

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam Pembelajaran bagi Guru-guru SDN Menteng Atas 14

Shobah Shofariyani Iryanti¹, Muhammad Arifin Rahmanto²

Pendidikan Agama Islam, FAI, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

shobah_si@uhamka.ac.id

ABSTRAK

School from home menjadikan segala aktifitas pembelajaran dilakukan dari rumah. Namun keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT menjadi kendala selama pembelajaran online. Dengan demikian, pelatihan penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam pembelajaran bagi guru-guru SDN Menteng Atas 14 menjadi penting untuk dilakukan di masa pandemi covid-19. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan guru-guru mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berbentuk seminar online. Seminar dengan tema “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Bandicam dan Quizziz)”. dilaksanakan hari Sabtu tanggal 27 Februari 2021 melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dengan jumlah peserta 25 orang. Materi pertama membahas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam. Materi kedua tentang strategi penggunaan media pembelajaran yang menarik. Materi ketiga tentang praktek penggunaan Quizziz dalam pembelajaran. Acara ini berjalan dengan lancar dan memberikan semangat baru bagi para peserta dalam merencanakan, merancang, dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam menjalani pembelajaran online sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi. Para peserta memberikan respon positif selama kegiatan berlangsung berupa antusias yang begitu besar dalam mempraktekkan media pembelajaran Bandicam dan Quizziz meskipun beberapa peserta terkendala jaringan.

Kata kunci: *Bandicam, Quizziz, Pembelajaran daring*

ABSTRACT

School from home makes all learning activities carried out from home. However, the limited skills of teachers in using ICT-based learning media become an obstacle during online learning. Thus, training on the use of the Bandicam and Quizziz applications in learning for teachers of SDN Menteng Atas 14 is important to do during the Covid-19 pandemic. With this activity, it is hoped that teachers will be able to package interesting and fun learning. The method of implementing this community service activity is in the form of an online seminar. Seminar with the theme "Training on the Use of ICT-Based Learning Media (Bandicam and Quizziz)". held on Saturday, February 27, 2021 through the Zoom Cloud Meeting application with 25 participants. The first material discusses the development of learning media using the Bandicam application. The second material is about strategies for using interesting learning media. The third material is about the practice of using Quizziz in learning. This event runs smoothly and gives new enthusiasm for the participants in planning, designing, and implementing creative, inovative and fun learning so that students do not get bored easily in undergoing online learning so that learning objectives can be realized. The participants gave positive responses during the activity in the form of great enthusiasm in practicing the Bandicam and Quizziz learning media even though some participants were network constrained.

Keywords: *Bandicam, Quizziz, Online learning*

PENDAHULUAN

Satu tahun berlalu, bencana covid-19 mewabah di 34 Provinsi di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka menanggulangi bencana covid-19 adalah penerapan *social distancing* yang

menyebabkan setiap aktivitas harus dilakukan dari rumah termasuk proses pembelajaran atau disebut *school from home* dengan merujuk surat edaran yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman

Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020).

Menindaklanjuti regulasi di atas, sekolah-sekolah menjalankan pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Pembelajaran daring terlihat lebih praktis dan fleksibel karena dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Anugrahana, 2020). Namun demikian, terdapat kesulitan dalam penerapan pembelajaran daring, seperti keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran daring sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran (Habiba, Mulyani, Nia, & Nugroho, 2020; Sari, Tussyantari, & Suswandari, 2021). Lebih lanjut, fasilitas dan jaringan internet yang kurang memadai dan suasana belajar di rumah yang kurang kondusif juga menjadi kendala pembelajaran daring (Habiba et al., 2020; Puspaningtyas & Dewi, 2020). Dari segi penilaian saat pembelajaran daring, guru hanya sekedar melakukan penilaian kognitif (Sari et al., 2021). Kondisi demikian menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan saat belajar daring.

Dilihat dari sudut pandang yang positif, permasalahan selama pembelajaran daring merupakan tuntutan bagi guru selaku *leader* dalam pembelajaran. Seorang guru harus mampu merancang, melaksanakan dan melakukan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi (Anugrahana, 2020; Kurniasari, Pribowo, & Putra, 2020). Pengembangan pembelajaran daring perlu didukung dengan keterampilan guru dalam mengakses aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti Bandicam dan Quizizz.

