

Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Bandicam Untuk Pembuatan Video Presentasi Materi Yang Menarik Dan Interaktif

Optimization The Bandicam Application For Interesting And Interactive Presentation Video Content

Arif Rahman Hakim^{1,*}, dan Setyo Admoko²

^{1*} *Jurusan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya*

² *Jurusan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya*

Email: arif.17030184020@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid 19 menyebabkan dampak perubahan yang signifikan di semua aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka langsung, kemudian diubah menjadi pembelajaran daring. Hal ini menimbulkan permasalahan baik peserta didik maupun guru terutama dalam hal penyampaian materi pelajaran dan interaksi antara peserta didik dan guru dalam hal memahami materi pelajaran khususnya adalah materi fisika yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut dengan penghitungan dan turunan rumus. Aplikasi pembelajaran online beberapa sudah digunakan seperti Whatsapp maupun Google Classroom. Selain itu untuk mengoptimalkan presentasi penyampaian materi, digunakan aplikasi Bandicam. Bandicam ini dapat digunakan pada semua tipe windows pada komputer maupun laptop. Selain itu aplikasi Bandicam ini juga terhubung dengan aplikasi lainnya seperti youtube, zoom, maupun windows media player. Hal ini sangat mendukung sekali dalam proses pembelajaran fisika dalam hal ini adalah materi fluida statis. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah melalui pembelajaran online dengan 2 rombongan belajar dengan 2 variabel perlakuan, selain itu dengan menggunakan penyampaian materi, penugasan online melalui google form dan kuisioner online untuk mengetahui pengaruh aplikasi Bandicam ini terhadap respon belajar dan hasil belajar siswa di masa Pandemi Covid 19. Penggunaan Aplikasi Bandicam sebagai media pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui pemahaman materi fisika oleh peserta didik, selain itu penggunaan media pembelajaran bandicam ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dengan adanya gaya belajar yang efektif dengan media bandicam serta minat peserta didik menjadi meningkat dalam mengikuti pembelajaran fisika.

Kata Kunci: Pembelajaran Online, Bandicam, Respon Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT (Arial, 8, Bold, Italic, In English)

The Covid 19 pandemic has had a significant impact on all aspects of life, one of which is education. Education that was previously carried out face-to-face, was then transformed into online learning. This raises problems for both students and teachers, especially in terms of delivery of subject matter and interaction between students and teachers in terms of understanding subject matter, especially physics material that requires further explanation with calculation and formula derivatives. Several online learning applications have been used such as Whatsapp and Google Classroom. In addition, to optimize the presentation of material delivery, the Bandicam application is used. This Bandicam can be used on all types of windows on computers and laptops. In addition, the Bandicam application is also connected to other applications such as YouTube, Zoom, and Windows Media Player. This is very supportive of the physics learning process, in this case it is a static fluid material. The method used in this research is through online learning with 2 study groups with 2 treatment variables, besides using material delivery, online assignments via google form and online questionnaires to determine the effect of this Bandicam application on learning responses and student learning outcomes in the future. Pandemic Covid 19. The use of the Bandicam application as a learning media for physics can improve student learning outcomes which can be seen through the understanding of physics material by students, besides that the use of bandicam learning media gets a good response from students with an effective learning style with media bandicam and the interest of students in participating in learning physics.

Keywords: Online Learning, Bandicam, Learning Response, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 ini, aktivitas keseharian dalam seluruh segi kehidupan berubah total, akibat adanya Kasus Covid 19 yang sudah menjadi pandemi global hingga saat ini. Kasus tersebut memberikan dampak perubahan perilaku yang signifikan dan berbeda dari hari – hari biasanya, termasuk di Negara Indonesia ini. Perubahan perilaku tersebut terjadi di seluruh aspek kehidupan, termasuk salah satunya adalah aspek pendidikan. Pada awal pandemi Covid 19 ini yaitu pada Bulan Maret 2020, kondisi pendidikan saat proses belajar mengajar masih terasa gundah ketika yang sebelumnya dilakukan secara bertatap muka langsung, kemudian dengan seketika harus diubah dalam bentuk online, untuk mencegah penyebaran Covid 19 ini. Peristiwa ini menimbulkan kebingungan oleh para dosen, guru, mahasiswa dan siswa sendiri dalam menjalankan pembelajaran dengan bentuk online tersebut. Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID19). Kebijakan yang dituangkan dalam Surat Edaran tersebut adalah mengenai Pembelajaran Online yang dilakukan oleh semua jenjang pendidikan. Pada pelaksanaannya pembelajaran online masih

