

PENERAPAN PENGGUNAAN *BANDICAM* PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA***APPLICATION OF THE USE OF BANDICAM IN PANCASILA EDUCATION COURSES TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES*****Falmatul Basiroh*, Mukhamad Murdiono**Program Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Indonesia**INFO ARTIKEL*****Riwayat Artikel:***

Diterima : 30 Desember 2021

Disetujui : 03 September 2022

Keywords:

bandicam, Pancasila education, learning outcomes

Kata Kunci:*bandicam*, pendidikan Pancasila, hasil belajar****) Korespondensi:***E-mail: falmatulbasiroh.2020@student.uny.ac.id

Abstract: this study aimed to describe the implementation and the enhancement of student learning outcomes after applying the bandicam application in the Pancasila Education Course. This study was a qualitative approach with a class action research type. Implementation of the action in two cycles, with one meeting each cycle. This study uses four stages in each cycle: planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques through tests and documentation. Data analysis utilized qualitative and quantitative descriptive techniques. The study results show that the bandicam application in the Pancasila Education Course includes initial, core, and closing activities. Student cognitive learning outcomes in cycle I obtained an average of 66.67 percent with 16 people in the complete category, and in cycle II, as many as 21 students with an average of 91.67 percent in the complete category. An increase in student learning outcomes occurred after using the bandicam application.

Abstrak: kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *bandicam* pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan aplikasi *bandicam*. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan tindakan dalam dua kali siklus dengan satu pertemuan setiap siklusnya. Kajian ini menggunakan empat tahapan setiap siklusnya yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *bandicam* pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila meliputi kegiatan awal, inti, dan penutup. Hasil belajar ranah kognitif mahasiswa pada siklus I memperoleh rata-rata 66,67 persen dengan jumlah 16 orang dalam kategori tuntas dan siklus II sebanyak 21 mahasiswa dengan rata-rata 91,67 persen dalam kategori tuntas. Peningkatan hasil belajar mahasiswa terjadi setelah menggunakan aplikasi *bandicam*.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam memfasilitasi pengembangan wawasan, pengetahuan, nilai, dan berbagai keterampilan yang membantu menumbuhkan kepercayaan peserta didik untuk berinteraksi. Perkembangan pendidikan harus mengikuti transformasi budaya dalam kehidupan.

Perubahan untuk meningkatkan pendidikan di semua tingkatan harus mendapatkan perhatian dari berbagai pihak (Wasitohadi, 2014). Pendidikan dapat mendukung perkembangan masa depan dengan meningkatkan potensi peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan. Peserta didik setelah mendapatkan

pendidikan dapat menghadapi permasalahan dalam kehidupan sosialnya dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari di sekolah (Trianto, 2009). Potensi peserta didik dapat meningkatkan dengan adanya pendidikan yang berkualitas.

Ilmu pengetahuan dan teknologi sejak Tahun 2000 berkembang dengan cepat terutama pada bidang industri. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mendukung lingkungan yang semakin luas untuk bergotong royong atau saling mengisi satu sama lain. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan persaingan yang cukup ketat (Jufri & Hasrizal, 2021). Pentingnya memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada dunia pendidikan seharusnya diperhatikan oleh seluruh pemangku kepentingan tidak terkecuali tenaga pendidik dan peserta didik. Pemangku kepentingan terutama pada bidang pendidikan tidak semuanya mampu untuk mengaplikasikan kemajuan teknologi yang berbasis komputer.

Teknologi komputer yang jarang dimanfaatkan di dalam kelas disebabkan oleh beberapa unsur meliputi kurangnya fasilitas, kecakapan dosen atau tenaga pendidik dalam menggunakan alat elektronik, serta kurangnya minat dosen dan tenaga pendidik dalam mengembangkan model dan media pembelajaran. Permasalahan kurang dimanfaatkannya teknologi dalam proses pembelajaran memberikan dampak pada kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi. Perkembangan teknologi serta pentingnya alat elektronik bagi kehidupan sehari-hari memaksa masyarakat untuk mengikutinya serta melakukan perubahan-perubahan (Ignacio, Blanco, & Barona, 2006). Kinerja mahasiswa menjadi buruk dan hasil belajar menjadi rendah akibat tidak adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan di era digital.

