

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BANDICAM BERBASIS POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X SMA PEMBANGUNAN

Novitri Angraini<sup>1</sup>, Suib Awrus<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: novitri0211@gmail.com

Submitted: 2021-02-14

Accepted: 2021-02-17

Published: 2021-03-03

DOI: 10.24036/sr.v9i3.112311

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Bandicam berbasis Power point dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Pembangunan yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model 4D tetapi hanya menggunakan tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan. Metode yang digunakan adalah Research dan Development. Dalam menilai validitasnya melibatkan empat orang validator yaitu dua orang validator materi, satu orang validator media, satu orang validator bahasa. Subjek dari penelitian ini melibatkan siswa kelas X dengan jumlah 10 orang sebagai uji praktikalitas. Untuk pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media yang penulis kembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Dengan rata-rata validasi adalah 92.60% dengan kategori sangat valid, dan rata-rata praktikalitas siswa adalah 87.15% kategori sangat praktis.

*Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bandicam, Prakarya dan Kewirausahaan.*

### Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang paling penting karena pendidikan memberi ilmu pengetahuan untuk seseorang. Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal. Pendidikan formal terdapat banyak pembelajaran yang dipelajari siswa. Mata pelajaran yang dipelajari siswa salah satunya yaitu mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Prakarya dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan, melatih kreativitas, keterampilan dan mengembangkan jiwa berwirausaha. Dalam buku prakarya dan kewirausahaan (Kemdikbud, 2014:1) prakarya dan kewirausahaan merupakan pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, melatih keterampilan dalam berbisnis seni, teknologi dan ekonomi.

Pendidikan dikatakan baik jika tercapai tujuan pembelajaran, tersampaikan materi sehingga siswa mudah memahami. Karena teknologi semakin berkembang maka untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran ada peningkatan sumber daya

manusia. Guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan yang baik dalam menggunakan teknologi. Menurut Ega (2020:1-2) guru dituntut membuat kegiatan pembelajaran menjadi inovatif, sehingga siswa mampu untuk belajar optimal secara mandiri atau di kelas.

Untuk bisa tercapainya tujuan diperlukannya pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu pendukung kegiatan pembelajaran adalah media. Menurut Bovee (dalam Sanaky, 2009:3) alat yang berfungsi dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta membantu berkomunikasi antara guru dan peserta didik yaitu media pembelajaran. Dalam memahami materi siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, sebagai guru mampu memilih media yang cocok untuk siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar.

Bersumber dari observasi dilakukan ketika program pengalaman lapangan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru memberikan materi dengan teks dan gambar pada pembelajaran teori prakarya dan kewirausahaan, ini merupakan media yang kurang tepat. Guru harus memilih media yang tepat untuk semua siswa sehingga mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Media teks, gambar dan audio disatukan sehingga menjadi media yang baik untuk siswa dengan berbagai macam gaya belajar. Media pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran. Membantu guru dalam menyajikan atau menyampaikan materi, sehingga pembelajaran menjadi menarik, siswa termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Media pembelajaran bandicam berbasis power point bisa menjadi salah satu alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (dalam Indriyanti, 2017:34-35) Power point merupakan multimedia yang mudah dalam pembuatan, mudah juga ketika digunakan, serta menarik. Sehingga power point dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran karena menarik.

Menurut Herayanti (dalam Wulandari, 2020:10) bahwa bandicam merupakan alat rekam layar yang bisa merekam aktivitas layar PC. Dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik ketika belajar mandiri, media bisa untuk disimpan, sehingga peserta dapat mengulang materi kapanpun dan dimana saja.

Menurut Sumiati (2007:163-165) media pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat memperjelas materi belajar dan pembahasan sesuatu yang tidak berwujud ke bentuk yang benar ada, dapat menyampaikan informasi, memberikan pengalaman nyata, dikarenakan peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya, dapat mempelajari materi pembelajaran secara berulang walaupun keterbatasan ruang dan waktu. Penjabaran tersebut menjelaskan penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bandicam berbasis power point dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Pembangunan menjadi media yang valid dan praktis, serta untuk mempermudah siswa memahami materi.

Saat pandemi ini waktu pembelajaran sangat dibatasi sehingga dengan media pembelajaran ini dikembangkan siswa bisa belajar tanpa memikirkan waktu dan tempat. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan peneliti menginginkan untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Bandicam berbasis Power Point dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X SMA Pembangunan.

