

## PENERAPAN PENGGUNAAN BANDICAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA

Ari Retno Purwanti & Famatul Basiroh

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: [ariretno@upy.ac.id](mailto:ariretno@upy.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan penggunaan Bandicam untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada kuliah pendidikan Pancasila. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan metode deskriptif, peneliti menggunakan eksplorasi dalam pembelajaran daring dengan aplikasi online menggunakan elearning, Bandicam, Youtube dan Google meeting, subyek penelitian adalah 28 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan dari aplikasi Bandicam. Dari angket google form dapat diketahui efektivitas pembelajaran elearning dengan bandicam, You Tube dan google meeting. Teknik analisis data menggunakan analisis dari Miles dan Huberman. Dari hasil Penelitian berupa kegiatan reduksi data, data display dan verifikasi data atau kesimpulan. Perkuliahan Pancasila yang dilaksanakan dengan elearning yang semula hanya menggunakan PPT biasa untuk diberikan pada mahasiswa, hasilnya yang efektif hanya ada 5 orang/mahasiswa namun setelah PPT nya menggunakan bandicam mahasiswa yang efektif meningkat menjadi 21 orang. Hal ini dikarenakan bandicam membantu pemahaman mahasiswa untuk menangkap materi perkuliahan Pancasila yang tidak hanya melihat tulisan tapi juga mendengarkan penjelasan dosen yang telah dibuat dalam aplikasi bandicam dan ditayangkan berulang-ulang untuk lebih memahami kembali.

**Kata Kunci:** Penerapan, Bandicam, Pancasila

### Abstract

*This research aims to find out the application of the use of Bandicam to improve student understanding in Pancasila education lectures. The approach in this study uses qualitative and descriptive methods, researchers use exploration in online learning with online applications using elearning, Bandicam, Youtube and Google meetings, the study subjects were 28 students. Data collection techniques with participant observations from the Bandicam application. From the google form questionnaire can be known the effectiveness of elearning learning with bandicam, You Tube and google google meeting. Data analysis techniques use analysis from Miles and Huberman. From the results of research in the form of data reduction activities, display data and data verification or conclusions. Pancasila lectures are carried out by elearning which originally only uses regular PPT to be given to students, the results are effective there are only 5 people / students but after the PPT uses an effective student bandicam increased to 21 people. This is because bandicam helps students understand to capture Pancasila lecture material that not only sees writing but also listens to lecturer explanations that have been made in bandicam applications and aired repeatedly to better understand again.*

**Keywords:** Penerapan, Bandicam, Pancasila

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan kebudayaan yang bersifat dinamis dan sarat perkembangan. dan perubahan. Perkembangan pendidikan adalah suatu hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya pada kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat

perlu terus menerus dilakukan sebagai bekal di masa kanak-kanak untuk diperlukan pada masa dewasa (Rousseau, Uitterhoeve, & deValck, 2003).

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa yang akan datang merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik mampu



menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan semakin ting ketika seseorang harus memasuki kehidupan dimasyarakat dan dunia kerja, karena individu tersebut harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harisaatini maupun yang akan datang (Trianto, 2009). Jadi, pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk meningkatkan potensi seseorang agar dapat memasuki dunia kerja yang sesuai dengan keinginannya.

Pada tahun 2000 Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan begitu pesat, khususnya dalam bidang industri. Di lain sisi, era ini membawai iklim yang semakin terbuka untuk saling bekerjasama, saling mengisidan saling melengkapi. Namun di sisi lain, era ini juga membawa dampak persaingan yang sangat kompetitif (Tirtarahardja,2005).

Semakin pesatnya penggunaan system informasi dan teknologipada era global ini, mengharuskan pembelajaran di perguruan tinggi mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuandan Teknologi (IPTEK). Pentingnya penggunaan perkembangan teknologi dalam pendidikan harus disadari oleh semua pihak terutam aoleh dosen dan mahasiswa di semua perguruan tinggi utamanya di masa pandemi. Akan tetapi tidak semua lembaga pendidikan mampu nmenerapkan serta mengikuti perkembangan teknologi yang berbasis computer secara maksimal.