Bandicam dan Quizizz adalah dua aplikasi pembelajaran yang cukup menarik dan mudah digunakan. Aplikasi Bandicam merupakan program yang dapat merekam layar penuh. Video pembelajaran yang dihasilkan aplikasi Bandicam dapat menampilkan wajah guru yang sedang memberikan penjelasan materi. (Herayanti, Safitri, Sukroyanti, & Putrayadi, 2019). Penggunaan aplikasi ini memudahkan siswa dalam memahami materi karena siswa bukan hanya membaca materi tetapi dapat mendengarkan penjelasan dari guru (Kristiawan, Aminudin, & Rizki, 2021).

Adapun aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan untuk membuat soal tes dan kuis dengan tampilan yang atraktif bagi siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, aplikasi Quizizz adalah aplikasi digital yang dapat memotivasi dan

menstimulus siswa dalam belajar (Anggraini et al., n.d.; Safitri & Putra, 2019).

SDN Menteng Atas 14 merupakan sekolah yang terletak di Kecamatan Setia Budi Kota Jakarta Selatan dengan jumlah siswa yang mencapai kurang lebih 568 siswa. Selama pandemi covid-19, sekolah ini juga menerapkan kebijakan *school from home*. Berdasarkan hasil wawancara awal bahwa aplikasi pembelajaran yang sering digunakan saat pembelajaran yaitu Google classroom, Google form dan Zoom. Hal ini disebabkan keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, maka tim pengabdian memberikan solusi dengan mengadakan webinar pelatihan penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizizz dalam pembelajaran. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan guru-guru mampu mengemas pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi Bandicam dan Quizizz.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini berupa pelatihan penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizizz dalam pembelajaran berbentuk webinar melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Kegiatan ini diperuntukkan untuk guru-guru SDN Menteng Atas 14 Setia Budi dengan rincian tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pra kegiatan yaitu tim PKM melakukan wawancara untuk mengetahui kondisi dan masalah-masalah yang ada pada sekolah mitra.
2. Tahap pelaksanaan terdiri dari tiga bagian, yaitu
 - a. Penyampaian materi mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) pada aplikasi Bandicam dan Quizizz, strategi penggunaan media pembelajaran yang menarik, langkah-langkah penggunaan Bandicam dan Quizizz, manfaat penerapan media pembelajaran Bandicam dan Quizizz yang disampaikan oleh dosen dan mahasiswa PAI UHAMKA.
 - b. Praktek penggunaan media pembelajaran Bandicam dan Quizizz. Setiap peserta diminta untuk mengaplikasikan penggunaan Bandicam dan Quizizz sesuai mata pelajaran yang diampu.
 - c. Sesi tanya jawab, peserta diberikan

- waktu untuk mengajukan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami.
3. Tahap evaluasi dilakukan dengan dua cara yaitu; *Pertama*, wawancara terkait kebermanfaatan penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam pembelajaran. *Kedua*, angket dalam bentuk google formulir dengan menggunakan skala likert 1-5. Nilai minimum adalah 1 dan maksimum 5 terkait kepuasan peserta baik dari segi narasumber, isi materi dan kebermanfaatan materi.
 4. Tahap tindak lanjut berupa pemantauan penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam pembelajaran yang diampu.

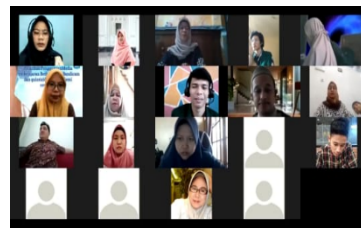
HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Bandicam dan Quizziz) dimasa Pandemi Covid-19” dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 Februari 2021 Jam 09.00-12.00 melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting yang diikuti oleh guru-guru SD Negeri Menteng Atas 14 Setia Budi Jakarta Selatan dengan jumlah peserta 25 orang. Kegiatan ini dilakukan untuk menambah wawasan mitra terkait urgensi pengembangan media pembelajaran daring, fitur-fitur yang ada pada aplikasi Bandicam dan Quizziz, langkah-langkah penggunaan Bandicam dan Quizziz, serta manfaat penerapan aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam pembelajaran.

Acara ini diawali dengan pembukaan yang meliputi sambutan dari Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yaitu Ani Sulistiawati, S.Pd yang mengutarakan banyak terima kasih atas terselenggaranya kegiatan ini dan harapan kepada guru-guru SDN Menteng Atas 14 selaku peserta kegiatan ini untuk dapat memperhatikan penjelasan materi yang diberikan narasumber agar dua aplikasi ini dapat diterapkan pada mata pelajaran yang diampu.

