

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ASINKRON BAGI DOSEN
UNIVERSITAS SAMAWA**

**Pratiwi Dian Ilfiani¹⁾, Darmanto Darmanto²⁾, Komang Metty Trisna Negara³⁾,
Wahyu Haryadi⁴⁾**

¹ Universitas Samawa, Sumbawa Besar

² Universitas Samawa, Sumbawa Besar

³ Universitas Samawa, Sumbawa Besar

⁴ Universitas Samawa, Sumbawa Besar

Article Info	ABSTRAK
<p>Article history: <i>Received 2 November 2022</i> <i>Revised 17 November 2022</i> <i>Accepted 5 December 2022</i></p>	<p>Virus Corona yang semula sebagai kendala dalam pendidikan saat ini telah merangsang inovasi pendidik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media audio visual menjadi pilihan demi mencapai penguasaan materi lebih baik bagi peserta didik. Penyampaian materi media audio visual dapat disampaikan dalam bentuk video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu bentuk teknologi dengan sistem perekaman layar atau <i>screen recording</i> dapat diakses menggunakan <i>software bandicam</i>. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 27 Agustus 2021 di Aula Pertemuan Fakultas Teknik, Universitas Samawa, Sumbawa Besar. Kegiatan ini diikuti oleh dosen dari Fakultas Teknik dan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (FISIPOL) Universitas Samawa, Sumbawa Besar. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam beberapa sesi, yaitu laporan ketua panitia, Pemaparan Materi, dan Diskusi. Secara umum pelatihan ini sukses baik dari jumlah peserta maupun pelaksanaannya. Peserta pelatihan sangat antusias untuk memperoleh ilmu dan pengalaman terkait pengaplikasian <i>Bandicam</i> sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam mengoperasikan dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan <i>Bandicam</i></p>
<p>Keywords: <i>Training</i> <i>Learning media</i> <i>Async</i></p>	<p>ABSTRACT <i>The Coronavirus, which was originally an obstacle in education, has now stimulated educators to do the innovation in the learning process. Learning with audio-visual media is an option for students to achieve better mastery. Audio-visual media enable the material can be delivered in the form of learning videos. A simple audio-visual media is Bandicam. This activity was held on Saturday, August 27, 2021, in the Engineering Faculty Meeting Hall, Samawa University, Sumbawa Besar. This activity was attended by lecturers from the Faculty of Engineering and the Faculty of Social and Political Sciences (FISIPOL) at Samawa University, Sumbawa Besar. This activity was divided into several sessions, namely the chairman report, elaboration of materials, and discussion. In general, the training was a success both in terms of the number of</i></p>

participants and the implementation. The training participants were very enthusiastic about gaining knowledge and experience regarding Bandicam. This training activity improves the ability of the trainees to operate and make learning videos using Bandicam.

Corresponding Author: darmanto@samawa-university.ac.id

PENDAHULUAN

Virus Corona atau dikenal dengan istilah covid-19 (Corona Virus diseases-19) ditetapkan sebagai pandemi global oleh WHO pada 11 Maret 2020. Penularan virus melalui kontak secara langsung mengakibatkan keluarnya kebijakan *social distancing* yang membatasi interaksi sosial masyarakat. Dampak dari pandemi Covid-19 tidak hanya dirasakan dari segi sosial ekonomi tetapi juga dunia pendidikan yang harus menyesuaikan diri agar proses pembelajaran tetap terlaksana. Menanggapi permasalahan terkait sistem pembelajaran, pemerintah mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) dengan pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online (Kemendikbud, 2020b) serta surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan *Corona Corona Virus Disease* (COVID-19) pada satuan pendidikan (Kemendikbud, 2020).