Terdapat banyak faktor yang mendasari belum optimalnya penerapan teknologi computer dalam Pendidikan, diantaranya masalah sarana dan prasarana, kemampuan pangajar dalam

mengoperasikan komputer/aplikasi, bahkan motivasi pengajar yang kurang dalam melakukan mengembangkan model pembelajaran. Beberapa factor tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman mahasiswa pada materi tertentu yang berimbas pada rendahnya nilai mahasiswa. Perkembangan teknologidan semakin pentingnya sarana komunikasi dan computer membuat orang perlu untuk beradaptasi dengan situasi baru untuk melakukan perubahan (Ignacio, 2006).

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik (dosen) memegang peranan pentingdalam menentukan keberhasilan capain pembelajaran. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan didukung dengan pemilihan metodea tau media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor yang penting dalam suksesnya pembelajaran, terlebih dalam Mata Kulia h Wajib Umum (MKWU) yang ada di PerguruanTinggi.

Mengingat Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran atau mata kuliah yang dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, apabila dilakukan jejak pendapat di kalangan mahasiswa, mereka cenderungkurang menyukai penggunaan metode kuliah yang kurang inovatif. Alasan yang pertama bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang bervariasi dan menimbulkan rasa jenuh pada mahasiwa, sehingga berpengaruh pada kurangnya motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian Sylyester Kanisius Laku &Andrean Doweng Bolo (2010) menghasilkan bahwa apresiasi pada metode berada pada angka11,3% sangat bermanfaatdan 76,6% bermanfaat. Dari hasil penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa



pemilihan metode dalam proses pembelajaran haruslah tepat. Pemilihan metode pembelajaran juga harus selaras dengan kondisi atau keadaan mahasiswa dikelas tersebut.

Kedua, dari sebaran materinya terkesan kurang *upto date* atau lebih kepada pengulangan dari apa yang pernah mereka pelajari pada jenjang pendidikan sebelumnya. Mengacu pada hasil penelitian Laku&Andrean (2010) yang berusaha menggal materi Pendidikan Pancasila padat (banyak/luas) atau tidak padat, dapat dilihat hasilnya bahwa 14% menyatakan materi Pendidikan Pancasila di UNPAR sangat padat, 57% padat, kemudian 23% kurang padat, dan 6% tidak padat. Persentase tersebut diperoleh dari total responden 381 mahasiswa.

Dari kedua alasan tersebut, dapat diketahui bahwa tenaga pendidik (dosen) menggunakan metode yang dianggap kurang bervariasi seperti ceramah. Dosen yang hanya menggunakan satu jenis metode saat mengajar dapat menyebabkan mahasiswa menjadi cepat bosan terhadap materi yang disampaikan, sehingga motivasi belajar mahasiswa dalam Pendidikan Pancasila sangat kurang. Selain itu, dosen tidak menggunakan media saat pembelajaran.

Konsep-konsep yang bersifat abstrak akan sulit dimengerti oleh mahasiswa saat dosen hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media. Hal inilah yang menimbulkan masalah bagi mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Kemudian, media yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga mahasiswa termotivasi untuk belajar Pendidikan Pancasila.

Dengan adanya teknologi dan informasi dalam pembelajaran,

mahasiswa dituntut untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Akan tetapi, pada kenyataannya tenaga pendidik (dosen) kurang memanfaatkan adanya teknologi dan informasi yang berkembang pada saat ini, sehingga motivasi belajar mahasiswa dalam Pendidikan Pancasila sangat kurang.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dan metode deskriptif, peneliti menggunakan eksplorasi dalam pembelajaran daring dengan aplikasi online menggunakan elearning, bandicam, youtube dan Google meetin. Peneliti kemudian melihat tanggapan dari mahasiswa sebagai pengguna aplikasi. Penelitian ini bersifat eksplorasi, jadi tidak menguji hipotesis atau menggeneralisasi. Subyek penelitian adalah 28 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan dari aplikasi bandicam yang dibuat dan angket. Dari angket google form dapat diketahui efektivitas pembelajaran elearning dengan bandicam, You Tube dan google meeting. Teknik analisis data menggunakan analisis dari Miles dan Huberman (1992) Hasil Penelitian berupa kegiatan reduksi data, data display dan verifikasi data atau kesimpulan.