Sebelum Pandemi Covid 19 ini melanda, antara guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dua arah yang memungkinkan interaksi bersama untuk memahami materi, namun saat pandemi dan melalui pembelajaran online, antara guru dan peserta didik tidak bisa berinteraksi secara langsung, dan hanya interaksi satu arah serta

memberikan materi dan tugas saja untuk peserta didik, sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, terlebih lagi pada mata pelajaran yang membutuhkan perhitungan ataupun penalaran logis seperti pelajaran fisika dimana banyak memiliki rumus dan perhitungan matematis dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran, oleh karena itu guru pastinya membutuhkan media /aplikasi yang lebih terpadu dan komunikatif untuk mendukung proses pembelajaran.

Pembelajaran penuh secara daring, akhir-akhir ini banyak menimbulkan keluhan dari peserta didik maupun orangtua. Pada pembelajaran online ini, baik guru maupun peserta didik harus menggunakan aplikasi online, seperti melalui Whatshapp, Google Classroom maupun aplikasi lainnya, namun masih terkendala dengan proses penyampaian materi kepada peserta didik. Selain aplikasi diatas juga telah banyak dimanfaatkan dalam proses belajar – mengajar. Salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran online secara terpadu adalah Bandicam. Bandicam ini dapat digunakan pada semua tipe windows pada komputer maupun laptop. Selain itu aplikasi Bandicam ini juga terhubung dengan aplikasi lainnya seperti youtube, zoom, maupun windows media player. Hal ini sangat mendukung sekali dalam proses pembelajaran fisika dalam hal ini adalah materi fluida statis, yang membutuhkan kombinasi aplikasi dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan di atas, melalui penelitian ini diambil judul Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Bandicam Untuk Pembuatan Video Presentasi Materi Yang Menarik Dan Interaktif., sehingga diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk

permasalahan pembelajaran Online di Era Pandemi Covid 19. Permasalahan berdasarkan penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh aplikasi bandicam terhadap hasil belajar peserta didik ?, dan bagaimana respon peserta didik terhadap aplikasi bandicam saat proses belajar mengajar ? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh aplikasi bandicam terhadap hasil belajar peserta didik dan mengetahui respon peserta didik terhadap aplikasi bandicam saat proses belajar mengajar.

Kursus online atau belajar online adalah serangkaian pengalaman instruksional dengan menggunakan jaringan digital untuk berinteraksi, belajar dan berdiskusi. Kursus online tidak memerlukan pertemuan tatap muka di lokasi fisik. Kursus serupa seperti kursus web-centric (juga disebut hybrid atau blended learning) mirip dengan kursus online, tetapi membutuhkan kelas atau pertemuan tatap muka terjadwal yang teratur.

Istilah "e-learning atau online course" telah dilontarkan cukup banyak orang dalam beberapa tahun terakhir, namun banyak yang masih tidak menyadari apa arti sebenarnya dan bagaimana hal itu dapat membantu mereka meraih kesuksesan baik dalam kehidupan profesional dan pribadi mereka. Banyak platform teknologi pendidikan yang hanya sekedar mampu mengirimkan file, tapi sudah disebut sebagai belajar online atau kursus online. Padahal kursus online atau belajar online lebih dari pada itu. Artikel ini bertujuan untuk memberikan sekilas pendapat tentang kursus online atau belajar online itu.