Dari segi positif, Pandemi Covid-19 dapat digunakan sebagai momentum untuk melakukan pembelajaran dengan skala yang lebih luas secara online yang selama ini terbatas juga sebagai ajang peningkatan kreativitas dosen dalam menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran online dapat dijadikan sebagai ruang untuk proses pembelajaran dalam mengimbangi perkembangan teknologi dan zaman (Sri Gusty, Nurmiati, Muliana, Oris Krianto Sulaiman, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginantra, Melda Agnes Manuhutu, Andriasan Sudarso, Natasya Virginia Leuwol, Apriza, Andi Arfan Sahabuddin, Puji Hastuti, Akbar Yuli Setianto, Tia Metanfanuan, Lulu Jola Uktolseja, 2020). Sebagaimana diketahui bersama, pendidik memiliki peran besar dalam tercapainya sistem pembelajaran yang berhasil. Seorang pendidik setidaknya harus memiliki empat kompetensi dasar, salah satunya adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik memungkinkan seorang pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran peserta didiknya yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya (Chatib, 2011). Dalam konteks perancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan interaktif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Ada banyak hal kreatif dan inovatif yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik dalam menyukseskan penyelenggaraan pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian serta kemauan untuk belajar yang mendorong terjadinya proses belajar (Miarso, 2004). Proses belajar mengajar dengan sistem online mendorong pendidik untuk kreatif dan menyesuaikan diri dengan teknologi. Penentuan jenis media pembelajaran yang digunakan dapat menentukan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pemanfaatan indra mata atau media pembelajaran visual akan mencapai 10% pemahaman dengan membaca, 20 % dengan media audio atau mendengar, 50% dengan melihat dan mendengar (Dale, 1969). Capaian dengan pemahaman lebih dalam terhadap materi dapat dirasakan peserta didik dengan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual memberikan pengalaman belajar untuk bisa lebih variatif dan membuat peserta didik lebih mandiri. Kegiatan belajar mengajar saat ini telah memiliki banyak inovasi dan berkembang menyesuaikan teknologi. Virus Corona yang semula sebagai kendala dalam pendidikan saat ini telah merangsang inovasi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran dengan media audio visual menjadi pilihan demi mencapai penguasaan materi lebih baik bagi peserta didik. Penyampaian materi media audio visual dapat disampaikan dalam bentuk video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu bentuk teknologi dengan sistem perekaman layar atau *screen recording* dapat diakses menggunakan *software bandicam*.

Bandicam merupakan salah aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan aktivitas *recording* atau lebih tepatnya *screen recording*. Penggunaan Bandicam yang praktis dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Berdasarkan pengujian dalam penelitian oleh (Cahyono, 2021) diketahui bahwa hasil belajar pembelajaran *e-learning* dengan video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam lebih baik dari pada hasil belajar pembelajaran *e-learning* tanpa video pembelajaran berbasis aplikasi bandicam. Dari uraian tersebut diketahui bahwa pembelajaran menggunakan software bandicam memiliki kemudahan dalam penggunaannya dengan hasil pembelajaran *e-learning* yang lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini merupakan langkah kongkret dalam menyikapi sejumlah kebijakan dengan tujuan untuk memutuskan mata rantai penyebaran Covid 19. Di NTB, terhitung sejak 16 Maret 2020 perguruan tinggi diimbau untuk mengganti proses perkuliahan tatap muka dengan model Dalam Jaringan (Daring) atau Online. Dengan adanya penerapan metode pembelajaran Online, maka tenaga pendidik baik di tingkat Pendidikan dasar maupun tinggi, dituntut untuk dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi para peserta didik.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan kemampuan para dosen dalam mengoperasikan salah satu aplikasi dalam membuat media pembelajaran, yaitu Bandicam. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 27 Agustus 2021 di Aula Pertemuan Fakultas Teknik, Universitas Samawa, Sumbawa Besar. Kegiatan ini diikuti oleh dosen dari Fakultas Teknik dan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (FISIPOL) Universitas Samawa, Sumbawa Besar. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam beberapa sesi, yaitu laporan ketua panitia, Pemaparan Materi, dan Diskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

