

# Implementasi Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis *PowerPoint* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Agnes Aprilia<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

Bandicam, Meida Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Ruang lingkupnya meliputi pengajar dan siswa kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan informasi kualitatif yang setelah itu diuraikan dengan cara deskriptif. Di kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta mapel bahasa Indonesia diadakan dengan cara daring. Dalam penerapannya, bukan cuma terhambat pada kesiapan suatu sarana fasilitas prasarana tetapi pula tersedianya Sumber Daya Manusia yang berkaitan atas keahlian dalam membedahkan program komputer buat proses pembelajaran secara nyata, akibatnya banyak siswa yang tidak memperhatikan pendidikan. *PowerPoint* ialah alat yang (1) gampang digunakan serta bisa dibuat seorang diri, (2) Bisa dipakai dengan cara berulang-ulang sehingga bertambah efektif, (3) Ongkos murah, dan (4) Mempunyai kemampuan menarik perhatian dengan sarana yang dimilikinya, sanggup tingkatkan atensi siswa buat memperhatikan pendidikan yang berakibat pada tercapainya maksud pendidikan.

---

**How to Cite:** Aprilia, Agnes. (2021). Implementasi Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis *Power Point* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta . *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah perihal yang sangat berarti sebab Pendidikan berikan ilmu pengetahuan buat seorang. Pembelajaran di sekolah ialah pembelajaran resmi. Pembelajaran resmi ada banyak pendidikan yang dipelajari siswa. Pelajaran bahasa Indonesia ialah salah satu mapel yang dipelajari siswa. Berdasarkan KTSP (Depdiknas, 2006: 81), pendidikan bahasa Indonesia memusatkan siswa supaya bisa tingkatkan keahlian dalam berbicara memakai bahasa Indonesia dengan patut serta betul, patut dengan cara lisan ataupun tulis, dan penilaian terhadap hasil ciptaan perihal sastra manusia Indonesia bisa ditumbuhkan.

Pendidikan bahasa Indonesia yang dilaksanakan di sekolah mencakup aspek; mendengarkan, berdialog, membaca serta menulis. Selaku satu di antara yang ada usaha buat menghasilkan turunan yang pintar, memiliki daya cipta, kritis serta berbudaya lewat kemampuan berbahasa Indonesia yang patut serta betul, dan mampu serta cekatan dalam memakai bermacam aspek tersebut, hingga pendidikan bahasa Indonesia ditunjukkan buat membangkitkan hati siswa supaya terlatih serta belajar berbahasa dengan pas.

Pembelajaran dikatakan apik bila terlaksana maksud pendidikan, tersampaikan materi sehingga siswa gampang menguasai. Sebab teknologi terus menjadi tumbuh hingga buat menggapai keadaan berhasil dalam aktivitas pendidikan terdapat kenaikan sumber energi manusia. Guru wajib memiliki keahlian serta keterampilan yang baik dalam memakai teknologi. Bagi Ega (2020:1-2) guru diharuskan membuat aktivitas pembelajaran jadi inovatif, sehingga siswa sanggup buat belajar maksimal secara mandiri ataupun di kelas.

Buat dapat terlaksananya tujuan dibutuhkannya penunjang dalam rangkaian tindakan pendidikan. Salah satu penunjang aktivitas pendidikan adalah media. Bagi Bovee (dalam Sanaky, 2009:3) perlengkapan yang berperan dalam mengantarkan pesan pendidikan dan menolong berbicara antara guru serta siswa ialah media

pembelajaran. Dalam memahami materi siswa memiliki style belajar yang berlainan, selaku guru kuasa memilah media yang sesuai buat siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dapat dipilih sebagai salah satu perlengkapan penunjang dalam aktivitas pendidikan. Bagi Rusman (dalam Indriyanti, 2017: 34- 35) *PowerPoint* ialah multimedia yang gampang dalam pembuatan, gampang pula kala digunakan, dan menarik. Sehingga *PowerPoint* bisa dipergunakan buat menolong kegiatan pendidikan sebab menarik.

Bagi Herayanti (dalam Wulandari, 2020: 10) kalau *Bandicam* ialah perlengkapan rekam layar yang dapat merekam kegiatan layar komputer. Dalam pemakaian media pembelajaran ini bisa menolong siswa ketika berlatih mandiri, media dapat buat ditaruh, sehingga siswa dapat mempelajari kembali materi kapanpun serta dimana saja.