Saat mengajar online banyak sekali pilihan gaya belajar seperti live convrence, video call, discussion chat, dan yang lainnya. Namun, pilihan-pilihan tersebut sayang memberatkan

bagi mereka yang memiliki jaringan buruk dan dapat ebrpengaruh bagi penilaian siswa tersebut. Membuat video pembelajaran merupakan sebuah solusi yang baik bagi tenaga pengajar masa kini. Aplikasi perekam layar dan video dapat menjadi alat yang sangat membantu dalam pekerjaan. Kini tidak perlu takut untuk kesulitan membuat video pembelajaran. Karena dengan mmenayangkan video atau menampilkan presentais kita juga dapat sambil menjelaskan dan berinteraksi satu arah dengan siswa lewat kamera webcam.

Bandicam adalah software buatan dari perusahaan Bandicam Company yang beregrak dalam bidakng teknologi videografi dalam lingkup perekam layar. Bandicam Company mengkalim bahwa Bandicam merupakan aplikasi perekam yang paling ringan dan mudah digunakan di setiap perangkat komputer pengguna. Kemampuan Bandicam untuk merekam layar tidak hanya keseluruhan dari layar. Pengguna tidak perlu takut untuk merekam penggunaan suatu aplikasi dengan penggunaan processor dan RAM yang tinggi. Karena Bandicam tidak akan mempengaruhi proses penggunaan aplikasi saat merekam dan memotret layar pengguna.

Fitur yang ada di bandicam meliputi

1. Perekam Layar



Perekam Layar

Perekam segala bentuk dan ukuran tampilan layar yang sedang pengguna buka dan gunakan. Sebelum merekam kita dapat mengatur keluaran video nanti akan berformat .avi atau .mp4. Serta untuk gambar dengan format .jpg. Selama merekam akan ada tombol bantuan yang ada di

bagian atas saat kita menggerakkan mouse ke bagian atas.

2. Perekam Gim



Perekam Gim

Perekam game secara garis besar memiliki banyak kesamaan dengan perekam layar seperti gambar di atas. Hanya saja satu kelebihan adalah perekam game akan terfokus hanya pada perekaman aplikasi game saat pengguna me-minimize game atau ingin membuka aplikasi yang lain

3. Perekam Alat



Perekam Alat

Pada perekam alat Bandicam dapat merekam proses yang terjadi pada penampil layar di proyektor, smartphone, IPTV, PS4, Xbox, dan camera webcam. Hasil rekaman tentu menyesuaikan kualitas dari setiap perangkat yang dimasukkan.

4. Menggambar Secara Langsung



Menggambar Secara Langsung

Pada fitur ini kita dapat menggunakan alat bantu virtual seperti ballpoint untuk menggambar atau sekadar menambahkan tulisan dan catatan

di layar saat pengguna melakukan rekaman. Ada beberapa pilihan warna dan ketebalan yang dapat disesuaikan pengguna untuk memvariasi tulisan yang direkam.

5. Menambahkan Overlay Kamera Webcam



Tambahkan Overlay Kamera Web

Pada fitur ini, pengguna dapat menambahkan tampilan kamera webcamnya untuk di masukkan kedalam tampilan video perekam layar yang diinginkan. Fungsi ini menambah kesan interaktif antara pengguna yang merekam layar dan layar yang direkam kepada penonton video saat video ini di bagikan.

6. Perekam Terjadwal



Perekaman Terjadwal

Fitur ini dapat membantu pengguna yang ingin melakukan rekaman terjadwal. Seperti kegiatan meeting online atau sekolah online agar nantinya dapat memutar ulang materi atau hal-hal penting dengan kualitas yang baik.

7. Campurkan Suara Anda



Campurkan Suara Anda

Pada fitur ini pengguna dapat memasukan lebih dari satu masukan suara. Misalnya, masukan suara dari perangkat komputer atau system serta masukan suara dari microfon internal atau microfon ekstrenal yang digunakan.