Keefektifan penerapan bandicam diukur dengan menggunakan skala Likert atau skala sikap Angket disusun ada lima opsi yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (ST), Sangat Tidak Setuju (STS) dengan perincian skor:

1. Alternatif jawaban sangat setuju (SS) skornya 5
2. Alternatif jawaban setuju (S) skornya 4
3. Alternatif jawaban ragu-ragu (R) skornya 3
4. Alternatif jawaban tidak setuju (TS)



5. Alternatif jawaban sangat tidak setuju (STS) skornya 1

Konversi skor

Skor	76-100	Sangat Efektif
Skor	51-75	Efektif
Skor	26-50	Cukup Efektif
Skor	0-25	Kurang Efektif

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada perkuliahan Pancasila ini dilaksanakan dengan membuat video pembelajaran, salah aplikasi berbasis perekam layar yaitu *bandicam*. *Bandicam* dapat digunakan dalam kombinasi dalam pembelajaran daring, terutama jika diintegrasikan dengan *platforme-learning*. Dengan aplikasi *bandicam* pengajar dapat memberikan penjelasan langsung berupa tangkapan layar dan disertai dengan berbagai menu lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan video pembelajaran dirasa tepat untuk mengajarkan materi-materi yang menuntut pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural, apalagi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kedua pengetahuan tersebut sangat diperlukan untuk memahami materi Pendidikan Pancasila diperguruan tinggi. Berdasarkan uraian tersebut maka dianggap perlu adanya modifikasi pembelajaran daring. Penggunaan Video Pembelajaran dengan menambahkan penjelasan berupa video pembelajaran di dalamnya. Oleh karena itu peneliti memilih video pembelajaran berbasis aplikasi *Bandicam*.

### Pembahasan

#### Pengertian Bandicam

*Bandicam* merupakan *software* yang digunakan untuk merekam kegiatan di

layar *desktop* dengan kualitas yang tinggi dan hasil yang maksimal. Aplikasi *bandicam* akan merekam semua kegiatan di layar *desktop* dengan kualitas video yang tinggi.

*Bandicam* merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang biasa digunakan dalam melakukan aktivitas recording, atau lebih tepatnya screen recording. Lebih sederhananya aplikasi ini digunakan untuk merekam segala aktivitas yang dilakukan di PC. Contohnya pada saat anda sedang bermain Game, anda bisa menggunakan aplikasi *Bandicam* ini untuk merecord pada saat anda sedang bermain. Hasil dari *recording* tersebut akan menjadi video dalam format Avi, Mp4 dan lainlain sesuai keinginan anda (Herayanti, et al, 2019).

#### Fungsi *Bandicam*

Fungsi dari *Bandicam* antara lain:

1. Merekam DirectX/Open GL (AVI, MP4).
2. Merekam layar kotak (AVI, MP4).
3. Menangkap gambar (BMP, PNG, JPG).
4. Mendukung H.264, Xvid, MPEG-1, MJPEG, MP2, PCM.
5. Kontrol/Overlay FPS.

#### Fitur *Bandicam*

Fitur dari *Bandicam* antara lain:

1. Dapat membuat rekaman video dengan ukuran kecil.
2. Dapat merekam hingga 24 jam.
3. Dapat merekam hingga resolusi 3840x2160.
4. Unggah video ke YouTube tanpa mengubah/mengurangi kualitas resolusi video (720p/1080p)
5. Tidak ada batasan ukuran (bisa lebih dari 3.9GB).

#### Kelebihan dan Kekurangan

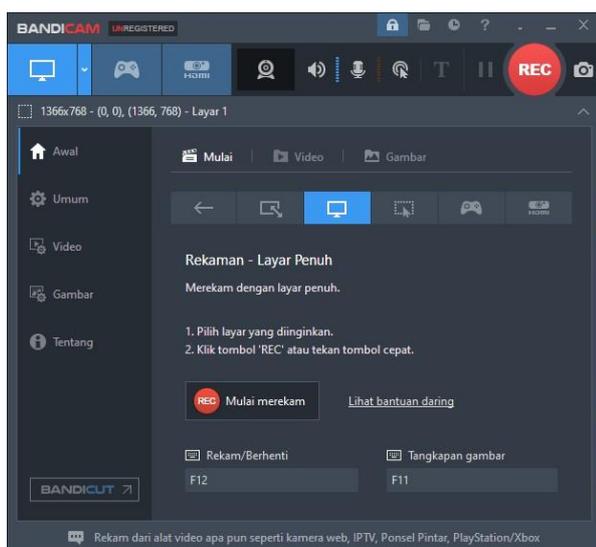
Kelebihan *bandicam* dengan aplikasi *screen record* lainnya adalah dengan segudang fitur-fitur keren di