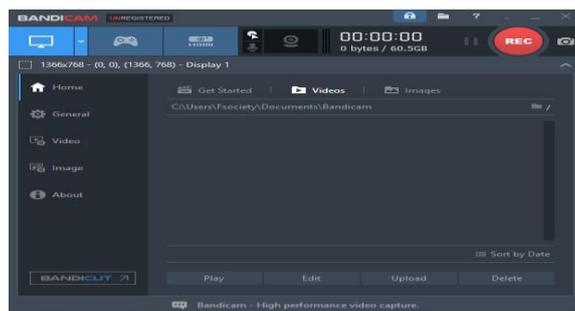
Laporan Ketua Panitia

Kegiatan ini diawali dengan laporan ketua panitia kegiatan. Dalam hal ini, Editor in Chief Jurnal SainTekA Fakultas Teknik Universitas Samawa, Pratiwi Dian Ilfiani, S. Ars.,M. Eng, dipercaya untuk menggawangi dan mengorganisir kegiatan. Dalam laporannya, ketua panitia menyampaikan berbagai alasan logis, urgensi, dan tujuan dari kegiatan workshop. Dalam laporan singkatnya, ketua panitia mengaris bawahi tentang pentingnya seorang pendidik untuk dapat menguasai berbagai aplikasi pembelajaran. Lebih lanjut, ketua panitia menegaskan bahwa adanya aplikasi seperti Bandicam, tentunya akan sangat membantu para dosen dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pada akhir laporannya, ketua panitia berharap para peserta workshop dapat mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir, sehingga apa yang menjadi target dari kegiatan tersebut dapat tercapai.

Pemaparan Materi

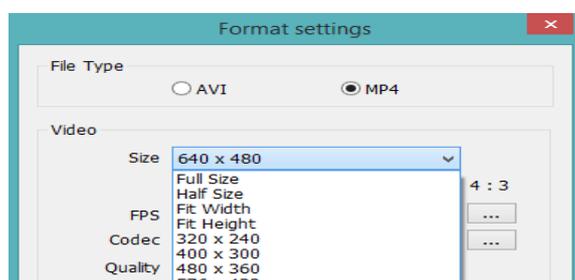
Sesi selanjutnya, yaitu sesi pemaparan materi yang disampaikan oleh salah satu dosen dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Samawa sekaligus Ketua Bidang Publikasi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Samawa, Darmanto, S. Pd., M. Pd. Materi yang disampaikan berjudul "**Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Bandicam**". Dalam Pemaparannya, pemateri secara detail dan terperinci memaparkan tentang tahapan-tahapan dalam menggunakan aplikasi Bandicam. Adapun tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Download dan install aplikasinya terlebih dahulu. Untuk mendownload, silakan akses laman resminya di www.bandicam.com. Silahkan download aplikasi versi premium atau versi gratis.
2. Selanjutnya, silakan install aplikasinya pada perangkat komputer. Setelah proses install, aplikasi Bandicam bisa langsung dibuka. Berikut ini adalah tampilan awal dari aplikasi Bandicam.



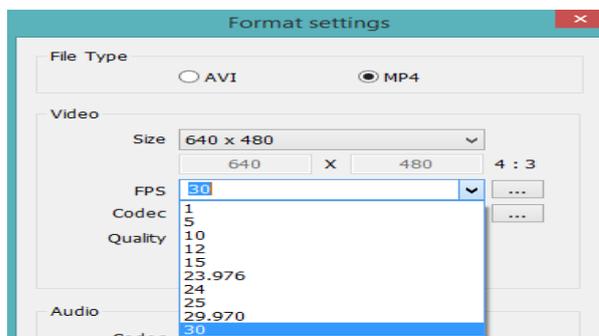
Gambar 1. Tampilan Awal Bandicam

- Selanjutnya, setting aplikasi bandicam sesuai dengan kebutuhan. Pindah ke tab menu **Video** kemudian klik **Format Settings**. Silakan setting format dari video yang diinginkan. Format Video tersedia dalam format AVI dan MP4. Kemudian, setting **Size** atau **Resolusi video** beserta **FPS videonya**.