8. Efek Tetikus



Pada fitur ini peran mouse dalam perekam layar sangat di perhitungkan, keberadaanya yang dapat di hilangkan, ditransparankan, dan di hilangkan juga bisa dilakukan. Serta, pemberian efek saat tika mengklik kiri atau klik kanan pada mouse dapat diatur sehingga penonton video nantinya dapat mengerti lebih jelas proses yang dilakukan oleh pengguna pada perekam layarnya.

9. Efek Kunci Kroma



Ini merupakan salah satu fitur terbaik pada perekam layar Bandicam. Pada fitur ini camera webcam merekam video pengguna kemudian fitur menghapus background dengan menggunakan penguncian warna.

Pada penelitian ini, menggunakan pelajaran Fisika, yaitu materi Fluida Statis, dimana nantinya akan dilakukan penelitian pada siswa kelas X SMA. Pada penelitian ini menggunakan

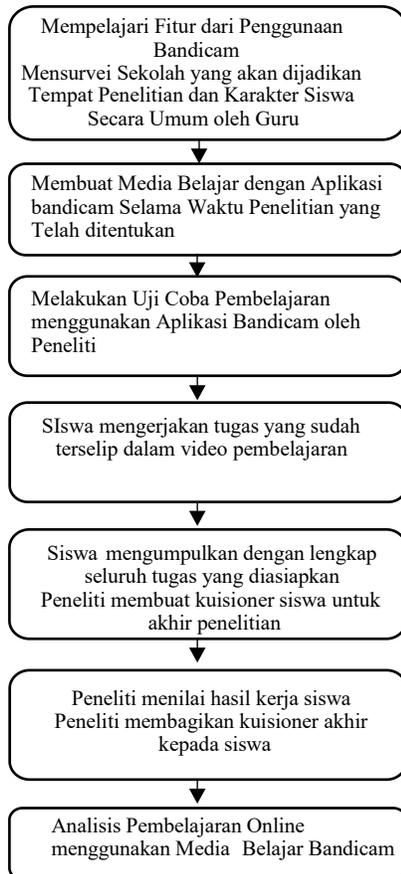
materi Fluida Statis dikarenakan materi ini terpadu dan kontekstual dalam kehidupan sehari – hari , selain itu materi ini nantinya juga akan diujicobakan dengan menggunakan Phet simulation yang terhubung juga dengan aplikasi Bandicam,

METODE PENELITIAN

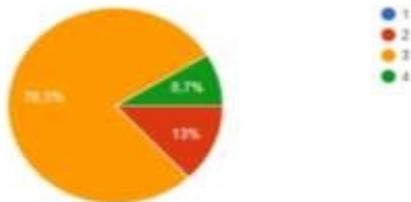
Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Krian dengan media daring, penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus 2020 – Oktober 2020.

Pendekatan penelitian yang digunakan mengarah pada penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis melalui pengamatan saat aktivitas pembelajaran dan cara menyelesaikan permasalahan. Penelitian kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa dari instrumen data yang didapatkan. Model pembelajaran ini menggunakan media berupa video fenomena dan praktikum materi Hukum Archimedes. Peran peneliti dalam penelitian ini merupakan perencana, pelaksana, pengamat, dan refleksi terhadap jalannya model pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 4 dan XI MIPA 6 di SMA Negeri 1 Krian. Alasan memilih subjek penelitian XI MIPA 4 dan XI MIPA 6 karena siswa dari kedua kelas tersebut mempunyai nilai hasil belajar siswa yang rendah. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu penelitian yang menggunakan suatu kelompok yang diukur menggunakan tes awal (*pretest*) kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) tertentu dan selanjutnya dilaksanakan pengujian tes akhir (*posttest*).

Tahapan Penelitian



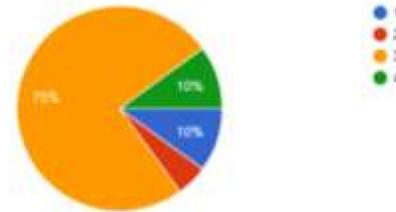
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 : Diagram Gaya Belajar dan Materi Ajar

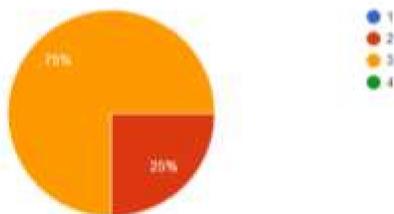
Berdasarkan diagram lingkaran diatas yang menggambarkan prosentase gaya belajar dan materi ajar, didapatkan data sebanyak 8,7 %

menyatakan bahwa penyampaian materi dan gaya belajar adalah diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.78,3 % menyatakan bahwa penyampaian materi dan gaya belajar adalah diterima dengan baik oleh peserta didik.dan 13 % diterima dengan cukup baik oleh peserta didik, hal ini menyatakan bahwa proses penyampaian materi ajar fisika pada materi fluida statis menggunakan media bandicam telah dilaksanakan dengan baik dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi dapat lebih tepat dan efektif untuk menunjang pembelajaran yang optimal.



Gambar 2 . Diagram Minat pembelajaran Fluida Statis

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa prosentase minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisika menggunakan aplikasi bandicam adalah 10 % menyatakan sangat minat, 75 % menyatakan minat, 10 % menyatakan cukup minat dan 5 % menyatakan kurang minat. Berdasarkan gambaran diatas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran fisika menggunakan aplikasi bandicam ini diminati oleh peserta didik dalam pembelajaran fisika.



Gambar 3. Pemahaman Materi Fluida Statis

Berdasarkan gambar 3, setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan aplikasi bandicam pada materi fisika fluida statis, didapatkan hal mengenai pemahaman siswa terhadap materi fluida statis yaitu 75% menyatakan Paham mengenai materi Fluida statis dan 25% menyatakan cukup memahami materi fluida statis yang disampaikan menggunakan aplikasi bandicam. Maka berdasarkan hasil diagram diatas dapat dinyatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi fluida statis yang disampaikan menggunakan media bandicam adalah meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian aplikasi bandicam yang diterapkan pada pembelajaran online fsiika materi fluida statis dan analisa hasil pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Aplikasi Bandicam sebagai media pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui pemahaman materi fisika oleh peserta didik, selain itu penggunaan media pembelajaran bandicam ini mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dengan adanya gaya belajar yang efektif dengan media bandicam serta minat

peserta didik menjadi meningkat dalam mengikuti pembelajaran fisika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMA Negeri 1 Krian yang telah memfasilitasi penelitian ini dengan metode daring, dosen pembimbing yang telah membimbing dengan baik dalam proses penyusunan artikel ilmiah initeman – teman jurusan fisika yang telah memberikan dukungan pikiran dan moral dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R I. (2012). *Learning to Teach ninth edition*. New York : McGraw-Hill.
- Anderson, E.E dan Taraban, R. *Comparasion of Recent Engineering ProblemSolving Models*.(online).
(http://www.ineer.org/Events/ICEE2008/fuIl_papers/full_paper119.pdf), diakses 18 Maret 2019.
- Lovy, dkk. 2019. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru di SDN 1 Ubu dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*
- Saregar, Antomi. (2016). *Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum dengan Memanfaatkan Media PHET SIMULATION dan LKM melalui Pendekatan Saintifik: Dampak pada Minat dan Penguasaan Konsep Mahasiswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. Vol 5 No 1. 53-60



JIFP

(Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya)
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jifp/index>
Vol. 5, No. 1, Juni 2021, 21 - 27

ISSN
(online):
**2549-
6158**

ISSN (print):
**2614-
7467**

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Prihatiningtyas S, Tjipto, dan Budi. (2013). *Implementasi Simulasi PHET dan Kit Sederhana untuk Mengajarkan Keterampilan Psikomotor Siswa pada Pokok Bahasan Alat Optik*. Jurnal Pendidikan IPA. Vol 2 No 1