dalamnya. Diantaranya adalah dapat melakukan custom area yang ingin direkam atau direcord. Dapat menggambar sebuah garis dalam rekaman video atau gambar secara langsung, adanya fitur *overlay* kamera web yang memungkinkan untuk merecord sambil menampilkan wajah dan lain sebagainya. Sedangkan kekurangan dari aplikasi Bandicam yaitu hanya dapat merekam dalam waktu batas 10 menit, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan di *crack*. Selain itu, aplikasi Bandicam tidak disertai untuk mengedit video (Herayanti, et al, 2019).

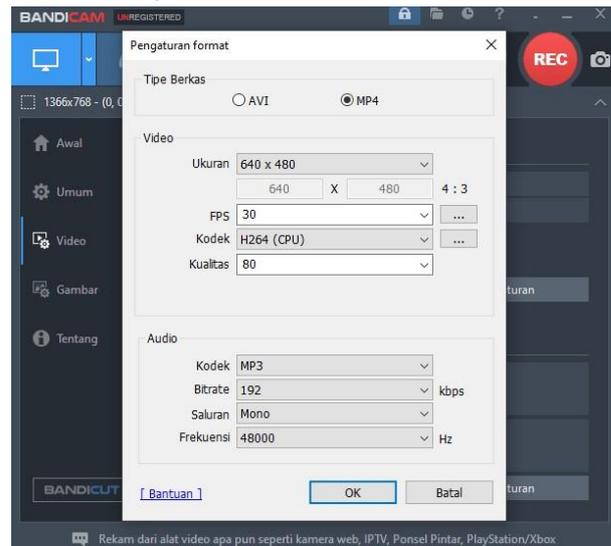
### Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Bandicam

1. *Download* dan *install* aplikasi *Bandicam* terlebih dahulu. Untuk melakukan *download* anda hanya perlu mengakses situs resminya di [www.bandicam.com](http://www.bandicam.com) dan silakan anda *download* aplikasinya. Aplikasi *Bandicam* dapat *download* versi gratis maupun versi premiumnya.
2. Setelah selesai *download* dan *install* aplikasi *Bandicam*, langsung saja buka aplikasi *Bandicam*nya. Berikut ini adalah tampilan awal dari aplikasi *Bandicam* ini.



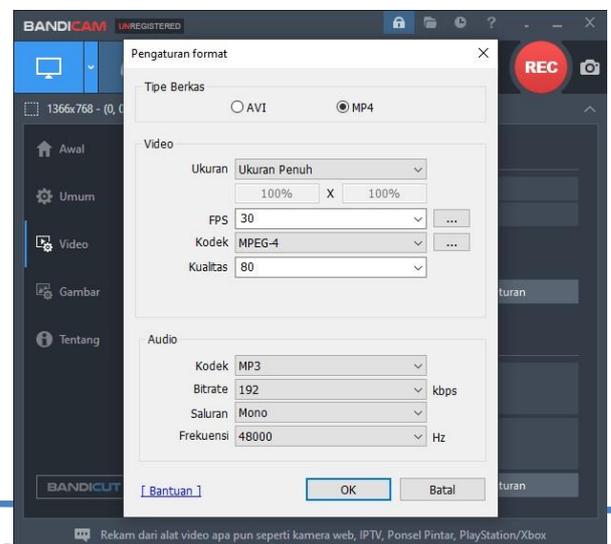
Gambar 1. Halaman Utama Bandicam

3. Selanjutnya, silakan *setting* aplikasi *bandicam*nya sesuai dengan kebutuhan anda. Pindah ke tab menu *Video* kemudian klik *settings*. Di sini anda *setting format* dari video yang anda inginkan bisa dalam *format* *AVI* dan *MP4*. Jangan lupa juga untuk *setting Size* atau resolusi video beserta *FPS* videonya.



