkan seperti *youtube* dan *e-learning* yang tersedia di instansi masing-masing.

HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran merupakan hal esensial yang mempengaruhi proses pengajaran di kelas. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan tidak boleh dirancang khusus tiap peserta didik, namun harus memungkinkan untuk adaptasi dan improvisasi. Dalam banyak kasus, media pembelajaran adalah pusat pengajaran dan salah satu pengaruh yang paling penting pada apa yang terjadi di dalam kelas. Dengan demikian, pengembangan media ajar sangat penting untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Menurut Dhawan (2020) Pengajaran *Online (E-learning)* adalah pendidikan sistem yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung proses belajar mengajar dengan menggunakan internet, jaringan komputer, dan komputer standalone. E-learning adalah jenis belajar mengajar yang memungkinkan bahan ajar disampaikan kepada siswa dengan menggunakan internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya Adnan dan Anwar (2020). Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi semua aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat membantu dunia pendidikan saat ini karena pembelajaran *online* merupakan metode pembelajaran baru yang tidak mengharuskan peserta didik dan pendidik berada di kelas yang sama tetapi dalam pembelajaran *online* pendidik dan peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tetapi dalam waktu yang bersamaan.

Pembelajaran *online* dapat memanfaatkan banyak aplikasi pembelajaran untuk membuat media pembelajaran menjadi menarik, salah satunya yakni aplikasi Bandicam (Amalia, et. al., 2020; Vioskha, et al., 2020). *Bandicam* merupakan software gratis yang sangat membantu pendidik untuk membuat media pembelajaran sebelum di release secara daring Dengan adanya jaringan internet yang hampir tersebar ke seluruh belahan dunia termasuk Indonesia, pembelajaran *online* alternatif dapat diterapkan. Namun kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan di perkuliahan belum

maksimal dilaksanakan, pemahaman dosen dalam menggunakan metode baru masih rendah, dan hal ini juga dirasakan oleh para pendidik. Oleh karena itu, banyak program pelatihan ditawarkan untuk meningkatkan kualitas kinerja dosen dalam merancang media pembelajaran *online*.

Hasil pelatihan yang dilakukan kepada para dosen pendidikan fisika di FSTT Undikma menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari jumlah dosen dan ditambah lagi dengan mahasiswa semester atas yang ikut berpartisipasi. Dokumentasi pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Bandicam adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Antusiasme dosen fisika dalam mengikuti pelatihan Bandicam



Gambar 2. Proses instalasi dan penggunaan aplikasi Bandicam

Pembelajaran *online* merupakan metode pembelajaran baru di masa pandemi covid 19. Dalam situasi pandemi siswa dan guru harus belajar di rumah karena dalam situasi pandemi semua orang harus melakukan *social distancing* yang membuat perkuliahan tidak dapat dilaksanakan dengan tatap muka. Pembelajaran *online* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi *online* (*e-learning*) untuk mempromosikan penggunaan Internet, jaringan dan komputer mandiri untuk mendidik dan belajar. Dapat juga disimpulkan bahwa e-Learning adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media mobile sebagai sarana untuk mempermudah prosesnya.

Ada beberapa cara pendidik dapat menarik minat mahasiswa untuk melakukan pembelajaran *online*, salah satunya dengan membuat video pembelajaran interaktif. Berdasarkan Handayani, (2020:16) sebagai bagian dari pembelajaran *online*,

pembelajaran *online* berbasis video memungkinkan interaksi dua arah antar kelas yang berbeda menggunakan sistem pencitraan jarak jauh, telah banyak digunakan sejak tahun 1990-an. Sejak tahun 1990-an, metode pembelajaran *online* telah diperkenalkan dan menggunakan video sebagai alat untuk belajar. Di masa pandemi COVID-19, pembelajaran *online* tidak hanya digunakan di Indonesia, yang menyebabkan pendidik dan peserta didik mengubah metode pembelajaran lama yang diterapkan di kelas menjadi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *online* (*E-learning*). Pendidik perlu ekstra dalam mengembangkan model pembelajaran sambil belajar *online* agar siswa merasa nyaman belajar, dan siswa memahami apa yang diajarkan.

KESIMPULAN

Bandicam merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan sangat mudah digunakan walaupun oleh pemula. Pemanfaatan aplikasi ini dapat menjadi alternatif solusi bagi para dosen di pendidikan fisika untuk mengatasi kebosanan mahasiswa belajar online secara monoton.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Undikma atas *support* finansial yang telah diberikan sehingga salah satu bagian dari kegiatan pengabdian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online Learning amid the COVID-19 Pandemic: Students' Perspectives. *Online Submission*, 2(1), 45-51.
- Amalia, R., Hidayati, T., Rosyani, P., Ikasari, I. H., Handayani, I., Yunita, D. & Isnaeni, R. (2020). GOOGLE CLASSROOM as a Collaborative Tool for Academics in Online Learning
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22.
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning.
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The criteria of learning media selection for character education in higher education.
- Niswaty, R., & Arhas, S. H. (2019, November). The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012042). IOP Publishing.
- Vioskha, Y., Roza, Y., & Maimunah, M. Improving Mathematics Cognitive Learning Outcomes through the Application of Bandicam Video to Class X Senior High School Students in Kampar Regency. *Journal of Educational Sciences*, 5(4), 665-67