Mata Kuliah Pendidikan Pancasila pada perguruan tinggi memiliki peran yang penting bagi mahasiswa untuk mengetahui, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai ideologis sebagai tatanan kehidupan dalam masyarakat sesuai dengan kemampuannya. Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki pemahaman ideologis yang mendalam agar tidak meninggalkan identitas nasionalnya di tengah arus globalisasi. Peran seorang pendidik dalam menumbuhkan pemahaman ideologis mahasiswa dengan menentukan keberhasilan pembelajaran mulai dari tujuan, metode, dan

media pembelajaran (Usmadi & Alamsyah, 2016). Landasan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran meliputi mahasiswa, dosen, tujuan, pendekatan, media, dan metode yang digunakan, serta sarana dan prasarana. Faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran harus saling berkaitan satu sama lain.

Media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus mampu membangkitkan motivasi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya (Asmaroini, 2017). Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek meliputi tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan yang akan dicapai, penggunaan media, kemampuan pendidik, kecakapan dan fleksibilitas, kepatuhan terhadap waktu dan peralatan pendukung, ketersediaan media, serta biaya (Fajriyah, 2017). Pemilihan media yang tepat menjadi kunci untuk menentukan keberhasilan pembelajaran di perguruan tinggi khususnya pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Mahasiswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media yang tepat. Tenaga pendidik pada kenyataannya jarang memanfaatkan media saat pembelajaran dan masih menggunakan metode yang kurang bervariasi seperti ceramah (Sidebang, Napitupulu, & Simaremare, 2021). Media pembelajaran Pendidikan Pancasila mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi cenderung tidak inovatif. Hal ini akan berpengaruh pada kurangnya partisipasi mahasiswa dalam mengikuti Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. Dosen yang hanya menggunakan metode ceramah akan membuat mahasiswa bosan dengan materi yang disampaikan (Sumarno, 2016). Penggunaan media dalam proses pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan materi yang diberikan agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa pada proses pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Pancasila masih menggunakan ceramah, tanya jawab, serta menggunakan *platform e-learning*. Mahasiswa sangat pasif pada saat tanya jawab sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Tenaga pendidik dalam proses pembelajaran *online* sering memanfaatkan pemakaian elektronik *learning* di berbagai

platform yang berisikan teks serta berbagai materi pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini mampu menyediakan program komputer untuk membuat video edukasi seperti *bandicam* yang merupakan aplikasi berbasis *paperless recorder* (Sarwono, 2022). *Bandicam* sangat cocok untuk pembelajaran *online* terutama dikombinasikan dengan *platform e-learning*.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan informasi menuntut mahasiswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Mahasiswa membutuhkan media yang inovatif agar mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan (Nurwahidah, Zaharah, & Sina, 2021). Aplikasi *bandicam* memungkinkan tenaga pendidik untuk memberikan penjelasan langsung dalam bentuk *screenshot* dan dilengkapi pilihan menu lain yang menunjang proses pembelajaran berjalan efektif. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, kajian ini akan membahas (1) penerapan aplikasi *bandicam* pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila, dan (2) peningkatan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila setelah menggunakan aplikasi *bandicam*.

METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas yaitu untuk merubah kondisi nyata ke arah situasi yang diharapkan (Sugiyono, 2016). Subjek dalam kajian ini adalah Mahasiswa Program Penelitian Agroteknologi Universitas PGRI Yogyakarta Tahun ajaran 2021/2022 sejumlah 24 orang. Kajian ini menggunakan empat siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam dua kali tes dengan dua kali pertemuan. Metode yang digunakan berupa tes dan dokumentasi. Tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa serta dokumentasi untuk mendapatkan data hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Instrumen yang digunakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) *online* dengan sintaks menggunakan *bandicam*. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan ketentuan bahwa keberhasilan belajar tercapai jika rata-rata hasil tes berkategori baik atau dengan skor antara 61 dan 80 untuk peningkatan hingga 80% populasi mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Aplikasi *Bandicam* pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila

Media berupa video pembelajaran memberikan manfaat bagi mahasiswa dan dosen. Manfaat video pembelajaran bagi mahasiswa yaitu dapat memotivasinya untuk belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi dan partisipasi, serta kemandirian belajar (Husein, 2020). Kegunaan video pembelajaran bagi seorang dosen yaitu sebagai edukasi untuk meningkatkan kreativitas dan jumlah Hak Cipta untuk Pendidik (HKI), *personal branding*, serta bertambahnya pendapatan (Ribawati, 2015). Proses pembelajaran yang menggunakan media berupa video dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Mahasiswa merasa bahwa media berupa video pembelajaran yang digunakan oleh dosen menarik perhatian dan membantunya fokus pada materi.