## Metode

Pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan metode yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode digunakan untuk menghasilkan produk atau dapat menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2015:407)

Pengembangan media pembelajaran model yang digunakan yaitu model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Sammel (dalam

Trianto, 2012:189). Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tahapan yang digunakan sampai tahap pengembangan. Subjek uji coba dilakukan oleh validator ahli yaitu, media, materi, dan bahasa. Subjek uji coba lapangan melibatkan dari 10 orang siswa kelas X SMA Pembangunan. Pengumpulan data menggunakan metode angket.

## Hasil

Media pembelajaran *bandicam* berbasis *power point* untuk menguji validasi dapat diketahui melalui penilaian empat orang validator. Validator materi 1 hasil validasinya 96.36% dari validator materi 2 hasil validasinya 87.27%, hasil validasi dari validator media 98% dan validator bahasa menghasilkan nilai untuk validasi media pembelajaran ini adalah 88%.

Tabel.1 Hasil Validasi Para Ahli

No.	Penilaian	Jumlah item	Jumlah	Nilai validasi	Kategori
1.	Materi	11	101	91.81%	Sangat valid
2.	Media	10	49	98%	Sangat valid
3.	Bahasa	5	22	88%	Sangat valid
Ratarata		92.60%		Sangat valid	

Hasil dari ahli media dalam uji validasi yang menunjukkan rata-rata 98% kategori sangat valid. Nilai validitas dari ahli materi 91.81% berkategori sangat valid. Validitas bahasa mendapatkan nilai yaitu 88% yang kategorinya sangat valid. Berdasarkan penilaian empat orang validator ahli menyatakan bahwa media pembelajaran *bandicam* berbasis *power point* adalah sangat valid dengan rata-rata 92.60%.

Untuk kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui angket yang diisi peserta didik dan mendapatkan hasil respon peserta didik, jumlah siswa ada sepuluh orang. Hasil uji coba praktikalitas dari siswa yaitu 87.15% kategorinya sangat praktis.

Tabel.2 Hasil Praktikalitas Siswa

Aspek	No pernyataan	No. Urut Peserta Didik										Jmlah	Tk	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
Daya tarik															
	2	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	44	88	Sangat praktis	
	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	43	86	Sangat praktis	

	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	2	38	76	Praktis
	7	3	4	3	4	4	4	5	5	5	4	41	82	Sangat praktis
	12	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	44	88	Sangat praktis
Total		20	21	20	21	20	21	23	24	24	16	210	84	Sangat praktis
Kemudahan dipahami														
	1	3	4	4	4	5	5	4	5	5	4	43	86	Sangat praktis
	8	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	46	92	Sangat praktis
	9	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	45	90	Sangat praktis
Total		3	12	12	12	15	15	14	14	15	12	134	89.3	Sangat praktis
Efisiensi waktu														
	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	43	86	Sangat praktis
Total		4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	43	86	Sangat praktis
Manfaat														
	6	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	46	92	Sangat praktis
	10	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	42	84	Sangat praktis
	11	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	46	92	Sangat praktis
Total		13	12	15	12	13	14	15	13	14	13	134	89.3	Sangat praktis

Aspek yang dinilai adalah daya tarik dengan 84%, untuk aspek kemudahan dipahami 89.3%, dari aspek efisiensi waktu 86% dan aspek manfaat media menghasilkan nilai 89.3%. Jumlah rata-rata praktikalitas menghasilkan 87.15%.

Kesimpulan hasil penilaian validitas dan praktikalitas bahwa media pembelajaran *bandicam* berbasis *power point* dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Pembangunan berkategori sangat valid dan sangat praktis, dapat digunakan untuk mendukung proses belajar.

## **Simpulan**

Dari analisa data mendapatkan kesimpulan bahwa 1) media bandicam berbasis power point dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Pembangunan dinyatakan sangat valid

setelah melakukan revisi menurut dari uji validitas dari ahli materi, media, bahasa. 2) media pembelajaran bandicam berbasis power point dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Pembangunan yang telah dikembangkan dan dinyatakan sangat praktis berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada 10 orang peserta didik. Penulis menyarankan agar media pembelajaran bandicam berbasis power point dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guru kelas X SMA Pembangunan. Untuk seorang pengembang media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran dan dimasa mendatang akan lebih sempurna lagi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran.

## **Referensi**

- Ega Harna, B., & Suib Awrus, M. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Seni Patung Siswa Kelas XII Di SMK Negeri 4 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 8(3).
- Indriyanti, Ririn. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. 2014. *Prakarya dan Kewirausahaan*. Cetakan 1. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. Jakarta.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wahana Prima.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmiah.
- Wulandari, S., Hima, L. R., & Nurfahrudianto, A. 2020. Pengembangan Media Bandicam Screen Recorder (BSR) Pada Materi Aplikasi Turunan. Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri.