

Pelatihan Pembuatan Video Tutorial Untuk Mata Kuliah Praktikum Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Aplikasi Bandicam

Oryz Agnu Dian Wulandari^{1*}, Prayoga Pribadi², Niken Widia³

^{1,2,3}Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial

^{1,2,3}Universitas Amikom Purwokerto

e-mail: ¹oryzdian@amikompurwokerto.ac.id ^{*}(*coressponding author*)

Abstrak

Proses sistem pembelajaran di Indonesia saat ini mengalami hambatan. Hambatan tersebut terjadi akibat adanya wabah pandemi Covid-19 sehingga kegiatan pembelajaran maupun perkuliahan berjalan tidak efektif dan efisien. Dengan hambatan tersebut, pendidik harus lebih variatif dalam menyampaikan materi demi kelancaran proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran *online* di masa pandemi ini masih banyak dosen atau tenaga pendidik di Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial yang mengampu mata kuliah praktikum masih kesulitan untuk memberikan materi praktikum kepada mahasiswa agar mudah diakses dan didiskusikan. Dalam membantu permasalahan dilakukan pengabdian dengan metode pelaksanaan yaitu identifikasi masalah, analisis kebutuhan mitra, penyusunan rangkaian kegiatan, pelaksanaan rangkaian kegiatan, monitoring dan evaluasi, dan pelaporan. Hasil dari pengabdian ini adalah menumbuhkan kreativitas dosen dalam membuat video tutorial yang variatif dan memudahkan dosen dalam membuat materi praktikum.

Kata kunci: bandicam; pembelajaran; pembelajaran *online*

Abstract

The process of the learning system in Indonesia is currently experiencing obstacles. These obstacles occurred due to the Covid-19 pandemic outbreak so that learning and lecture activities were not effective and efficient. With these obstacles, educators must be more varied in delivering material for the smooth learning process. In the online learning process during this pandemic, there are still many lecturers or teaching staff in the business and social science faculties who are in charge of practicum courses. In helping problems, service is carried out with implementation methods, namely problem identification, analysis of partner needs, preparation of a series of activities, implementation of a series of activities, monitoring and evaluation, and reporting. The result of this service is to foster lecturers' creativity in making video tutorials that are varied and make it easier for lecturers to make practical material.

Keywords: bandicam; learning; online learning

I. PENDAHULUAN

Proses sistem pembelajaran di Indonesia saat ini mengalami hambatan. Hambatan tersebut terjadi akibat adanya wabah pandemi Covid-19 sehingga kegiatan pembelajaran maupun perkuliahan berjalan tidak efektif dan efisien. Dengan hambatan tersebut, pendidik harus lebih variatif dalam menyampaikan materi demi kelancaran proses pembelajaran. Dengan adanya Covid-19 proses pembelajaran saangatlah terganggu, sehingga perlu adanya inovasi baru yakni dengan melaksanakan pembelajaran secara online. Hal semacam ini pemerintah harus melakukan inovasi dan adaptasi dengan memanfaatkan teknologi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, [1]. Berkembangnya teknologi saat ini, banyak media yang dapat dimanfaatkan sebagai perangkat media pembelajaran antara lain, *zoom meeting*, *google meet*, *google class room*, dan lain sebagainya. Perangkat media yang telah tersedia tersebut tentunya memiliki kekurangan dalam penyampaian materi, khususnya pada materi yang mengharuskan adanya praktikum. Pembelajaran menggunakan multimedia terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar [2]. Pembelajaran online secara efektif dapat digunakan dengan baik meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda [3].

Mata kuliah praktikum adalah mata kuliah yang dalam proses pembelajarannya harus memerlukan kelas khusus seperti laboratorium. Namun, dikarenakan kondisi saat ini, pendidik harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang mudah diterima oleh khalayak umum khususnya siswa ataupun mahasiswa untuk menyampaikan prosedur pembelajaran yang mengharuskan adanya praktikum. Media dapat mengintegrasikan pelajar dalam pengalaman belajar, menjelaskan dan menggambarkan isi pelajaran dan kecakapan kinerja. Media pembelajaran praktikum, harus dibuat dengan video tutorial yang dapat menampilkan secara lengkap mulai dari audio, presentasi, video, gambar

maupun proses perekaman layer pada monitor. Arti dari media dalam pembelajaran terdiri dari alat, orang, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajar dalam menerima berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap [4]. Melakukan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan teknologi adalah sesuatu yang baru dan tantangan bagi sebagian besar murid, guru maupun orang tua.