Penggunaan video tutorial dinilai cocok untuk bahan ajar yang membutuhkan pengetahuan deklaratif dan prosedural terutama saat mempelajari Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. Keuntungan belajar *online* di antaranya yaitu tidak terbatas tempat dan waktu dalam belajar sehingga dapat setiap saat mengikuti pembelajaran (Handayani, 2020). Penggunaan aplikasi *bandicam* dilengkapi dengan petunjuk tambahan berupa video tutorial. Pembelajaran dengan menggunakan video bermanfaat bagi peningkatan partisipasi serta kemandirian belajar mahasiswa (Cahyono, 2021). Penerapan aplikasi *bandicam* dapat menjadi metode pembelajaran alternatif di masa pandemi (Vioshka, Roza, & Maimunah, 2021). Modifikasi pembelajaran *online* diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan siklus bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif mahasiswa setelah menggunakan aplikasi *bandicam* yang mampu merekam keberlangsungan aktivitas pada *personal computer* di *e-learning*. Pendidikan menjadi salah satu bagian yang lengkap bagi kehidupan manusia (Ribawati, 2015). Pendidikan memungkinkan setiap individu untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dirinya menjadi manusia yang bermoral, berbudaya, berilmu, berteknologi, dan lain-lain. Pendidikan dapat

dijadikan sebagai petunjuk arah yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didik agar memiliki karakter (Wasitohadi, 2014). Perubahan pada setiap karakter individu dapat dilakukan melalui pendidikan dengan catatan melibatkan perubahan pola pikir dan perilaku (Usmaedi & Alamsyah, 2016). Mahasiswa dengan mengikuti pembelajaran dapat meningkatkan kemampuannya.

Penggunaan media *bandicam* dalam pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi mahasiswa, sehingga nantinya hasil belajar akan mengalami peningkatan. Pemilihan media pembelajaran oleh pendidik harus melalui pemikiran dan perencanaan (Gede & Sulaiman, 2019). Aplikasi *bandicam* dapat membuat pendidik berkreasi dalam menyampaikan materi melalui video pembelajaran yang dibuat secara mandiri (Jufri & Hasrizal, 2021). Pembelajaran menggunakan aplikasi *bandicam* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena tidak hanya menggunakan media *power point* saja.

Kegiatan setiap siklus terdiri dari observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Observasi terhadap mahasiswa dilakukan pada setiap siklus dengan tujuan untuk mengamati perkembangannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Tahap perencanaan bertujuan untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dengan membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Pendidikan Pancasila berbasis aplikasi *bandicam*. Manfaat dari adanya video pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa berpartisipasi dalam suasana yang digambarkan (Nurwahidah, Zaharah, & Sina, 2021). Pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam siklus I dan siklus II mengikuti panduan dari RPS. Kegiatan pembelajaran setiap siklusnya diawali dari kegiatan awal, inti, dan ditutup dengan kegiatan akhir. Pelaksanaan tindakan setelah selesai dilanjut dengan kegiatan akhir yaitu refleksi untuk mengetahui perkembangan dari mahasiswa. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan langkah yang akan diambil dalam memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

Mahasiswa di setiap akhir pertemuan diberikan tes penilaian untuk mengukur peningkatan hasil belajar ranah kognitif setelah diberikan atau dilakukan tindakan. Hasil belajar juga dikatakan

sebagai pengalaman yang dilakukan oleh peserta didik, meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik (Destiyandani, 2016). Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik baik secara kognitif, emosional, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran (Kunandar, 2013). Hasil belajar dapat meningkat dengan memberikan pemahaman yang lebih kompleks pada peserta didik yaitu menginduksi perubahan dan pembentukan perilaku pada proses pembelajaran (Masdafni, 2020). Peningkatan hasil belajar dapat terjadi setelah adanya pemberian metode yang tepat oleh pendidik.

Pelaksanaan siklus I dibagi menjadi tiga tahapan yaitu awal, inti, dan akhir dengan alokasi waktu sebanyak 2 x 40 menit. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, berdoa, dan absensi kehadiran mahasiswa. Dosen sebelum menyampaikan materi membuat prediksi dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan selanjutnya menyampaikan sintaks pembelajaran. Kegiatan inti dimulai dengan mengirimkan video Materi Pancasila sebagai Ideologi Bangsa melalui aplikasi *bandicam* dan menginstruksikan mahasiswa untuk menonton. Mahasiswa setelah mendengarkan penjelasan dari video selanjutnya menjawab pertanyaan untuk memperkuat kemampuan kognitifnya. Mahasiswa menyimpulkan mengenai materi dan dosen memberikan penguatan. Dosen merefleksikan pembelajaran dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Kegiatan diakhiri dengan pengolahan soal evaluasi hasil belajar kognitif yang terdiri dari lima butir uraian.

Pelaksanaan pada siklus II melalui tahapan yang sama seperti siklus I meliputi kegiatan perencanaan yang telah diperbaiki, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Tahap perencanaan yaitu menjadwalkan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga tidak mengurangi waktu pada penerapannya. Dosen pada tahap perencanaan melakukan penentuan pada standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi yang akan diberikan, pengembangan rencana pembelajaran dengan membuat sintaks pembelajaran, metode, alat, serta media pembelajaran. Dosen selanjutnya menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk Materi Pancasila sebagai Ideologi Negara yaitu aplikasi *bandicam* dan menentukan alat evaluasi.

Kompetensi awal mahasiswa harus diketahui untuk menetapkan strategi pembelajaran yang tepat.

Tahap tindakan sebagai bentuk implementasi dari desain yang telah dibuat. Dosen dalam pelaksanaan pembelajaran harus mendorong kemampuan mahasiswa untuk berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan di dalam kelas. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk memikirkan jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan. Pendidik tidak boleh langsung menjawab pertanyaannya sendiri tanpa memberikan kesempatan mahasiswa mencari jawaban dan berpikir. Dosen melalui pembelajaran yang diberikan memiliki andil yang sangat penting pada proses mengembangkan kemampuan mahasiswa. Oleh karena itu, dosen harus menciptakan lingkungan yang nyaman agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Kegiatan belajar dapat terlaksana dengan efektif jika terdapat interaksi yang baik oleh dosen dan mahasiswa.

Fase yang terakhir yaitu refleksi meliputi beberapa kegiatan yang dilakukan oleh dosen dengan melibatkan mahasiswa untuk bekerja sama menjadi observer pada proses pembelajaran. Kegiatan refleksi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran. Hasil refleksi sebagai acuan dalam menentukan *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Hasil belajar kognitif mahasiswa juga dibandingkan antara siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan. Hasil dari proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dilakukan dievaluasi untuk mengetahui gambaran perkembangan mahasiswa serta permasalahan-permasalahan yang telah dihadapi. Tahap refleksi dilakukan secara berkelanjutan hingga memperoleh hasil yang ingin dicapai yaitu meningkatnya hasil belajar mahasiswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dibagi menjadi tiga tahapan yaitu awal, inti, serta akhir dengan alokasi waktu sebanyak 2 x 40 menit. Pembelajaran pada siklus II merupakan perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Proses pembelajaran untuk siklus II dilakukan secara virtual melalui *google meet*. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian salam, berdoa, serta absensi kehadiran mahasiswa. Dosen memberikan pengantar mengenai tujuan dari Materi Pancasila sebagai Ideologi Bangsa, membuat prediksi dengan mengajukan

beberapa pertanyaan sebelum masuk pada materi inti, menyampaikan sintaks yang diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan awal terdiri dari menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada mahasiswa.

