

PEMANFAATAN BANDICAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INTERAKTIF BAGI GURU SMK DINAMIKA TEGAL

Muchamad Sobri Sungkar¹, M. Taufik Qurohman², Syaefani Arif Romadhon³

^{1,2,3}. Politeknik Harapan Bersama Tegal

Email : sobrisungkar@gmail.com, taufikqurohman87@gmail.com, syaefani1984@gmail.com,

Abstract

Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini memiliki tujuan : 1) Memberikan Pengetahuan Terhadap Guru SMK Dinamika dalam Pemanfaatan Aplikasi BandiCam, 2) Para Guru dapat Lebih Kreatif dalam membuat Bahan Ajar untuk media Daring, 3) Siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan oleh Guru melalui media Daring. Metode pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi Bandicam dalam pembuatan bahan ajar bagi para guru SMK Dinamika Tegal. Pelatihan dilaksanakan di Ruang Guru SMK Dinamika Tegal. Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menghasilkan kesimpulan akhir sebagai berikut : 1) Peserta pelatihan memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengaplikasikan materi yang diberikan untuk pembuatan bahan ajar yang interaktif, 2) Peserta akhirnya dapat membuat bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa karena para peserta dapat menjelaskan dengan detail dan terperinci materi yang diberikan, 3) Peserta pelatihan lebih percaya diri dapat memberikan pembelajaran kepada para murid/ siswanya dengan baik ditengah pandemic covid19 yang pembelajaran lewat daring/ tanpa tatap muka secara langsung.

Kata Kunci: Pelatihan, Bandicam, Daring

I. PENDAHULUAN

Dengan melihat hasil observasi yang dilakukan di SMK Dinamika di peroleh beberapa informasi bahwa Proses pembelajaran yang dilakukan melalui daring memaksa guru- guru untuk belajar Kembali untuk memanfaatkan media daring untuk mengisi pertemuan pembelajaran, hal ini sangat susah dilakukan oleh guru – guru yang sudah berusia lanjut. Hal ini para guru harus berfikir keras agar pembelajaran yang dilakukannya secara Online harus bisa dimengerti oleh semua siswanya. Ditengah pandemic Covid19 ini pembelajaran yang harusnya dilaksanakan secara tatap muka harus dilakukan dengan daring, pemanfaatan teknologi yang kurang oleh para guru yang tidak siap dalam melakukan pembelajaran dengan daring, dan para guru yang ada saat ini di SMK Dinamika Tergolong Guru Senior yang usianya tidak muda lagi yang saat ini tidak familier dengan pembelajaran daring. Berdasarkan penjelasan diatas maka permasalahan mitra dapat diuraikan sebagai berikut:

Minimnya pengetahuan dalam melakukan perbaikan pembelajaran materi pembelajaran secara Daring. 2) Belum adanya kesadaran para guru untuk terbiasa membuat materi pembelajaran yang menarik. 3) Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada di SMK Dinamika. Dengan memperhatikan permasalahan yang ada, sebagai solusi

dibuatlah pelatihan mengenai Pemanfaatan Bandicam Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Bagi Guru Smk Dinamika Tegal

II. DASAR TEORI /MATERIAL DAN METODOLOGI/PERANCANGAN

2.1. Solusi yang Ditawarkan

Solusi yang ditawarkan berdasarkan prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra antara lain :

1. Penyuluhan kepada mitra tentang pemanfaatan Bandicam untuk refrensi pembuatan media pembelajaran
2. Pengenalan, pendampingan dan pelatihan Penggunaan Aplikasi BandiCam dan pemnafaatannya dalam pembuatan Media Pembelajaran.
3. Pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dibantu oleh 2 mahasiswa Prodi Teknik Elektronika Politeknik Harapan Bersama Tegal.

2.2. Tujuan

Tujuan di laksanakan nya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Memberikan Pengetahuan Terhadap Guru SMK Dinamika dalam Pemanfaatan Aplikas BandiCam
2. Para Guru dapat Lebih Kreatif dalam membuat Bahan Ajar untuk media Daring
3. Siswa lebih dapat memahami materi yang diberikan oleh Guru melalui media Daring

2.3. Khalayak Kegiatan

Kegiatan ini ditujukan untuk khalayak sasaran sebagai berikut :

1. Kepada para guru SMK Dinamika yang mempunyai keinginan untuk memperbaiki bahan ajar.
2. Supaya Guru mampu mengoperasikan software Bandicam untuk membuat bahan ajar yang interaktif.
3. Melatih ketrampilan para guru dalam memperbaiki bahan ajar yang diberikan kepada siswa.
4. Menambah kreatifitas guru agar dapat mengembangkan bahan ajar agar lebih menarik dan dapat dimengerti oleh siswa
5. Memberikan motivasi sehingga para guru tidak khawatir akan kemampuan siswa yang belajar dengan system daring terkait pemahaman materi yang diberikan oleh guru

2.4. Metode Kegiatan

1. Tempat dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pemanfaatan Bandicam Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Bagi Guru SMK Dinamika Tegal” Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 25-26 November 2020.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pemanfaatan Bandicam Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Bagi Guru SMK Dinamika Tegal” ini dilakukan dengan cara :

- a. Survey potensi pada SMK

Survey dilakukan untuk mengetahui Sekolah mana di Kota Tegal ini yang dapat menerima untuk pelatihan ini dan memiliki jumlah minimal 20 Guru.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendata berapa guru tertarik dalam kegiatan ini dan ingin mengikuti pelatihan PKM ini.

c. Pelatihan

Pelatihan pengoperasian Software Bandicam pada PKM dengan Judul Pemanfaatan Bandicam Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Bagi Guru SMK Dinamika Tegal, sehingga di harapkan dapat meningkatkan kompetensi dan motivasi guru.

2.5. Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk menambah kemampuan diri perlu adanya pelatihan dan pembinaan sumber daya manusia akan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada SMK Dinamika Kota Tegal khususnya Para Guru SMK Dinamika Kota Tegal. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru untuk membuat bahan ajar yang interaktif.

2.6. Realisasi Pemecahan Masalah

Ditengah pandemi Covid-19 ini memaksa para guru untuk mengajar secara online/ daring hal ini memaksa para guru untuk membuat bahan ajar untuk dapat dipahami oleh siswa tetapi pembuatan bahan ajar hanya sebatas pembuatan rangkuman artikel maupun dalam bentuk power point hal ini membuat siswa masih belum dapat menyerap pemahaman siswa tentang materi yang diberikan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah mengajarkan bagaimana membuat bahan ajar yang lebih interaktif dengan memanfaatkan software bandicam. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk membekali para guru dalam membuat bahan ajar yang lebih menarik agar materi yang ingin disampaikan kepada para siswanya mengena atau dapat dipahami.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, Para guru SMK Dinamika sangat antusias dan tertarik untuk membuat bahan ajar dengan memanfaatkan software Bandicam dan mereka mulai mencoba memanfaatkan software Bandicam untuk memperbaiki bahan ajar yang telah dibuat, mereka dengan mudah dapat mempraktekan materi yang diberikan terkait penggunaan software Bandicam.

III. PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan beberapa point yang dapat digambarkan sebagai berikut : (1) Peserta sebelumnya tidak pernah mengenal Software Bandicam, (2) Peserta sangat Antusias untuk mencoba Software Bandicam dalam pembuatan bahan ajar, (3) Peserta sangat tertarik untuk memperbaiki bahan ajar untuk pembelajaran kedepan yang belum diajarkan kepada para siswanya. Dan dokumentasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Proses Pembukaan PKM Oleh Kepala Sekolah SMK Dinamika



Gambar 3.2. Proses Pembagian Modul penggunaan Software Bandicam.



Gambar 3.3. Peserta diarahkan untuk Membaca Modul dan Memberikan Simulasinya.



Gambar 3.4. Guru sangat antusias untuk membuat bahan ajar dengan software BandiCam.

3.1. Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada masyarakat yang telah dilaksanakan memberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut : (1) Peserta pelatihan memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengaplikasikan software Bandicam untuk membuat bahan ajar yang interaktif, (2) Peserta akhirnya dapat membandingkan bahan ajar yang biasa dibrikan ke siswa dengan bahan ajar yang dibuat dengan dengan Software bandicam yang lebih menarik dan mudah memberikan penjelasan kepada para siswa tentang point – point yan ingin disampaikan oleh para guru, (3) Peserta pelatihan lebih percaya diri dalam memberikan materi kepada siswa ditengah pandemic covid-19 ini yang pembelajaran dilakukan hampir 100% dilaksanakan secara daring.

IV. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini disimpulkan bahwa :

1. Peserta pelatihan memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengaplikasikan program BandiCam untuk membuat bahan Ajar.

2. Peserta akhirnya dapat membandingkan hasil penggunaan Software BandiCam untuk membuat bahan Ajar yang lebih menarik.
3. Peserta pelatihan lebih percaya diri dalam membuat bahan ajar dan yakin siswanya dapat mengerti point – point apa saja yang harus dipahami oleh siswanya ditengah pandemic covid-19 ini yang pembelajaran kepada para siswa dilakukan melalui media daring

2. Saran

1. Perlu adanya pelatihan secara berlanjut tentang penggunaan computer terhadap para guru SMK Dinamika Tegal.
2. Meningkatkan Komunikasi dengan Mitra terkait tentang kebutuhan akan proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring karena adanya Covid-19 ini.
3. Memberikan Waktu yang lebih luang karena adanya WFH yang dilakukan oleh sekolah terkait pandemic Covid-19 ini sehingga hanya guru yang berangkat saja yang mendapatkan materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Prastowo, Panduan kreatif pembuatan Bahan Ajar Inovatif. 2012.
- [2] Surahman, Panduan Editing Vidio Ala Pro dengan software Gratis. 2018.
- [3] Wandah Wibawanto, S.Sn, M.Ds, Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif,2017
- [4] Yona Evasari, S.Pd, Belajar Daring Anti Garing.2020
- [5] Yusuf Bilfaqih, M.Nur Qomarudin, Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring.2020