Bagi Sumiati (2007: 163- 165) media pembelajaran memiliki khasiat yang bisa membuat lebih jelas materi belajar serta ulasan sesuatu yang tidak nyata ke wujud yang benar terdapat, bisa mengantarkan data, membagikan pengalaman nyata, disebabkan siswa dapat berhubungan dengan area belajarnya, bisa menekuni materi pembelajaran secara berulang meski keterbatasan ruang serta waktu. Penguraian tersebut menarangkan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengimplementasi media pembelajaran *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII SMA di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Dikala wabah berjangkit serempak di mana-mana ini waktu pendidikan sungguh-sungguh dibatasi sehingga memakai media pembelajaran ini diimplementasikan siswa dapat belajar tanpa mengingatkan akan waktu serta tempat. Dari kasus yang telah diterangkan peneliti menginginkan buat melaksanakan penelitian yang bertajuk “Implementasi Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis *PowerPoint* dalam Pendidikan Bahasa Indonesia Kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta”

## METODE

Penelitian ini memakai tata cara penelitian dengan menggunakan informasi kualitatif yang setelah itu diuraikan dengan cara deskriptif, buat memberikan cerminan tentang implementasi media pembelajaran *Bandicam* berbasis *PowerPoint* pada mapel bahasa Indonesia kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Sekelompok orang dari penelitian ini adalah pengajar dan siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta pada mapel bahasa Indonesia. Metode penggabungan informasi dicoba melalui tanya jawab serta peninjauan secara cermat pada pembelajaran daring mapel bahasa Indonesia kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Peneliti melaksanakan tanya jawab yang tercantum dalam metode tanya jawab tidak disusun dan diatur rapi tetapi cuma muat inti kasus tentang implementasi media pembelajaran *Bandicam* berbasis *PowerPoint* mapel bahasa Indonesia kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Hasil informasi dari tanya jawab serta peninjauan tersebut, selanjutnya dijabarkan dengan memakai konsep Miles dan Huberman, ada pula hasilnya diterbitkan lewat *reduction*, informasi *display* dan *conclusion*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan proses belajar daring pada mapel bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta awalnya dilaksanakan dengan memakai media *Zoom Meeting* serta aplikasi *Google Classroom*. Buat melaksanakan proses belajar ini baik pengajar ataupun siswa wajib sediakan bermacam fasilitas prasarana semacam laptop, gadget, serta jaringan internet dengan sinyal yang lumayan mencukupi. Perihal ini jadi hambatan tertentu untuk siswa ataupun guru. Sebab kebanyakan siswa berasal dari pondok pesantren dan tinggal di wilayah yang minim sinyal. Siswa tidak bisa menjajaki proses belajar dengan teratur yang diakibatkan karena perihal ini. Perihal tersebut dinyatakan dengan besar jumlahnya ketidak adanya siswa ataupun yang tidak menjajaki proses belajar lewat *zoom meeting*. Tidak hanya itu pula bisa dimunculkan dari lumayan besar jumlahnya siswa yang tidak melaksanakan tugas yang diserahkan oleh pengajar. Tabel di bawah ini menampilkan gambaran kedatangan siswa dalam *google classroom* serta pengerjaan tugas:

**Tabel 1. Kehadiran Siswa Dalam  
Google Classroom dan Pengerjaan Tugas.**

Kelas	Jumlah siswa	Kehadiran dalam <i>google classroom</i>	Pengerjaan tugas
XII	12	33%	25%

Mengetahui dari hasil pelaksanaan pembelajaran daring yang sudah terjadi tidak terlaksana tujuan pembelajaran, hingga setelah itu dicoba analisis. Dari analisis tersebut setelah itu disepakati buat mengakhiri pemakaian media proses belajar yang mulanya ialah *zoom meeting* serta aplikasi *google classroom*. Lalu mengubahnya dengan perantara *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dan *Google Form*. Pemungutan kesepakatan buat memakai alat ini beralaskan pada pendapat baik buruknya media *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dan *Google Form* dirasa lebih gampang serta tidak membutuhkan banyak ongkos sehingga para siswa tidak hadapi kesulitan buat membuka akses. Tidak hanya itu alat tersebut pula bisa dipakai serta dipelajari dengan cara berulang kali secara *offline*, sehingga siswa bisa menekuni materi hingga betul- betul paham.