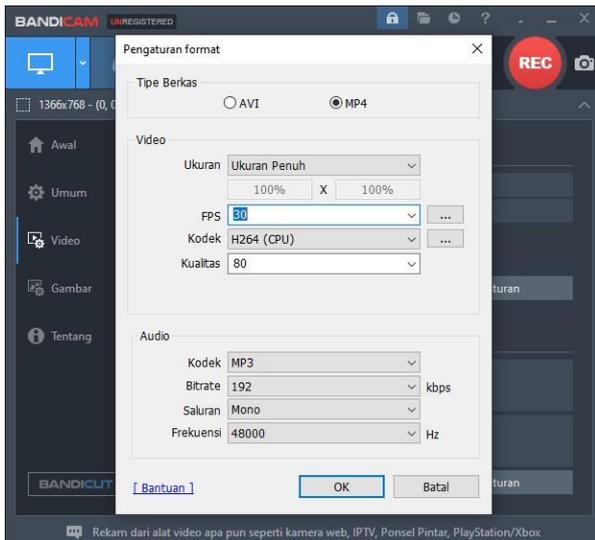
Gambar 2. Pilihan Resolusi Video

4. Untuk *FPS* atau *Frame Per Second* merupakan jumlah frame yang direkam per detik. Secara bawaan atau *default*, pengaturan ini di set pada 30fps yakni jumlah tertinggi yang diijinkan oleh *youtube*. Jika ingin mendapatkan hasil rekaman yang lebih tinggi, dapat mengatur untuk meningkatkan *FPS*.



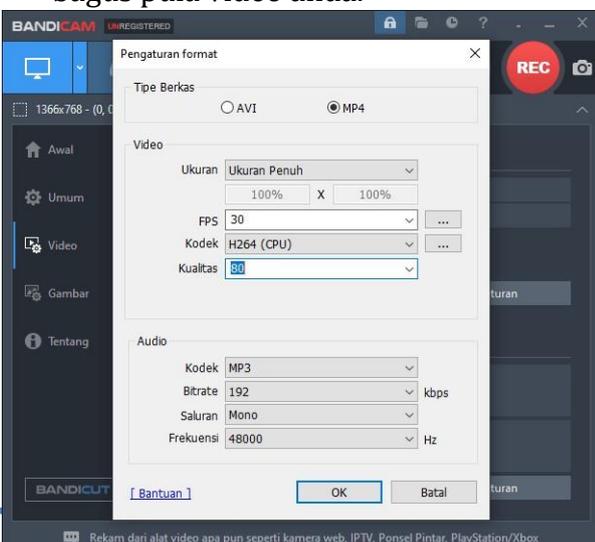
Gambar 3. Pilihan FPS

5. Kemudian untuk bagian *Codec*, gunakan MPEG-4 jika ingin menggunakan *format* Video yang MP4. Namun jika anda menggunakan format AVI and bisa menggunakan *Codec Xvid*.



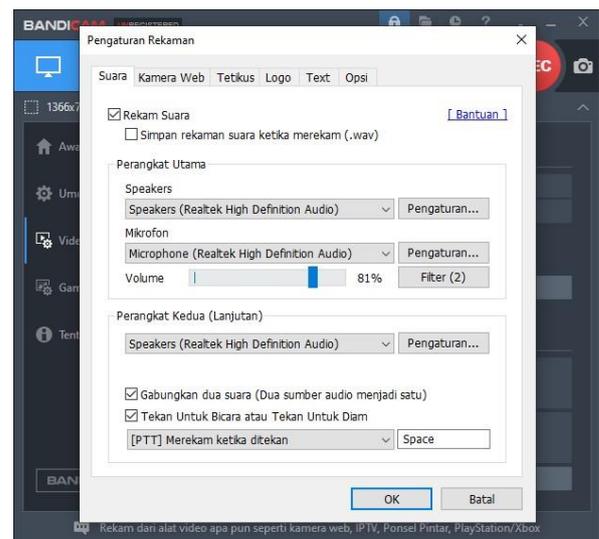
Gambar 4. Pilihan Format Video

6. Selanjutnya untuk Quality atau kualitas video, silahkan anda sesuaikan kualitas video yang anda inginkan dengan kondisi PC anda. Jika PC anda memiliki spesifikasi standard, anda bisa menggunakan Quality 80 kebawah. Semakin tinggi angka Quality semakin bagus pula video anda.



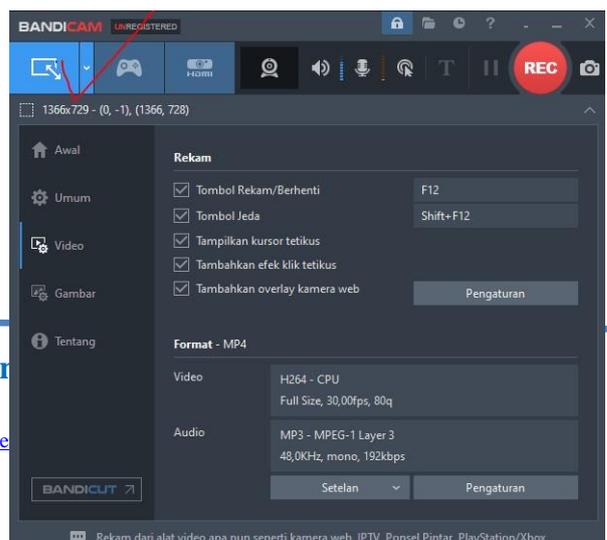
Gambar 5. Pilihan kualitas video

7. Selanjutnya silahkan anda tentukan, apakah anda ingin sambil merekam suara anda atau tidak. Jika anda ingin merekam suara, silakan aktifkan mode tersebut pada menu *Recording Settings* dan aktifkan *Record Sound*.



Gambar 6. Pilihan Rekaman

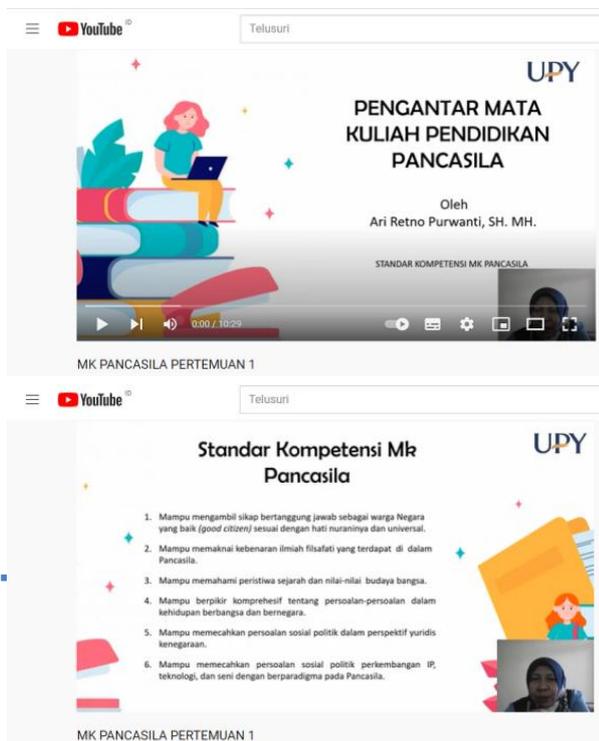
8. Pada menu ini, anda juga bisa mengaktifkan *Webcam* atau menampilkan rekaman wajah anda pada video. Biasanya digunakan pada *recording game*.
9. Atur apakah anda ingin merekam layar *desktop* secara keseluruhan atau hanya sebagian. Jika anda ingin merekam sebagian layar *desktop* anda bisa melakukan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



Gambar 7. Proses Perekaman Video

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

Pada penelitian ini yang penulis melakukan pembuatan PPT yang telah dipadukan dengan Bandicam agar mahasiswa dapat melihat dan mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh bapak atau ibu dosen yang kemudian di tampilkan di youtube dan dielearning. Pembuatan PPT dengan Bandicam yang di hasilkan adalah seperti ini:



Gambar 8. <https://youtu.be/ggPRRYCxcJE>

Dosen selanjutnya mengadakan pertemuan dengan google meeting untuk berdiskusi dan tanya jawab dengan mahasiswa. Dosen menunjuk mahasiswa untuk menerangkan kembali tentang materi yang telah diajarkan. Dan mahasiswa mampu memahami dan membangun makna dari pikirannya dan menggunakan apa yang dikuasainya.

