

# Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Bandicam Dalam Masa New Normal Bagi Guru SDIT Insantama

Zuriana<sup>1\*</sup>, Halimah<sup>2</sup>, Besti Lilyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
E-mail: <sup>1</sup>zuriana@darmajaya.ac.id, <sup>2</sup>halimahyunus@darmajaya.ac.id,  
<sup>3</sup>bestililyana@darmajaya.ac.id

## Abstract

One sector that is in the spotlight during this pandemic is the education sector. How to keep the learning situation going well even though the conditions are not good. How students still receive a proper education even though distance learning is inevitable. The government's main priority is to prioritize the health and safety of students, educators, education staff, families, and society in general, as well as considering the growth and development of students and psychosocial conditions in an effort to fulfill education services during the Covid-19 pandemic. This community service aims to provide insightful knowledge to the teachers of SDIT INSANTAMA Lampung Province and Bogor City to improve the abilities and knowledge of teachers to be able to create learning media using the Bandicam application. In the implementation of this service, it is completed in three stages of activities, namely preparation, implementation, reporting. Preparation is done by conducting a preliminary survey to find out what teachers need in classroom teaching activities. Implementation of the training, using online media, namely the zoom application, followed by direct practice assisted by the team, accompanied by questions and answers and exercises carried out by the training participants. This activity was carried out at SDIT Insantama, Lampung Province and Bogor City, which was attended by approximately 20-25 teachers. At the reporting stage, it is made after the completion of this service activity. This activity was carried out for 5 days for 1 community service session, namely September 7-11, 2020 starting at 09.00-12.00 WIB, located at SDIT Insantama, Lampung Province and Bogor City. the teacher looks very enthusiastic in following every material presented by the service team for each material presented. This training can provide technology and skills to teachers.

**Keywords :** *Learning; Covid-19; Bandicam; SDIT Insantama, Daring*

## Abstrak

Salah satu sektor yang menjadi sorotan saat masa pandemi ini adalah bidang Pendidikan. Bagaimana tetap berjalannya situasi Pembelajaran dengan baik meski kondisi yang tidak baik. Bagaimana siswa tetap menerima pendidikan yang layak meski pembelajaran jarak jauh tak terelakan. Prioritas utama pemerintah adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan Pendidikan selama pandemi Covid-19. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan wawasan pengetahuan kepada para guru SDIT INSANTAMA Provinsi Lampung dan Kota Bogor untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan para guru untuk dapat membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam. Dalam pelaksanaan pengabdian ini diselesaikan dalam tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, pelaporan. Persiapan dilakukan dengan melakukan survey pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para guru dalam kegiatan pengajaran di kelas. Pelaksanaan Pelatihan, menggunakan media daring yaitu dengan aplikasi zoom, dilanjutkan dengan praktik langsung dibantu oleh tim, disertai dengan tanya jawab dan latihan yang dilakukan para peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di SDIT Insantama Provinsi Lampung dan Kota Bogor yang dihadiri sekitar kurang lebih 20 - 25 guru. Pada tahap pelaporan dibuat setelah selesainya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini dilaksanakan selama 5 hari selama 1 sesi pengabdian pada masyarakat, yaitu tanggal 07 – 11 September 2020 mulai pukul 09.00 – 12.00 WIB, bertempat di SDIT Insantama Provinsi Lampung dan Kota Bogor. Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian sudah sesuai dengan yang telah direncanakan serta para guru terlihat sangat antusias dalam mengikuti setiap materi yang disampaikan oleh tim pengabdian untuk setiap materi yang disampaikan. Pelatihan ini dapat memberikan teknologi dan keterampilan kepada guru.

**Keywords :** *Pembelajaran; Covid-19; Bandicam; SDIT Insantama, Daring*

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 memberikan dampak pada semua aspek kehidupan. Salah satunya adalah bidang pendidikan. *Work From Home* (WFH) adalah suatu kebijakan yang diambil pemerintah dalam rangka memutus mata rantai penyebaran pandemi Covid-19. WFH ini diberlakukan juga dengan lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses belajar mengajar (PBM) yang biasanya dilakukan di ruang kelas secara langsung sekarang digantikan dengan PBM menggunakan sistem online/daring.