Pada pemberian materi “Teks Cerita Sejarah” bahan pelajaran terbuat dengan sarana *Bandicam* berbasis *PowerPoint* secara saling aktif. *Bandicam* berbasis *PowerPoint* meliputi tayangan slide yang dipenuhi dengan bacaan serta foto untuk menarangkan materi. Di tayangan pertama ada video pembukaan yang dipelajari serta penjelasan pendek bahan pelajaran. Pada tiap-tiap tayangan disempurnakan dengan animasi supaya penampilan *PowerPoint* makin memikat. Berikutnya *PowerPoint* disampaikan pada siswa menggunakan tautan *YouTobe* lewat *WhatsApp*. Siswa cuma mengeluarkan ongkos dikala mengunduh video *PowerPoint*. Sehabis didownload, siswa dapat mempelajari video *PowerPoint* dengan cara *offline*. Guru meminta siswa buat mengirim kehadiran menggunakan *google form* lewat *WhatsApp*. Kemudian untuk menyadari ketercapaian tujuan pembelajaran guru memberikan tugas kepada siswa. Setelah itu siswa mengirimkan jawaban tugas tersebut pada guru menggunakan *google form* lewat *WhatsApp*. Dengan gampang serta mudahnya pemakaian sarana ini, siswa banyak yang mengerjakan tugas dan mengisi presensi. Tabel berikut menampilkan deskripsi perihal tersebut:

**Tabel 2. Kehadiran Serta Pengerjaan  
Tugas “Teks Cerita Sejarah”**

Kelas	Jumlah siswa	Kehadiran	Pengerjaan tugas
XII	12	41%	50%

Materi “Teks Cerita Sejarah” disampaikan dengan menggunakan media *PowerPoint* yang terbuat secara saling aktif berbentuk *slideshow* yang memuat bacaan serta foto yang dipenuhi dengan cerita berbentuk audio suara pengajar yang menarangkan pelajaran. Berikutnya *PowerPoint* dissave dalam bentuk mp4 ataupun video. Setelah itu video tersebut diupload di halaman *YouTube*. Setelah itu guru mengantarkan tautan *YouTube* lewat *WhatsApp*. Siswa bisa menekuni pelajaran “Teks Cerita Sejarah” lewat *YouTube* ataupun mendownload video dari *YouTube* setelah itu belajar dengan cara *offline*. Penguploadan bahan pelajaran ke *YouTube* ditujukan buat membagikan alterasi serta energi tarik pada Pengerjaan tugas siswa buat menjajaki pendidikan, sehingga pendidikan tidak menjemukan. Guru pula menyuruh siswa buat mengirim kehadiran lewat *WhatsApp*. Buat menyadari ketercapaian maksud pendidikan siswa diberikan tugas yang relevan dengan pelajaran serta siswa wajib menyelesaikannya. Setelah itu guru menyuruh siswa buat menyampaikan hasil pekerjaan lewat *WhatsApp*. Banyaknya siswa yang melaksanakan kehadiran serta menyelesaikan tugas bertambah pada materi “Teks Cerita Sejarah” dengan sarana *Bandicam* berbasis *PowerPoint* yang diupload ke *YouTube* ini. Tabel berikut menampilkan deskripsi perihal tersebut:

**Tabel 3. Kehadiran dan Pengerjaan Evaluasi Kompetensi**

Kelas	Jumlah siswa	Kehadiran	Pengerjaan tugas
XII	12	50%	60%

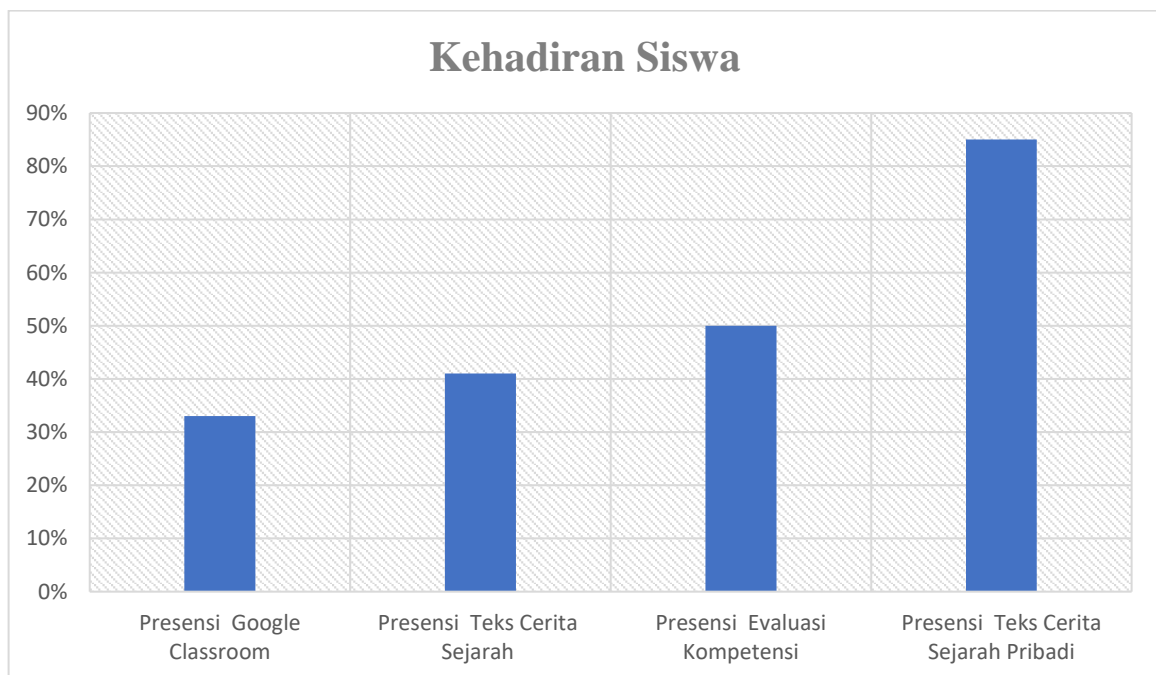
Penyampaian materi “Menganalisis Kebahasaan Cerita atau Novel Sejarah” terbuat dalam suatu *PowerPoint* interaktif. Materi disampaikan dalam slide- slide yang memuat bacaan serta foto. Setelah itu *PowerPoint* tersebut dikolaborasi dengan aplikasi “*Bandicam*” sehingga nampak guru menarangkan materi pembelajaran yang telah dimunculkan dalam *PowerPoint*. Data materi tersebut ditaruh dalam bentuk .mp4 ataupun video. Setelah itu guru mengirimkan video Pengerjaan tugas tersebut kepada siswa lewat *WhatsApp*. Siswa bisa mengunduh materi tersebut serta mempelajarinya secara *offline*. Berikutnya guru menyuruh siswa buat mengisi kehadiran serta memberikan tugas buat mengenali ketercapaian maksud pendidikan lewat *WhatsApp*. Presensi yang dicoba serta tugas yang dikerjakan oleh siswa jumlahnya bertambah pada pembelajaran materi “Menganalisis Kebahasaan Cerita atau Novel Sejarah”. Tabel berikut menampilkan deskripsi perihal tersebut:

**Tabel 4. Kehadiran dan Persentase Hasil Membuat Teks Cerita Sejarah Pribadi**

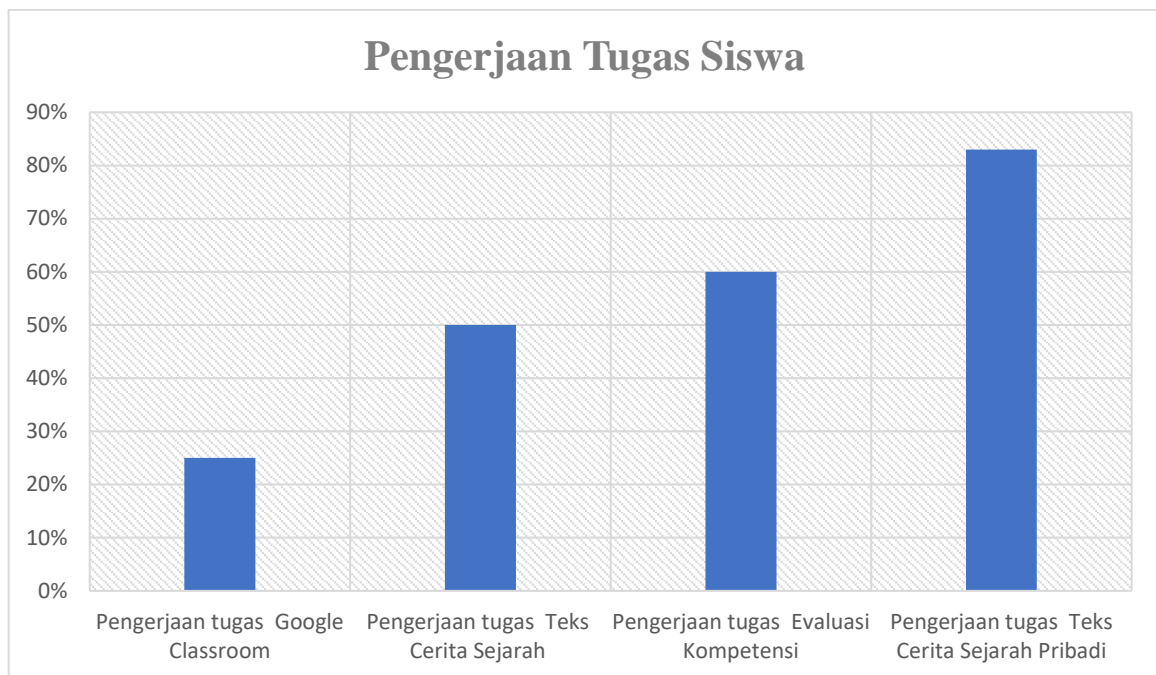
Kelas	Jumlah siswa	Kehadiran	Pengerjaan tugas
XII	12	85%	83%