Audio visual yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar [5]. Jenis media ini memiliki kemampuan yang baik. Bandicam adalah aplikasi rekam layar yang memiliki berbagai fitur yang dapat membantu dalam pembuatan video tutorial. Bandicam dapat diperoleh secara mudah serta penggunaan aplikasi tersebut juga sangat mudah dan efisien. Fitur yang ditawarkan aplikasi bandicam adalah bandicam mampu merekam audio, merekam layar, mempresentasikan materi, serta menampilkan wajah kita dalam proses pembuatan video tutorial. Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran [6]. Manfaat video dalam pendidikan yaitu mampu menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak, mendengarkan sekaligus melihat gambar [7]. Dalam pembelajaran pemanfaatan video sebagai media tutorial tidak hanya mempermudah siswa dalam mendalami materi, tetapi mempermudah pengajar dalam melakukan bimbingan secara langsung, ketika video tutorial dipresentasikan maka pengajar dapat mendekati dan mengamati siswa sehingga waktu yang digunakan semakin efektif [8]. Teknologi yang dapat digunakan dalam perekaman, pengeolahan, dan penyimpanan gambar yang dapat bergerak sehingga dapat membentuk visualisasi adalah video [9].

Pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan Universitas Amikom Purwokerto dengan target adalah para dosen yang mengampu mata kuliah praktisi di Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan dapat membantu serta memberikan alternatif bagi para

dosen dalam membuat media pembelajaran yang mengampu mata kuliah praktikum agar dalam menjalankan pembelajaran di masa saat ini dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien serta mempermudah mahasiswa dalam menerima tutorial praktikum tersebut dengan baik. Tujuan tersebut dibuat berdasarkan keluhan serta kurangnya pemahaman dosen mengenai aplikasi-aplikasi yang telah tersedia untuk membuat tutorial pada mata kuliah praktikum.

II. SUMBER INSPIRASI

Berdasarkan permasalahan mitra, dalam hal ini adalah dosen praktisi maka untuk menangani masalah tersebut, kami menawarkan solusi berupa melakukan sosialisais serta praktik dalam mengenal dan memahami bagaimana cara mengoperasikan aplikasi bandicam dari proses awal menginstal, mengoperasikan, menyimpan, hingga melakukan upload ke media social sebagai *output* prosesnya. Program ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar serta dapat memberikan manfaat yang baik bagi mitra.

III. METODE KEGIATAN

Metode dalam pengabdian ini adalah dengan melakukan sosialisasi serta pelatihan dalam penggunaan aplikasi bandicam. Program yang diterapkan pada kegiatan pengabdian ini, yaitu:

1. Terbatasnya kesempatan peningkatan kemampuan menggunakan bandicam sebagai media pembelajaran online yang digunakan oleh guru maupun dosen dan tenaga pendidik lainnya. Program yang ditawarkan yaitu memberikan pelatihan kemampuan menggunakan bandicam sebagai media pembelajaran *online* yang digunakan oleh guru maupun dosen dan tenaga pendidik lainnya.
2. Terbatasnya pengajar pendidikan. Program yang ditawarkan yaitu memberikan pelatihan

penggunaan bandicam sebagai media pembelajaran *online*.

IV. KARYA UTAMA

Tahap dalam pelaksanaan pengabdian dapat dijelaskan dalam beberapa proses, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Sulitnya mahasiswa dalam menerima materi dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini membuat para pendidik melakukan inovasi model pembelajaran. Selama ini pengajar matakuliah praktikum dalam menyampaikan materi dan praktikum hanya menggunakan aplikasi berbasis *chat room* yang kurang efektif bagi mahasiswa menerimanya. Selain itu, masih banyak tenaga pendidik yang belum paham aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk membuat video tutorial pembelajaran pratikum yang mudah, praktis, efektif, dan efisien serta mudah digunakan oleh khalayak umum khususnya mahasiswa di waktu yang diinginkan.

2. Analisis Kebutuhan Mitra

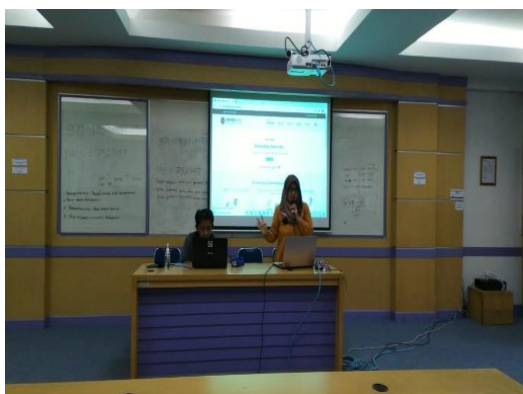
Berdasarkan permasalahan mitra, dalam hal ini adalah dosen praktisi maka untuk menangani masalah tersebut, kami menawarkan solusi berupa melakukan sosialisais serta praktik dalam mengenal dan memahami bagaimana cara mengoperasikan aplikasi bandicam dari proses awal menginstal, mengoperasikan, menyimpan, hingga melakukan upload ke media sosial sebagai *output* prosesnya. Kegiatan pengabdian ini diharapkan berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang baik bagi mitra.

3. Penyusunan Rangkaian Kegiatan

Dengan permasalahan yang dihadapi, maka rangkaian kegiatan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah melakukan sosialisasi dan pelatihan. Harapannya melalui sosialisasi dan pelatihan dapat mengalami peningkatan.

4. Pelaksanaan

Proses dalam membuat video tutorial pembelajaran harus melihat prinsip-prinsip multimedia, seperti: 1) potongan konten setiap video seharusnya dapat memfokuskan topik atau ide yang dibuat, 2) dalam pembuatan video durasi harus pendek dengan tujuan memaksimalkan perhatian siswa, 3) proses atau penyelesaian masalah harus dapat dijelaskan dengan detail dan konkret, dan 4) penggunaan suara dan kualitas gambar harus jelas [10]. Namun tahap pelaksanaan ini terdiri dari, 1) Tahap sosialisasi, yakni memberikan sosialisasi sebagai tahap awal dalam menjalankan kegiatan dengan tujuan memberikan gambaran secara umum mengenai aplikasi bandicam serta bagaimana pengoperasiannya serta mengevaluasi kembali permasalahan yang dihadapi (Gambar 1), 2) Tahap diskusi, tahap ini memberikan teori dalam mengoperasikan bandicam yang selanjutnya akan ada sesi diskusi bagi mitra yang merasa belum paham atau mengalami kesulitan dalam memahami aplikasi bandicam (Gambar 2), 3). Tahap praktek, semua mitra diwajibkan memiliki bandicam dan mengikuti praktek dalam pengoperasian bandicam sebagai media membuat bahan ajar untuk matakuliah



Gambar 1. Tahap Sosialisasi

praktikum. Dalam tahap praktek ini, seluruh dosen dipandu dan dibimbing oleh tim PKM dengan tahap awal adalah menginstal aplikasi bandicam, mengenalkan fitur yang ada pada bandicam, mempraktekan untuk masing-masing fitur dan kemudian mempraktekan secara keseluruhan bagaimana membuat video tutorial bagi matakuliah praktikum (Gambar 3), dan 4) Tahap pengujian, tahap ini menguji apakah mitra dalam hal ini dosen yang telah memperoleh pengetahuan berupa teori maupun praktikum paham dengan apa yang diterima serta dapat mengoperasikan bandicam sebagai media membuat materi praktikum untuk mendukung proses daring (Gambar 4).