Berdasarkan pendapat Bloom pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Dari hasil Pretest proses pembelajaran hasil efektifnya hanya 5 orang / mahasiswa dan 23 cukup efektif

Kreteria	Jumlah
Sangat Efektif	0
Efektif	5
Cukup efektif	23
Kurang efektif	0

Setelah menggunakan Bandicam hasil post test menunjukkan:

Kreteria	Jumlah
Sangat Efektif	0
Efektif	21
Cukup efektif	7
Kurang efektif	0

Jadi, berdasarkan hasil questioner dari pemahaman mahasiswa dalam kuliah Pancasila dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dikatakan memahami sesuatu yaitu apabila ia dapat menjelaskan kembali atau mampu menguraikan suatu materi yang telah dipelajari tersebut lebih rinci menggunakan bahasanya sendiri. dari yang sebelumnya hanya 5 orang yang

efektif setelah menggunakan bandicam yang efektif menjadi lebih banyak yaitu 21 orang/ mahasiswa.

Kemampuan pemahaman dan kepekaan mahasiswa dalam menyerap materi dapat dibedakan menjadi 3 hal yaitu:

1. Menerjemahkan yang diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa satu ke bahasa lain untuk mempermudah orang lain dalam mempelajarinya contoh menerjemahkan Bhineka Tunggal Ika itu diartikan berbeda-beda tetapi tetap satu.
2. Menafsirkan suatu kalimat dengan dihubungkan pengetahuan yang diketahui sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dengan metode yang berbeda akan lebih mudah membedakan yang pokok-pokok dan yang tidak pokok.
3. Mengeksstrapolasi yaitu kemampuan melihat sesuatu dibalik yang tertulis,

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. H. 1994. *Pemilihan dan pengembangan media video pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dikti. (2013)
- Harjanto. (2006). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Herayanti, L, Safitri, B.R., Suroyanti, B.A., Putrayadi, W. (2019). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi guru-guru di SDN 1 Ubung Dengan Memanfaatkan Bandicam*. Universitas Pendidikan Mandalika Indonesia
- Husein, H. (2020). *Materi Perkuliahan: Perekaman Video Pembelajaran Dengan Bandicam dan Powerpoint*. UIN Walisongo Semarang.
- Ignacio, N.G., Blanco, N.L.J., & Barona, E.G. 2006. *The Affective Domain in Mathematics Learning*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*. Vol.1 No.1:16–32
- Kaelan, M.S. dkk. (2003). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). *Tentang Pedoman Pelaksanaan Mata Kuliah Wajib pada Kurikulum Pendidikan Tinggi*
- Laku, S. K, & Andrean D. B. (2010). *Pandangan Atau Tanggapan Akhir Peserta Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Terhadap Pendidikan Pancasila di UNPAR*. Bandung: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Katolik Parahyangan Bandung
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: TERAS

membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam suatu masalah.

#### KESIMPULAN

Perkuliahan Pancasila yang dilaksanakan dengan elearning yang semula hanya menggunakan PPT biasa untuk diberikan pada mahasiswa, hasilnya yang efektif hanya ada 5 orang/mahasiswa namun setelah PPT nya menggunakan bandicam mahasiswa yang efektif meningkat menjadi 21 orang. Hal ini dikarenakan bandicam membantu pemahaman mahasiswa untuk menangkap materi perkuliahan Pancasila yang tidak hanya melihat tulisan tapi juga mendengarkan penjelasan dosen yang telah dibuat dalam aplikasi bandicam dan ditayangkan berulang-ulang untuk lebih memahami kembali.



- Riyana, C. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Ruminiati. (2007). Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Jakarta: Depdiknas
- Sanjaya, W. (2006). Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: Kencana
- Sudjana, N (1995). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudijono, A. (2000). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers