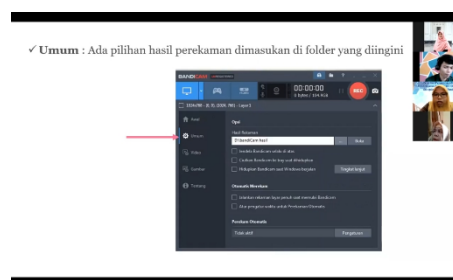
Sambutan kedua dari ketua tim pengabdian FAI UHAMKA sekaligus narasumber pada acara seminar yaitu Shobah Shofariyani Iryanti, M.Pd. yang menyampaikan ucapan terima kasih atas antusias peserta dalam mengikuti kegiatan seminar ini meskipun melalui media *Zoom Cloud Meeting*. Lebih lanjut juga diutarakan alasan diselenggarakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa kekhawatiran bersama para pelaku pendidikan akan turunnya motivasi belajar peserta didik

dimasa pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, sesuai kegiatan diharapkan peserta memiliki keterampilan dalam mengakses aplikasi yang mendukung pembelajaran daring.



Gambar 1. Foto Acara Pembukaan

Acara selanjutnya berupa penyampaian materi pertama mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran daring, pengenalan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Bandicam dan langkah-langkah penggunaan aplikasi Bandicam yang disampaikan oleh narasumber pertama yaitu Shobah Shofariyani Iryanti, M.Pd.



Gambar 2. Foto Penyampaian Materi Pertama mengenai Penggunaan Bandicam

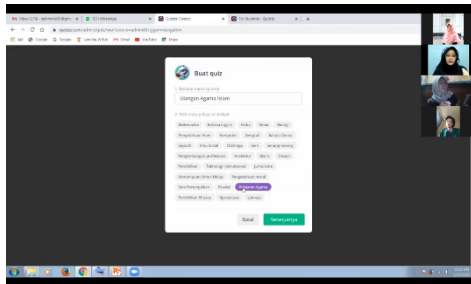
Selanjutnya penjelasan materi kedua berkaitan dengan strategi penggunaan media evaluasi pembelajaran daring yang menarik berupa Quizziz dan pengenalan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizziz oleh narasumber kedua yaitu Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd.



Gambar 3. Foto Penyampaian Materi Kedua mengenai Media Evaluasi Pembelajaran Daring

Kemudian disusul materi ketiga oleh Muhammad Dony Maulana Romadon mahasiswa PAI UHAMKA yang memimpin

praktek membuat soal menggunakan aplikasi Quizizz.

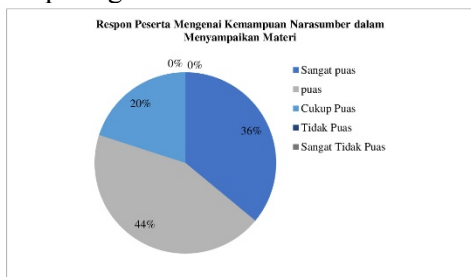


Gambar 4. Foto Penyampaian Materi Ketiga mengenai Praktek Quizizz

Seusai penyampaian semua materi kemudian dibuka sesi tanya jawab dan diskusi. Selama acara berlangsung, peserta begitu antusias dalam mengikuti tahapan-tahapan praktek penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizizz. Namun dengan keterbatasan waktu, ada beberapa peserta yang tertinggal dalam praktek, maka Tim Pengabdian memberikan tutorial Bandicam untuk belajar mandiri.

Acara terakhir adalah penutupan. Di akhir acara peserta menyampaikan pesan dan terima kasih kepada Tim Pengabdian FAI UHAMKA yang telah menyelenggarakan kegiatan webinar ini.