5. Monitoring dan Evaluasi

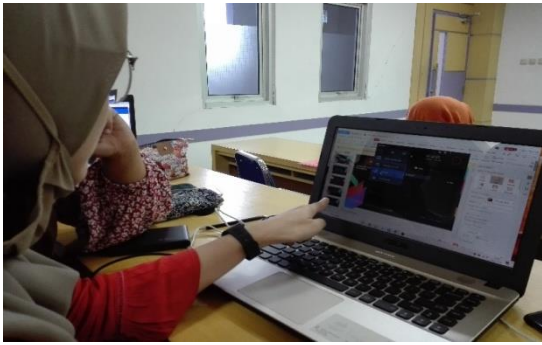
Tahap ini tim pengabdian melaksanakan monitoring bagi mitra yang belum paham mengenai bandicam serta pengoperasiannya untuk kemudian memberikan pemahaman secara mendalam kepada mitra (Gambar 5).

6. Pelaporan

Tahap pelaporan adalah membuat laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan diserahkan atau dilaporkan pada LP2M yang ada di Universitas Amikom Purwokerto. Hal ini sebagai bentuk tanggungjawab kegiatan.



Gambar 2. Tahap Diskusi



Gambar 3. Tahap Praktek



Gambar 4. Tahap Pengujian



Gambar 5. Tahap Monitoring dan Evaluasi

V. ULASAN KARYA

Pengabdian kepada masyarakat dapat terlaksana dengan melihat banyaknya kehadiran peserta sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memperoleh pengalaman baru bagi para tenaga pendidik dalam menggunakan dan mengoperasikan bandicam sebagai media pembelajaran. Kehadiran peserta dilaksanakan dalam tim diskusi kelompok penggunaan bandicam sehingga peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam mengoperasikan bandicam. Para peserta juga antusias mengikuti pelatihan ini. Selain itu peserta dapat mengetahui dan memahami dapat membuat video tutorial serta membantu para guru mampu membuat materi praktikum.

VI. KESIMPULAN

Dengan diadakannya sosialisasi dan praktek dalam penggunaan bandicam sebagai media membuat materi perkuliahan bagi dosen praktikum di fakultas bisnis dan ilmu sosial membantu serta mempermudah pembuatan video tutorial praktikum sebagai bahan ajar yang inovatif dan mudah digunakan.

VII. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Dampak dan manfaat adanya program pengabdian kepada masyarakat bagi peserta yang telah dilakukan adalah:

- a. Menumbuhkan kreatifitas dosen dalam membuat video tutorial secara variative, sehingga dapat mempermudah pembuatan video pembelajaran dimasa pandemi ini.

- b. Mempermudah dosen dalam membuat materi praktikum.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmed, S., Shehata, M., dan Hassanien, M. 2020. Emerging Faculty Needs for Enhancing Student Engage Ment on a Virtual Platform. *MedEdPublish*, 9(1):1–15.
- [2] Musfiqon, M. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- [3] Verawardina, U., Asnur, L., Lubis, A.L., dan Hendriyani, Y., Ramadhani, D., Dewi, I.P., Darni., Betri, T.J., Susanti, W., dan Sriwahyuni, T. 2020. Reviewing Online Learning Facing the Covid-19 Outbreak,12(3):385-392.
- [4] Anitah, S. 2012. Media Pembelajaran. Yuma Pustaka. Surakarta.
- [5] Rey, A. 2013. *Le Petit Robert Micro*. Paris.
- [6] Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Alfabeta. Bandung.
- [7] Pattaufi, A. 2019. Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Audio-Visual (Video) pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep. Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM. Peran Penelitian dalam Menunjang Percepatan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia. ISBN: 978- 623-7496-14-4.
- [8] Pritandhari, M dan Ratnawuri, T. 2015. Evaluasi Penggunaan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2):11-20.
- [9] Munir. 2013. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan (Vol. 2)*. Alfabeta. Bandung.
- [10] Bates, A.W. 2020. *Teaching in a Digital Age- Second Edition*. Tony Bates Associates Ltd.

IX. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen di fakultas bisnis dan ilmu social Universitas Amikom Purwokerto sehingga LP2M yang telah mendukung pengabdian ini dalam bentuk financial sehingga pengabdian ini berjalan lancar hingga dapat menyusun laporan pengabdian