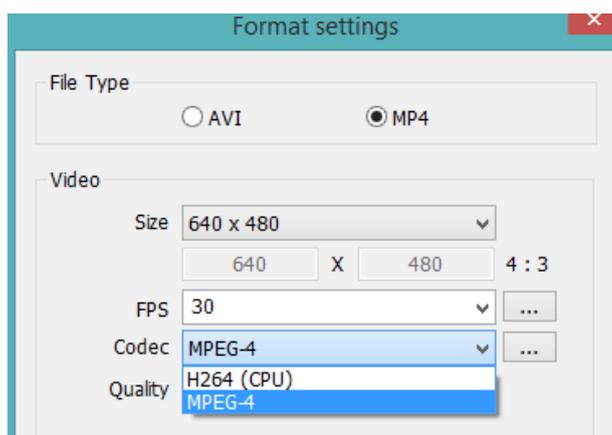
Gambar 2. Pilihan resolusi video

- Pada Opsi **FPS** (Frame Per Second) yang merupakan akumulasi jumlah frame yang direkam dalam setiap detik. Secara default, pengaturan ini diatur pada 30 fps yaitu akumulasi jumlah tertinggi yang diizinkan oleh Youtube. Jika ingin mendapatkan hasil rekaman yang lebih tinggi, FPS bisa ditingkatkan.



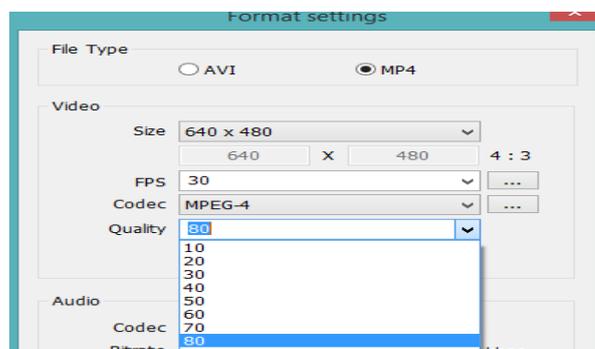
Gambar 3. Pilihan FPS

- Pada opsi **Codec**, gunakan MPEG-4 jika Anda menggunakan format Video yang MP4. Namun, jika menggunakan format AVI, Anda bisa menggunakan Codec XVID.



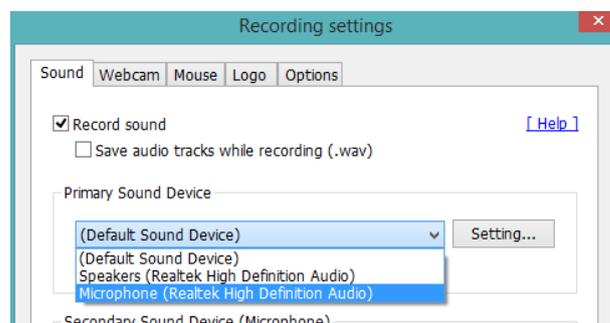
Gambar 4. Pilihan format video

6. Selanjutnya untuk Quality atau kualitas video, silakan sesuaikan kualitas video yang diinginkan dengan kondisi perangkat yang digunakan. Jika utility yang digunakan memiliki spesifikasi standar, maka bisa menggunakan Quality 80 ke bawah. Semakin tinggi angka Quality semakin bagus pula video yang dihasilkan.



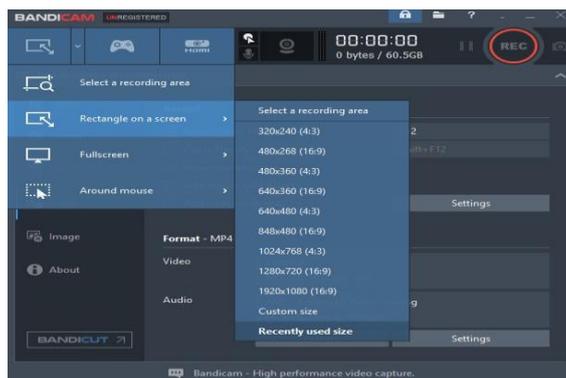
Gambar 5. Opsi Kualitas Video

7. Selanjutnya silakan tentukan apakah ingin merekam suara Anda atau tidak. Jika ingin merekam suara, silakan aktifkan mode tersebut pada menu Recording Settings dan centang pada opsi Record Sound



Gambar 6. Pilihan rekaman

8. Pada menu ini, bisa juga mengaktifkan Webcam atau menampilkan rekaman wajah pada video. Biasanya digunakan pada recording game.
9. Atur apakah ingin merekam layar desktop secara keseluruhan atau hanya sebagian. Jika ingin merekam sebagian layar desktop Anda bisa melakukan setting pada tab menu yang berbentuk kotak di bagian pojok kiri atas.



Gambar 7. Proses perekaman video

10. Setelah semua proses settings selesai, klik tombol REC yang berbentuk bulat di pojok kanan atas. Dan untuk berhenti melakukan recording atau stop dan save video, cukup menekan shortcut key F12 pada keyboard.
11. Kemudian untuk lokasi penyimpanan Video hasil recording, secara default akan ditempatkan pada folder Bandicam yang ada di Documents.

Tanya Jawab dan Diskusi

Berikutnya, sesi tanya jawab dan diskusi. Pada sesi ini dibuka dua sesi tanya jawab. Di mana setiap sesi terdiri dari tiga pertanyaan dari peserta pelatihan. Para peserta diberikan kesempatan untuk bertanya secara langsung kepada narasumber terkait permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh para dosen dalam mengoperasikan dan membuat video pembelajaran menggunakan Bandicam. Suasana diskusi berlangsung secara hangat, menarik dan interaktif, tetapi tidak kaku dan membosankan. Para peserta begitu antusias dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan yang selama ini mereka hadapi. Setiap pertanyaan yang diajukan oleh peserta secara langsung ditanggapi, dijawab, dan diklarifikasi oleh narasumber. Pada sesi ini, narasumber juga memberikan pendampingan langsung terhadap beberapa peserta pelatihan yang masih terkendala dalam melakukan proses setting pada aplikasi Bandicam. Sehingga, di akhir kegiatan, semua peserta telah memiliki pemahaman tentang bagaimana mengoperasikan aplikasi tersebut dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara umum pelatihan ini sukses baik dari jumlah peserta maupun pelaksanaannya. Peserta pelatihan sangat antusias untuk memperoleh ilmu dan pengalaman terkait pengaplikasian Bandicam sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam mengoperasikan dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan Bandicam Metode pelaksanaan pelatihan yang diimplementasikan juga berperan besar dalam memotivasi dan meningkatkan kemampuan yang dibutuhkan para dosen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan semua tim yang terlibat dalam pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Bandicam mengucapkan terima kasih kepada segenap pimpinan Universitas Samawa yang telah membantu berjalannya kegiatan pelatihan ini. Tak lupa ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh peserta yang telah meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, H. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Bandicam pada Mata Kuliah Teori Graf Untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 114–119. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.205>
- Chatib, M. (2011). *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara* (XI). PT Mizan Pustaka.

- Dale, E. (1969). *Audio Visual Method in Teaching*. Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Kemendikbud. (2020a). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan*, 33, 1–5. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>
- Kemendikbud. (2020b). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Disease (Covid- 1 9)*. 300.
- Miarso, Y. hadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sri Gusty, Nurmiati, Muliana, Oris Krianto Sulaiman, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginantra, Melda Agnes Manuhutu, Andriasan Sudarso, Natasya Virginia Leuwol, Apriza, Andi Arfan Sahabuddin, Puji Hastuti, Akbar Yuli Setianto, Tia Metanfanuan, Lulu Jola Uktolseja, S. Y. W. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.