Dari hasil peninjauan secara cermat pembelajaran yang sudah terjadi, media *Bandicam* berbasis *Powerpoint* yang dipakai pada mapel bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, menampilkan kenaikan atensi siswa buat menjajaki pembelajaran. Perihal ini nampak pada kenaikan persentase kedatangan siswa dari 4 kali pertemuan. Grafik berikut menampilkan kenaikan tersebut:

**Gambar 1. Grafik Presensi Siswa**



Tidak hanya dari kedatangan siswa kenaikan atensi pula bisa ditampakkan dari pengerjaan tugas yang diserahkan oleh guru guna mengenali ketercapaian tujuan pembelajaran. Grafik berikut menampilkan kenaikan tersebut:

**Gambar 2. Grafik Pengerjaan Tugas**

Didapat dari kedua grafik tersebut, pembelajaran dengan media *Bandicam* berbasis *PowerPoint* yang terbuat secara interaktif pada pembelajaran materi Teks Cerita Sejarah bisa tingkatkan energi tarik siswa buat menjajaki pembelajaran, setelah itu pembelajaran dengan media *PowerPoint* yang dikolaborasikan dengan media *YouTube* pada pembelajaran materi Menganalisis Kebahasaan Cerita atau Novel Sejarah lebih menarik siswa buat menjajaki pembelajaran, berikutnya pembelajaran dengan media *PowerPoint* yang dikolaborasikan dengan aplikasi *bandicam* pada materi Teks Cerita Sejarah Pribadi, lebih tingkatkan energi tarik siswa buat menjajaki pembelajaran. Sehingga bisa disimpulkan kalau pemakaian media *Bandicam* berbasis *PowerPoint* selaku sarana pembelajaran pada implementasi pendidikan jarak jauh mapel bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta bisa tingkatkan ketercapaian maksud pendidikan.

## KESIMPULAN

Bersumber pada ulasan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, bisa disimpulkan kalau: media *Bandicam* berbasis *PowerPoint* ialah satu di antara yang ada media pembelajaran yang gampang, ongkos murah serta menarik. Karena keunggulannya pemakaian media *Bandicam* berbasis *PowerPoint* dalam implementasi pembelajaran mapel bahasa Indonesia kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta bisa tingkatkan atensi siswa buat menjajaki pendidikan serta menyelesaikan tugas sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilakukan dengan apik berkat bantuan dari berbagai pihak untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada bapak Rosidul Anwar, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah bersedia menerima kami dalam kegiatan PLP II, Dra. Purwati Idaminingsih guru bahasa Indonesia yang telah memberikan arahan serta bimbingannya dalam penyusunan penelitian ini. Adik-adik kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah bersedia untuk menjadi narasumber. Serta

semua pihak yang tidak sapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

## REFERENSI

- Ariani, Nindyah. 2020. "Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media Powerpoint Mapel Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo" *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 5, hlm. 1-11.
- Angraini, Novitri. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X SMA Pembangunan". *Skripsi*. Padang : FBS UNP.
- Lestari, Erma. 2019. "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi" *INTELIGENSI: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, 1, hlm. 1-7