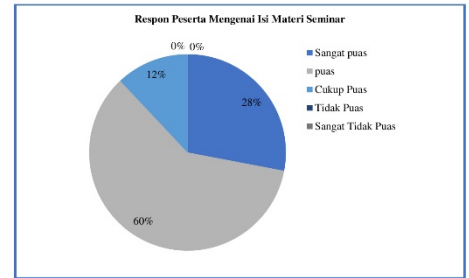
Tak lupa Tim Pengabdian melakukan evaluasi dengan menyebarkan angket melalui Google Form untuk melihat respon peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil angket mengenai kemampuan narasumber dalam menyampaikan materi dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Respon Peserta Mengenai Kemampuan Narasumber dalam Menyampaikan Materi

Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa bahwa 44 % peserta menilai puas pada komponen kemampuan narasumber dalam menyampaikan materi, 36 % menyatakan sangat puas, dan 20 % lainnya mengatakan cukup. Dalam diagram di atas tidak ada peserta yang menilai tidak puas dan sangat tidak puas.

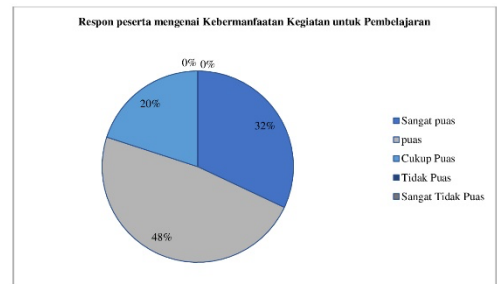
Komponen penilaian berikutnya tentang respon peserta mengenai isi materi seminar divisualisasikan pada gambar 6.



Gambar 6. Respon Peserta Mengenai Isi Materi Seminar

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa mayoritas peserta puas terhadap isi materi pelatihan dengan persentase 60 %, sedangkan 32 % peserta menilai sangat puas, 20 % lainnya mengatakan cukup. Dalam diagram di atas tidak ada peserta yang menilai tidak puas dan sangat tidak puas.

Hasil penilaian selanjutnya mengenai respon peserta tentang kebermanfaatan kegiatan untuk pembelajaran tercermin pada gambar 7.



Gambar 7. Respon Peserta Mengenai Kebermanfaatan Kegiatan

Merujuk pada gambar 7 di atas, hasil angket menampakkan bahwa 60 % peserta menilai sangat puas pada komponen isi materi seminar, 28 % menyatakan puas, dan 12 % lainnya mengatakan cukup. Dalam diagram di atas tidak ada peserta yang menilai tidak puas dan sangat tidak puas.

Hal yang sama dirasakan oleh guru-guru SDN 1 Ubung bahwa pelatihan pembuatan video dengan menggunakan Bandicam dapat digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, para peserta sangat semangat mengikuti langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran (Herayanti et al., 2019)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi Bandicam dapat menjadi pilihan untuk membuat video pembelajaran yang dapat didesain sendiri oleh guru. Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa Bandicam menjadikan pembelajaran daring

lebih optimal, efektif dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Kristiawan et al., 2021). Begitupun aplikasi Quizziz merupakan aplikasi evaluasi yang menarik dan dapat diketahui langsung hasilnya sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar (Anggraini et al., n.d.). Penggunaan dua aplikasi ini dalam pembelajaran akan menjadikan pembelajaran daring lebih efisien.

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu adanya pelatihana penggunaan aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam pembelajaran menjadikan guru-guru SDN Menteng Atas 14 Setia Budi termotivasi dalam mendesain pembelajaran daring yang efektif dan menyenangkan. Hal ini akan memberikan dampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Saran

Pelaksanaan kegiatan ini sudah berjalan dengan baik. Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian yaitu sebagian peserta mengalami kendala jaringan internet sehingga tertinggal dalam praktek penggunaan media. Oleh sebab itu, sebelum kegiatan webinar berlangsung para peserta diminta untuk mengupload terlebih dahulu aplikasi bandicam pada PC yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., Gery, M. I., Guru, P., Dasar, S., ... Banten, S. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi*.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Habiba, B., Mulyani, S., Nia, N. I., & Nugroho, P. (2020). Konsep Layanan Responsif bagi Siswa yang Mengalami Kesulitan Belajar secara Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 4(2), 305–322. <https://doi.org/10.21043/konseling.v4i2.7583>
- Herayanti, L., Safitri, B., Sukroyanti, B., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru Di Sdn 1 Ubung Dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 1689–1699. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*, (021), 1–20.
- Kristiawan, M., Aminudin, N., & Rizki, F. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942>
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 1–8.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)*, 3(6), 703–712. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.703-712>
- Safitri, D., & Putra, Z. E. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Prosiding Pengabdian*, 1(1), 1–6.
- Sari, P. R., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA SELAMA COVID-19 Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15.