Kegiatan inti pada siklus II dengan memberitahukan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu audiovisual, pengorganisasian kelompok belajar, memimpin kelompok, dan menilai hasil belajar kognitif pada materi yang diajarkan. Dosen terlebih dahulu mengirimkan video yang menjelaskan Materi Pancasila sebagai Ideologi Bangsa yang dibuat dengan *bandicam* dan menginstruksikan mahasiswa menontonnya. Mahasiswa setelah mendengarkan penjelasan dari video yang dikirimkan akan menjawab pertanyaan dengan tujuan untuk memperkuat kemampuan kognitifnya. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk menyimpulkan mengenai Materi Pancasila sebagai Ideologi Bangsa yang telah dipelajari dan dosen memberikan penguatan.

Pembelajaran pada siklus II diakhiri dengan refleksi yaitu memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan yang belum dipahami. Kegiatan diakhiri dengan mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif yang terdiri dari lima soal uraian. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa penjelasan yang diperoleh dapat tersimpan dalam ingatan jangka panjang dan tidak mudah dilupakan (Huda, 2013). Data yang dikumpulkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar ranah kognitif mahasiswa didapatkan dari nilai *posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *bandicam*. Pedoman penilaian *posttest* setiap butir pertanyaan memiliki bobot 20 poin dengan total skor 100. Hasil belajar mahasiswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dengan rata-rata di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari tes pada siklus I sampai siklus II.

Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila Setelah Menerapkan Aplikasi *Bandicam*

Bandicam merupakan aplikasi yang memungkinkan penggunaanya untuk merekam tampilan layar pada desktop masing-masing. Dosen yang menggunakan aplikasi *bandicam* dalam proses pembelajaran dapat menjelaskan materi kepada mahasiswa dengan menampilkan media berupa video, *power point*, dan lainnya

(Cahyono, 2021). Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dapat membuka video pembelajaran yang dibuat oleh dosen di *e-learning*. Video pembelajaran dapat ditonton secara *online* dan *offline* dengan catatan harus didownload sebelumnya. Dosen dapat menampilkan video pembelajaran yang dihasilkan sesuai jadwal yang dikelola.

Rumus yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa pada siklus I yaitu ketuntasan belajar mahasiswa dihitung nilai rata-ratanya sehingga menghasilkan skor ranah kognitif. Pembelajaran pada siklus I berlangsung sangat baik dan lancar. Dosen melakukan langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks yang telah dirancang. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kendala pada pembelajaran siklus I yaitu mahasiswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan dosen dengan menggunakan media *bandicam* dan reaksi mahasiswa cenderung masih pasif. Dosen dan mahasiswa harus mampu menciptakan interaksi yang baik agar pembelajaran berjalan efektif (Sumarno, 2016). Kegiatan refleksi pada siklus I bertujuan untuk memperbaiki agar pembelajaran pada tahap berikutnya dapat berjalan lebih baik.

Perhitungan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa terhadap Materi Pancasila sebagai Ideologi Negara pada siklus I dan siklus II menggunakan rumus yang sama yaitu ketuntasan belajar. Keberhasilan mahasiswa dalam ranah kognitif diukur dari perolehan nilai rata-rata hasil belajarnya. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Rumini, 2016). Tes hasil belajar kognitif mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila diberikan pada setiap akhir pembelajaran siklus I dan siklus II. Berikut hasil belajar untuk siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa rata-rata nilai mahasiswa pada siklus I yaitu 69,16% dengan rincian 16 mahasiswa dalam kategori tuntas memperoleh skor persentase

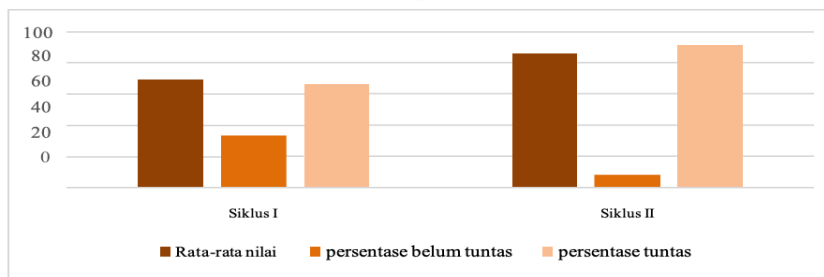
66,67% dan 8 mahasiswa dalam kategori belum tuntas memperoleh skor persentase 33,33% belum tuntas. Indikator keberhasilan pembelajaran yang digunakan yaitu nilai rata-rata hasil tes dalam kategori baik jika berada pada rentangan 61-80 dengan ketentuan 80% dari jumlah mahasiswa. Hasil belajar pada siklus I jika disesuaikan dengan indikator keberhasilan pembelajaran menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mencapai ketuntasan minimal atau dalam kategori baik belum memenuhi kriteria. Perbaikan harus dilakukan oleh dosen agar pembelajaran pada tahap siklus II berjalan dengan baik.

Pembelajaran pada siklus II berjalan jauh lebih baik dan lancar dibandingkan siklus I. Kelemahan atau permasalahan dalam proses pembelajaran siklus I dilakukan perbaikan terhadap video pembelajaran yang lebih bervariasi. Perbaikan yang dilakukan bertujuan agar mahasiswa pada siklus II dapat terdorong untuk menyimak dan tidak merasa bosan mendengarkan penyajian materi. Motivasi belajar dari seorang pendidik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran (Asmaroini, 2017). Dosen juga mengajak mahasiswa agar dapat menghubungkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari. Hasil belajar pada siklus II diketahui memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,25% dengan penjabaran yaitu 21 mahasiswa dalam kategori tuntas yaitu 91,67% dan 3 mahasiswa belum tuntas memperoleh skor 8,33%. Berdasarkan perhitungan hasil belajar pada siklus II terlihat bahwa ranah kognitif mahasiswa memenuhi kriteria keberhasilan 80% sehingga pembelajaran dikatakan telah berjalan dengan efektif.

Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *bandicam* pada siklus II dikatakan tuntas karena memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Dosen setelah mengetahui keberhasilan pada siklus II selanjutnya mengambil keputusan untuk mengakhiri proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar nilai kognitif mahasiswa dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Ranah Kognitif Mahasiswa

Tindakan	Jumlah Mahasiswa	Rata-Rata Hasil Belajar	Jumlah Mahasiswa	Persentase yang Belum Tuntas	Jumlah Mahasiswa	Persentase yang Tuntas
Tes 1	24	69,16	16	33,33%	8	66,67%
Tes 2	24	86,25	3	8,33%	21	91,67%



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan peningkatan hasil belajar mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan media aplikasi *bandicam* dalam Mata Kuliah Pendidikan Pancasila sangat bermanfaat. Media *bandicam* mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa karena terdapat video pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Media pembelajaran berupa video dapat menggantikan seorang pendidik sehingga mahasiswa dapat mereview materi yang dipelajari di kelas dengan mudah. *Bandicam* menjadi solusi bagi pendidik untuk mengatasi kesulitan pembelajaran dengan menyajikan materi melalui video yang dapat digunakan peserta didik setiap saat (Sidebang, Napitupulu, & Simaremare, 2021). Aplikasi *bandicam* menjadi alat untuk menyimpan materi yang disampaikan oleh dosen, sehingga mahasiswa dapat mempelajari setiap saat.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan video berbasis *bandicam* menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat memunculkan motivasi belajar pada mahasiswa. *Bandicam* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk merekam layar dan merekam suara sehingga dapat dihasilkan sebuah video pembelajaran (Sarwono, 2022). Keunggulan penggunaan *bandicam* dalam proses pembelajaran yaitu tidak membutuhkan ruang yang besar, video memiliki kualitas tinggi, dan ukuran dari file video tidak terlalu besar sehingga jika di unggah melalui e-learning tidak menghabiskan banyak kuota internet. Penggunaan aplikasi *bandicam* dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Pancasila memudahkan mahasiswa untuk mendownload atau hanya sekedar menonton video materi secara online. Penggunaan media *bandicam* sangat tepat karena dapat ditonton mahasiswa secara terus menerus tanpa batasan waktu.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa di dalam kelas agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Aplikasi *bandicam* berupa video pembelajaran yang

dipilih dan digunakan dosen dalam Mata Kuliah Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pemilihan media pembelajaran berupa video dapat mendorong pertumbuhan pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik (Firmansah & Firdaus, 2020). Dosen dalam menyampaikan materi dengan berbantuan *power point* terlihat jelas dalam video pembelajaran. Mahasiswa lebih mudah belajar dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *bandicam* karena materi tersampaikan dengan jelas. Penggunaan media pembelajaran berupa video berbasis *bandicam* bersifat interaktif dan dapat merangsang mahasiswa untuk berpikir kritis.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Pendidikan Pancasila dapat dilakukan dengan penerapan penggunaan aplikasi *bandicam*. Cara yang dapat dilakukan dalam peningkatan hasil belajar adalah mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyajian materi (Herayanti dkk, 2019). Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan penggunaan media *bandicam* dalam proses pembelajaran (Khotimah & Hasanah, 2021). Mahasiswa setelah menggunakan media *bandicam* dapat berpikir secara kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penerapan penggunaan *bandicam* sangat tepat pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila karena menghilangkan kejenuhan mahasiswa. Video pembelajaran melalui aplikasi *bandicam* dapat memotivasi mahasiswa dan meningkatkan hasil belajarnya.

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dibagi menjadi tiga tahapan meliputi kegiatan diawali dengan memberitahu tujuan dan memotivasi mahasiswa, kegiatan inti yaitu menyampaikan materi menggunakan aplikasi *bandicam*, serta kegiatan akhir untuk

merefleksi. Hasil belajar pada siklus I memperoleh persentase 66, 67% dengan jumlah sebanyak 16 mahasiswa tuntas. Jumlah mahasiswa yang belajarnya tuntas pada siklus I belum memenuhi kriteria 80%. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah dilakukan siklus II yaitu memperoleh persentase 91,67% dengan jumlah sebanyak 21 mahasiswa tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang memenuhi ketuntasan belajar pada siklus II dalam kategori baik dengan rentang nilai 61-80 sebanyak 80%. Penerapan media *bandicam* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya pada Materi Pancasila sebagai Ideologi Negara.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmaroini, A. P. (2017). Motivasi Belajar Siswa Kelas V terhadap Mata Pelajaran PKn di MI Ma'arif Gandu Desa Gandu Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1), 1-6.
- Cahyono, H. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Bandicam pada Mata Kuliah Teori Graf untuk Meningkatkan Kemampuan Abstraksi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 114-119.
- Destiyandani, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Tuntang pada Materi Segitiga. *Satya Widya*, 32(2), 65-78.
- Fajariyah, E. L. (2017). *Penerapan MediaPuzzle untuk Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159-172.
- Gade, S., & Sulaiman. (2019). *Pengembangan Interaksi Edukasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Teori Praktik*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala, dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Research*, 1(2), 15-23.
- Herayanti, L., Safitri, B. R., Sukroyanti, B. A., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru-Guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 495-501.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husein, H. (2020). *Materi Perkuliahan: Perekaman Video Pembelajaran dengan Bandicam dan Powerpoint*. Semarang: Universitas Islam Negeri 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*, 1(1), 16-32.
- Jufri, & Hasrizal. (2021). PKM Pemanfaatan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 2(1), 57-63.
- Khotimah, K., & Hasanah, F. (2021). Penerapan Media Bandicam dengan Pendekatan Realistic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PAI Kelas XI IPS di SMA Negeri Plandaan Jombang. *Journal of Education and Management Studies*, 4(1), 29-36.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masdafni. (2020). Pembelajaran Daring Menggunakan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII C SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1753-1755.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1), 118-127.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 15-25.
- Rumini. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan melalui

- Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014-2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 19-40.
- Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 69-73.
- Sidebang, R., Napitupulu, R., & Simaremare, H. (2021). Analisis Kesulitan Dosen dalam Penerapan Pembelajaran *Daring pada Mata Kuliah Pendidikan Pembelajaran Tematik Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar Tahun Ajaran 2020/2021*. Artikel disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi, Pematangsiantar: Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumarno. (2016). Pengaruh Balik (Feedback) Guru dalam Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik (suatu Kajian Teoritis dan Empirik). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 115-125.
- Trianto, M. P. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Usmaedi, & Alamsyah, T. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar dan Self-Esteem Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2), 215-223.
- Vioshka, Y., Roza, Y., & Maimunah. (2021). Improving Mathematics Cognitive Learning Outcomes Through The Application of Bandicam Video to Class X Senior High School Students in Kampar Regency. *Journal of Educational Sciences*, 5(4), 665-677.
- Wasitohadi. (2014). Hakekat Pendidikan dalam Perspektif John Dewey Tinjauan Teoritis. *Satya Widya*, 30(1), 49-61.