Untuk mendukung terlaksanaknya proses belajar mengajar dengan system daring, Seorang guru harus mampu berkreasi dengan menggunakan IT. Salah satunya dengan membuat video pembelajaran. Video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pada masa Pandemi Covid 19 ini guru harus mampu membuat video pembelajaran yang berisikan materi yang akan dipahami peserta didik di rumah, sehingga pembelajaran tetap bisa terlaksana tanpa harus bertemu secara langsung. Video pembelajaran dibuat oleh guru yang berisikan materi secara teori dan bisa juga berupa gerakan yang bisa dipraktikkan siswa di rumah, sehingga pembelajaran tetap terlaksana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dianggap baik saat ini ialah para guru harus mampu membuat video-video pembelajaran yang menarik sehingga video-video itu dapat menjadi media transfer ilmu menggantikan kegiatan tatap muka yang sementara ini belum dapat dilaksanakan. Adapun beberapa permasalahan pada SDIT Insantama dirumuskan sebagai berikut :

1. Guru – guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor masih belum memahami konsep dan cara membuat bahan ajar menggunakan video sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah.
2. Dalam era Pandemi Covid 19 ini perkembangan teknologi informasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran khusus di tingkat pendidikan SD, SMP dan SMA.

Dari permasalahan tersebut, tepat kiranya jika Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya merasa terpanggil untuk mendampingi para peserta tersebut dalam kegiatan peningkatan kemampuan dan pengetahuan penggunaan teknologi informasi melalui program pengabdian pada masyarakat. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap dan praktek langsung. Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah Guru di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dengan mempelajari pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Bandicam demi peningkatan kemampuan serta kreatifitas para guru.

Target dan luaran yang dicapai setelah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Meningkatkan keterampilan guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi Bandicam.
2. Meningkatkan kompetensi pedagogic SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi.
3. Meningkatkan kompetensi professional Guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi
4. Meningkatkan kualitas guru-guru di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi.

## 2. KERANGKA TEORI

### 2.1. Konsep Bandicam

Bandicam adalah utilitas perekam layar yang dikembangkan oleh perusahaan perangkat lunak Korea Selatan Bandisoft. Selain untuk merekam layar PC dengan ukuran penuh, Bandicam juga digunakan untuk merekam area layar dengan ukuran tertentu. Bandicam banyak digunakan untuk merekam game, video, presentasi, layar komputer dengan kualitas hasil sangat baik. Anda bisa memanfaatkan software ini untuk membuat tutorial komputer, pelajaran akademik online, demonstrasi dan lain sebagainya.

Bandicam merupakan perangkat lunak shareware yang dapat dicoba gratis untuk periode waktu terbatas. Selama periode percobaan, hasil rekam layar PC diberi watermark berupa nama software di posisi atas. Panjang rekaman layar komputer juga terbatas hanya sampai 10 menit. Harga versi komersialnya berkisar \$39 untuk lisensi 1 PC dan \$59 untuk lisensi 2 PC. Sampai artikel ini ditulis, versi terkini Bandicam adalah Bandicam 3.3.2.1195.

Bandicam terdiri dari 3 mode. Pertama adalah mode Game Recording untuk merekam game dan video player menggunakan DirectX/OpenGL, kedua adalah mode Screen Recording untuk merekam layar desktop dan juga video web dan yang ketiga adalah mode Device Recording untuk merekam webcam dan perangkat perekam HDMI. Hasil

---

video dapat disimpan dalam format AVI atau MP4, sedangkan untuk gambar (screenshot) dapat disimpan dalam format BMP, PNG, JPG - Normal atau JPG - High quality.

Beberapa fitur utama yang ditawarkan oleh Bandicam adalah merekam video dengan ukuran kecil, merekam hingga 24 jam, merekam hingga resolusi 3840x2160, hasil rekaman dapat langsung diunggah ke Youtube tanpa mengurangi atau merubah kualitas, mendukung akselerasi hardware melalui OpenGL, NvidiaNVENC, AMD APP dan QuickSync serta tidak memiliki batasan ukuran video yang dihasilkan selama hard disk masih memiliki ruang kosong.

Bandicam juga menampilkan hitungan FPS (Frames Per Second) di sudut layar. FPS berwarna hijau menandakan bahwa Bandicam siap untuk merekam. Ketika proses merekam dimulai, FPS berubah warna menjadi merah. Hitungan FPS (FPS count) hanya ditampilkan ketika perekaman berada dalam Game Recording Mode. Satu lagi yang tidak kalah penting adalah Anda dapat menambahkan logo atau gambar apapun di video yang dihasilkan untuk menandakan bahwa video tersebut adalah milik Anda.



**Gambar 1. Contoh Gambar Bandicam**

## 2.2. Pustaka Rujukan

Sebelumnya terdapat banyak pengabdian yang dilakukan mengenai pelatihan pembuatan video pembelajaran secara daring, sehingga dalam upaya pemberian pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan bandicam ini dilakukan kajian pustaka sebagai salah satu alat dari penerapan metode penelitian, sehingga mengetahui area pengabdian sama dibidang ini.

Beberapa literature review tersebut adalah sebagai berikut, pengabdian yang dilakukan oleh Fajriah, N., Sumartono, S., Budiarti, I., & Normarisda, E. pada tahun 2021 yang berjudul “Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Bandicam”. Pengabdian menjelaskan tentang pembuatan video pembelajaran matematika diperlukan dalam pembelajaran daring untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Tujuan diadakannya workshop adalah memotivasi guru matematika membuat video pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi bandicam. Pengabdian selanjutnya yang dilakukan oleh Halimah, H., Saleh, S., & Swissia, P. pada tahun 2019 yang berjudul “Pemberdayaan Napi Perempuan Lapas Way Hui Melalui Kerajinan Rajutan Dan Perhitungan Penentuan Harga Jual Produk”. Pengabdian ini menjelaskan tentang perlunya pembinaan bagi narapidana wanita sebagai bentuk pemberdayaan diri untuk meningkatkan manusia sumber daya berupa kecakapan hidup. Pengabdian selanjutnya yang dilakukan oleh Nubatonis, O. E. pada tahun 2021 yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Bandicam dan Screencast O-Matic”. Pengabdian ini menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi dengan memproduksi media pembelajaran atau bahan ajar audio visual digital.

### 3. METODOLOGI

#### 3.1 Metode

Teknik/metode yang diterapkan pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat untuk Guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor, yaitu dengan memberikan pelatihan secara online menggunakan mediazoom dan praktek secara langsung dalam Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Bandicam.

#### 3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan mulai pukul 09.00 – 12.00 WIB di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor di lakukan via zoom. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini meliputi pelatihan Pembuatan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Bandicam.

#### 3.3 Peserta

Kegiatan ini diikuti oleh guru di lingkungan SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor. Peserta pelatihan akan mengikuti pelatihan dan mendapatkan hasil yaitu video pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing peserta dengan menggunakan aplikasi Bandicam.

#### 3.4 Jadwal Pelatihan

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Bandicam Guna Mendukung Pembelajaran Dalam Era Pandemi Covid 19 Bagi Guru SDIT INSANTAMA di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dilaksanakan tanggal 07 – 11September 2020.

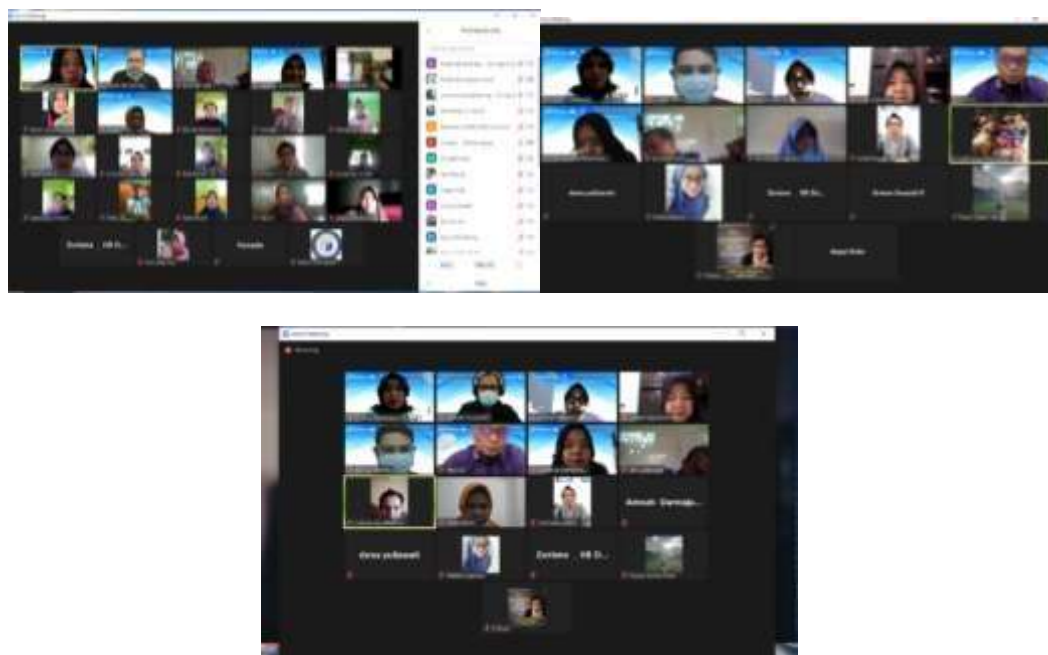
**Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan**

Hari/Tanggal	Jam	Materi	Pemateri
07 Sept 2020	09.00 –12.00	Pengenalan fungsi & Fitur Bandicam	Zuriana, SE., MM
08 Sept 2020	09.00 –12.00	Penerapan Fitur Bandicam & Cara menggunakan Aplikasi Bandicam di PC	Besti Lilyana, SE., MM
09 Sept 2020	09.00 –12.00	Membuat Project Video Menggunakan Bandicam	Halimah, S.Kom.,M.T.I
10 Sept 2020	09.00 –12.00	Edit Backsound dan menambahkan text	Halimah, S.Kom.,M.T.I
11 Sept 2020	09.00 –12.00	Edit Background dan tamplate	Halimah, S.Kom.,M.T.I

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor diperuntukkan bagi guru-guru dengan memberikan pelatihan pengenalan dan Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam. Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta pelatihan dilengkapi dengan modul pelatihan yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat sebagai buku panduan dalam memberikan materi pelatihan secara tahap demi tahap.

Pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, dapat dilihat dengan tingkat keseriusan dan antusias para guru dalam menerima materi dan menerapkannya secara praktek. Bagian dari pelatihan yang sangat terasa berguna dan layak diapresiasi betapa pentingnya pelatihan ini, adalah ternyata masih minimnya pemahaman para guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam. Serta pemanfaatan aplikasi Bandicam juga dapat Melatih kreatifitas para guru dan Meningkatkan jumlah hak cipta pendidik (HKI) serta Meningkatkan personal branding para guru. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan pada gambar 2 dibawah ini :



**Gambar 2. Foto Pelatihan**

Harapan dari peserta agar dilaksanakan kegiatan-kegiatan pelatihan terkait dengan penggunaan teknologi seperti pengembangan pembelajaran berbasis E-Learning, pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi, dan pelatihan tentang pembelajaran dengan metode *blended learning*.

#### **Evaluasi Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran**

Peserta diminta mengirim satu video yang telah dibuat dalam bentuk link kepada tim pengabdian lewat grup *WhatsApp* untuk dievaluasi. Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi video pembelajaran yang dirancang oleh peserta terdiri diadaptasi dari instrumen evaluasi media pembelajaran yang dirancang oleh Chaeruman, Uwes (2015) dengan memperhatikan 1) aspek materi, 2) aspek desain pembelajaran dan 3) aspek media dan komunikasi pembelajaran. Berdasarkan indikator-indikator evaluasi video pembelajaran tersebut, tim pengabdian memberikan penilaian dan meminta peserta memperbaiki video yang telah dibuat berdasarkan catatan-catatan dari tim pengabdian. Video-video yang telah direvisi diupload ke akun youtube masing masing atau disimpan pada komputer masing-masing.

Pembuatan video pembelajaran ini merupakan rangkaian aktifitas yang perlu dipelajari oleh guru sebagai tindakan menghadapi transformasi dalam dunia pendidikan dan untuk melakukan reformasi tujuan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, menurut Easterbrook, Stephenson dan Mertens (2006) guru perlu secara konsistensi dengan upaya-upaya ini dalam merencanakan dan mengembangkan video-video pembelajaran secara profesional.

### **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan kepada para guru SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor dapat ditarik beberapa simpulan antara lain Pelatihan ini telah menimbulkan efek positif kepada para guru dalam rangka peningkatan kompetensi, dengan adanya pelatihan yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini dapat mendukung gerakan pemerintah untuk tetap melakukan proses pembelajaran dengan baik dan benar secara daring, dapat meningkatkan kompetensi serta semangat bagi para guru untuk lebih berinovasi dan berkreatifitas dalam menciptakan media pembelajar yang berkualitas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Saran untuk para guru hendaknya terus secara berkelanjutan belajar untuk mengoptimalkan dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam bagi siswa di SDIT Insantama di Provinsi Lampung dan Kota Bogor.

---

---

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada LP4M IBI Darmajaya yang telah menjadi sponsorship untuk pelaksanaan pengabdian ini. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang telah memfasilitasi ruang penelitian dan pengabdian bagi dosen pemula sehingga tercapainya kegiatan ini yang dapat diabdikan ke masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asawan Syamsudin , 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. UIN Antasari Banjarmasin
- Chaeruman, Uwes. Anis. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Easterbrooks, Susan R., Stephenson, Brenda., Mertens, Donna M. (2006). Master teachers' responses to twenty literacy and science mathematics practices in deaf education. *Jurnal American Annals of the Deaf*, 151(4), 398 – 409, <https://muse.jhu.edu/article/206635>.
- Suderajat . 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.  
<http://fik.unp.ac.id/pelatihan-pembuatan-video-pembelajaran-dan-kuis-interaktif-serta-penggunaan-macromedia-flash-bagi-guru-guru-penjasorkes-di-kabupaten-sijunjung.html>  
<https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/penggunaan-media-pembelajaran-bagi-guru-h-abdul-hamid>  
<https://www.termasmedia.com/lainnya/software/689-bandicam-software-terbaik-untuk-hasil-rekam-layar-berkualitas.html>  
[https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1244&context=le\\_pubs](https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1244&context=le_pubs)
- Fajriah, N., Sumartono, S., Budiarti, I., & Normarisda, E. (2021). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Aplikasi Bandicam. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-8.
- Halimah, H., Saleh, S., & Swissia, P. (2019). Pemberdayaan Napi Perempuan Lapas Way Hui Melalui Kerajinan Rajutan Dan Perhitungan Penentuan Harga Jual Produk. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Herayanti, Lovy., Safitri, Rina Baiq., Sukroyanti, Baiq Azmi., Putrayadi , Wirawan. (2019). Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di sdn 1 ubung dengan memanfaatkan bandicam. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 495-501.
- Nubatonis, O. E. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Bandicam dan Screencast O-Matic. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Yunus, H., Saleh, S., & Swissia, P. (2020). Pengembangan Dan Pelatihan E-Commerce Hasil Kerajinan Napi Perempuan Lapas Way Hui Bandar Lampung. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 35-42.
-