

## **LAPORAN PENELITIAN**



### **PENGEMBANGAN BANDICAM BERBASIS POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA PGSD**

#### **PENELITI**

Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd NIDN. 0613126901  
Atrianing Yessi Wijayanti, M.Pd. NIDN. 0622018801  
Puji Winarti, M.Pd. NIDN. 0604048703

**UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI  
(UNDARIS)  
2022**



**YAYASAN UNDARIS KABUPATEN SEMARANG  
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT**

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax (024) 76911689 Ungaran Timur 50514  
Website : undaris.ac.id, email : info.undaris.ac.id

**HALAMAN PENGESAHAN**

- Judul Penelitian : Melaksanakan Penelitian Dosen dengan judul “Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD”
1. Pelaksana :
- Ketua :
- a. Nama Lengkap : Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd.
- b. NIDN : 0613126901
- c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/ IIIc
- d. Jurusan/Fakultas : PGSD/ Keguruan Ilmu Pendidikan
- Anggota I
- a. Nama Lengkap : Atrianing Yessi Wijayanti, M.Pd.
- b. NIDN : 0622018801
- c. Jabatan/Golongan : Lektor/IIIb
- d. Jurusan/Fakultas : PGSD/ Keguruan Ilmu Pendidikan
- Anggota II
- a. Nama Lengkap : Puji Winarti, M.Pd.
- b. NIDN : 0604048703
- c. Jabatan/Golongan : Lektor/IIIb
- d. Jurusan/Fakultas : PGSD/ Keguruan Ilmu Pendidikan
2. Perguruan Tinggi : UNDARIS
3. Biaya Kegiatan : Rp. 3.500.000,- (Dua juta rupiah)
4. Tahun Pelaksanaan : 2022



Mengetahui  
Dekan

Drs. H. Abdul Karim, M.H.  
NIDN. 0618096201

Ungaran, 29 Februari 2022  
Ketua Penelitian,

Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd.  
NIDN. 0613126901



Menyetujui  
Ketua LPPM

Dr. Sutomo, M.Pd.  
NIP. 196009011994031001

## DAFTAR ISI

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL .....                               | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                          | ii  |
| DAFTAR ISI .....                                  | iii |
| ABSTRAK .....                                     | iv  |
| BAB I    PENDAHULUAN .....                        | 1   |
| A. Latar Belakang .....                           | 1   |
| B. Perumusan Masalah .....                        | 4   |
| C. Fokus Penelitian .....                         | 4   |
| D. Tujuan Penelitian .....                        | 4   |
| E. Manfaat Penelitian .....                       | 4   |
| BAB II    TINJAUAN PUSTAKA .....                  | 5   |
| A. Penelitian Terdahulu .....                     | 5   |
| B. Media Pembelajaran .....                       | 5   |
| C. Pengembangan .....                             | 6   |
| D. <i>Bandicam</i> .....                          | 7   |
| E. <i>Microsoft Powerpoint</i> .....              | 7   |
| BAB III    METODE PENELITIAN .....                | 8   |
| A. Model Pengembangan .....                       | 8   |
| B. Prosedur Pengembangan .....                    | 8   |
| C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....    | 10  |
| BAB IV    HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....   | 13  |
| A. Hasil Penelitian .....                         | 13  |
| B. Pembahasan .....                               | 15  |
| BAB V    SIMPULAN DAN SARAN .....                 | 16  |
| DAFTAR RUJUKAN .....                              | 17  |
| LAMPIRAN .....                                    | 19  |
| - Lampiran Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti |     |
| - Lampiran Jadwal Pelaksanaan                     |     |

## **ABSTRACT**

### ***Development of Power Point Based Bandicam Learning Media in PGSD Fine Arts Course***

*This study aims to develop a Power point-based Bandicam learning media in the fine arts subject for Elementary School Teacher Education at Darul Ulum University Islamic Center Sudirman. This study adapts the development model according to (Borg, W, R. & Gall, 1983) as well as (Sukmadinata, 2007) which includes three stages, namely (1) the preliminary study stage, (2) the product draft preparation stage and (3) the development stage. and evaluation In assessing validity involves two validators, namely material expert validator, media expert validator, and one language validator. The subjects of this study involved 10 elementary school teacher education students at the Darul Ulum Islamic Center Sudirman University as a practical test. For data collection using a questionnaire. The results of this study indicate that the media that the author has developed is stated to be very valid and very practical to use in fine arts courses. With an average validation of 90% with a very valid category, and an average practical of 86.75 with a very practical category.*

**Keywords:** *Learning Media, Bandicam, fine arts.*

## **Abstrak**

### **Pengembangan Media Pembelajaran Bandicam Berbasis Power Point di PGSD Matakuliah Seni Rupa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bandicam berbasis Power point pada mata pelajaran seni rupa Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Islamic Center Universitas Darul Ulum Sudirman. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan menurut (Borg, W, R. & Gall, 1983) dan (Sukmadinata, 2007) yang meliputi tiga tahap, yaitu (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap penyusunan draf produk. dan (3) tahap pengembangan. dan evaluasi Dalam menilai validitas melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan satu validator bahasa. Subyek penelitian ini melibatkan 10 siswa pendidikan guru SD di Islamic Center Darul Ulum Universitas Sudirman sebagai ujian praktik. Untuk pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang penulis kembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam mata kuliah seni rupa. Dengan rata-rata validasi 90% dengan kategori sangat valid, dan rata-rata praktik sebesar 86,75 dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bandicam, seni rupa.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang penting dalam memberikan dan menularkan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa. Pendidikan seni rupa merupakan salah satu matakuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman. Matakuliah pendidikan seni rupa yang dipelajari mahasiswa PGSD merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk melatih kreativitas, keterampilan dan pengembangan pengetahuan bagi mahasiswa.

Dikatakan pendidikan akan tercapai apabila dalam tujuan pembelajaran serta materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga mahasiswa mudah memahami materi. Perkembangan teknologi saat ini dapat mendukung tercapainya keberhasilan kegiatan pembelajaran apabila dapat memanfaatkannya. Bagi seorang Pengajar harus memiliki keterampilan dan kemampuan dalam menggunakan teknologi. Seorang pengajar dituntut dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, sehingga mahasiswa secara mandiri dapat memaksimalkan ilmu pengetahuan yang mereka pelajari dengan maksimal.

Dengan teknologi dimungkinkan dapat menjadi pendukung dalam proses belajar mengajar. Teknologi merupakan media yang dapat meningkatkan tercapainya sebuah pembelajaran. Menurut (A.H Hujair Sanaky, 2009) media atau alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan dalam pembelajaran serta membantu mahasiswa berkomunikasi dengan pengajar. Salah satu yang dapat difungsikan dalam teknologi adalah sebagai sarana media pembelajaran. Dalam memahami materi mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga sebagai

pengajar harus senantiasa berpikir inovatif dalam memilih media yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan ketika kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) masih ada pengajar yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa, walaupun ada media pembelajarannya masih bersifat manual belum menggunakan teknologi. Sebagai pengajar tentunya dituntut untuk dapat memilih media yang tepat bagi mahasiswa agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami.

Dengan teknologi dapat menyatukan file berupa teks, gambar dan audio menjadi sebuah media yang baik dalam mengakomodir macam-macam gaya belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Media pembelajaran yang inovatif serta interaktif dapat membantu pengajar dalam menyajikan atau menyampaikan materi, membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari, sehingga mahasiswa termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran matakuliah seni rupa.

*Bandicam* berbasis *power point* merupakan salah satu media penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Rusman (Indriyanti, 2017) *Power point* merupakan media yang terdapat di program windows yang sangat menarik dan dapat dikembangkan sebagai media interaktif yang dapat dipergunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. (Herayanti, L., Safitri, B. R., Sukroyanti, B. A., & Putrayadi, 2019) mengatakan bahwa *bandicam* merupakan program yang dapat merekam aktivitas layar laptop ataupun PC. Penggabungan antara powerpoint dan bandicam menjadi media pembelajaran yang menarik dan bisa untuk disimpan, dimana mahasiswa dapat mengulang materi kapanpun dan dimana saja, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam belajar mandiri.

Sumiati dan Asra, 2007, Media pembelajaran merupakan sarana atau alat penyampai pesan yang dapat memberikan manfaat dan fungsi yang luas, memberikan fungsi untuk memperjelas materi yang akan disampaikan, memberi pengalaman yang nyata, mahasiswa dapat berinteraksi, materi dapat dipelajari secara berulang-ulang, mempersempit keterbatasan ruang dan waktu, karena dengan media pembelajaran semua materi dapat dirangkum dalam satu media.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan mengembangkan media pembelajaran dengan program *bandicam* yang berbasis *power point* pada matakuliah seni rupa mahasiswa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman untuk mempermudah mahasiswa memahami materi yang terdapat pada media.

Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia saat ini sangat mempengaruhi proses belajar mengajar di semua lembaga pendidikan, baik dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi semua terkena dampaknya. Media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu jalan bagi berlangsungnya pembelajaran mahasiswa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman. Permasalahan yang terjadi menjadi pemikiran bersama-sama, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Power Point* pada matakuliah seni rupa mahasiswa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Bandicam Berbasis Power Point pada matakuliah seni rupa?

## C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini pada pengembangan medi pembelajaran Bandicam berbasis Power Point yang akan dilaksanakan di mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre GUPPI (Undaris)

## D. Tujuan Pengembangan

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Bandicam Berbasis Power Point pada matakuliah seni rupa

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran seni rupa pada materi menggambar. Selain itu penelitian ini juga digunakan acuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis

### 2. Manfaat Praktis

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik mahasiswa dalam materi menggambar pada seni rupa
- b. Dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam bidang media pembelajaran
- c. Dapat meningkatkan semangat mahasiswa untuk berinovasi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian yang dilakukan oleh (Novitri Angraini, 2021) dalam penelitian tersebut mengembangkan media *Bandicam* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK dengan tingkat keberhasilan media pembelajaran masuk pada kategori sangat valid dengan skor 92.60%, serta kategori sangat praktis pada ujicoba siswa dengan skor 87.15%. Sehingga media pembelajaran *Bandicam* layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi saat ini berkembang sangat pesat, banyak jenis-jenis media pembelajaran di buat dan digunakan sebagai saran penyampaian materi di lembaga pendidikan. Dari tahun ke tahun perkembangan media dari yang manual sampai yang menggunakan teknologi karena diimbangi dengan berkembangnya model-model pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan juga efesien sangatlah dibutuhkan dalam lingkungan lembaga pendidikan tidak terlepas pada perguruan tinggi. Kebutuhan mahasiswa akan pembelajaran yang efektif dan efesien dalam proses belajar mengajar, membuat pengajar untuk selalu menciptakan media pembelajaran sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tersampaikan secara maksimal pada mahasiswa secara maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter mahasiswa agar

pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal.

Pengembangan merupakan rancangan yang dihasilkan untuk meningkatkan kualitas serta mutu yang lebih baik. Lebih jelas lagi dikatakan bahwa (Sumarno, n.d.) pengembangan adalah proses membuat suatu rancangan kedalam bentuk fisik yang nyata dan merupakan sebuah perubahan yang inovatif, sehingga dalam merancang pengembangan media perlu disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan penggunaanya.

*Bandicam* adalah software yang digunakan untuk merekam kegiatan di layar dekstop dengan kualitas yang tinggi dan hasil yang maksimal. Aplikasi *bandicam* akan merekam semua kegiatan di layar dekstop dengan kualitas video yang tinggi. Aplikasi *Bandicam* merupakan utilitas perekam layar yang sangat mudah penggunaannya. *Bandicam* memiliki fitur utama, seperti: *overlay*, kamera web, yang memfasilitasi penggunaan kamera *web* saat sedang merekam. Hasil videonya terlihat figur pengajar. *Bandicam* dapat mencampurkan file suara saat video sedang direkam serta menambahkan efek klik dan animasi.

*Microsoft Power Point* merupakan pengembangan dari *microsoft* dalam program komputer yang khusus untuk presentasi. *Microsoft Power Point* dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator bernama *Forethought, Inc* yang kemudian menjadi *Power Point*. *Power point* memiliki fitur-fitur animasi yang mendukung dalam pembelajaran serta fitur-fitur yang ada diharapkan dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Saat pembelajaran diperlukan tampilan *power point* sehingga memungkinkan mahasiswa tertarik dahulu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh pengajar

(Erlina, 2009), Powerpoint membantu dalam menyajikan serta memperjelas materi yang disampaikan serta kegiatan yang variatif membuat suasana yang tidak membosankan. Mahasiswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan.

Seni rupa merupakan cabang seni yang bisa ditangkap oleh indera mata dan tangan. Seni rupa mengolah konsep-konsep dasar seni antara lain; garis, bidang, bentuk, volume, warna, dan tekstur, yang mengacu pada nilai estetika. Cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang dapat menstimulasi indra penglihatan (Herawati Ida Siti, 1999) Senada dengan pendapat tersebut, menurut (Sachari, 2002) ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis untuk mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi total station untuk pengukuran stake out lengkungan jalan pada mata pelajaran Praktikum Geomatika II merupakan jenis penelitian Research and Development atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Menurut (Sugiyono, 2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan pendidikan (research and development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Endang Mulyatiningsih, 2011: 145).

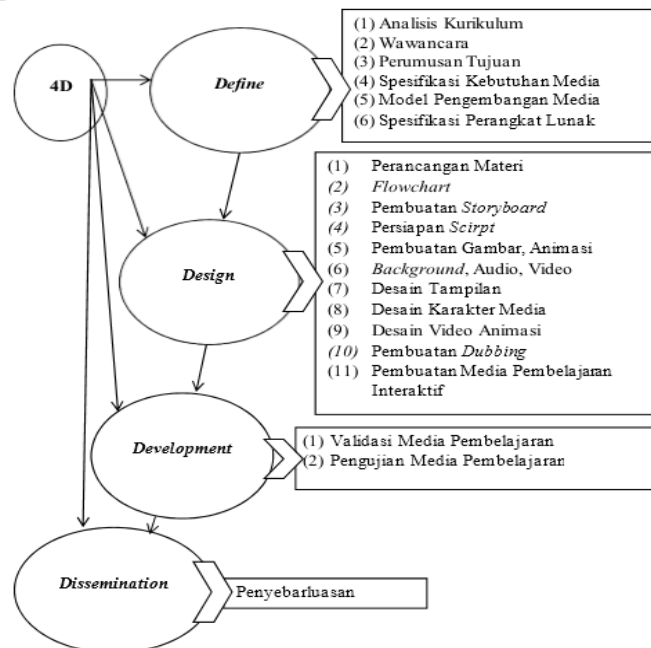
Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 179) yaitu model 4D (Define, Design, Development, and Dissemination).

##### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian mengadaptasi model pengembangan menurut (Borg, W.R. & Gall, 1983) dan juga (Sukmadinata,

2007). Prosedur yang diadopsi tersebut meliputi tiga tahap yaitu (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap penyusunan draft produk dan (3) tahap pengembangan dan evaluasi.

Pada tahap studi kepustakaan, peneliti melakukan kajian terhadap konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan media pembelajaran, *Bandicam* serta *Powerpoint*. Kajian juga dilakukan terhadap kurikulum khususnya matapelajaran Seni Rupa. Berdasarkan pada studi kepustakaan mengenai dasar-dasar teori dan konsep serta survai lapangan, maka peneliti menyusun draft awal produk yaitu media pembelajaran *bandicam* berbasis *powerpoint* yang akan dikembangkan. Draft produk yang telah dihasilkan kemudian diujicoba kepada mahasiswa. Tahap pengembangan dan evaluasi dengan melakukan uji coba yang bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran dengan mempraktekkan secara langsung di lapangan.



Gambar. Skema Penelitian Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran *Bandicam* berbasis *powerpoint* yang digunakan sampai dengan tahap pengembangan dilakukan melalui alur: validator ahli yaitu, media, materi, dan bahasa. Subjek uji coba lapangan melibatkan dari 3 mahasiswa ujicoba terbatas, 10 orang mahasiswa ujicoba luas.

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a) Wawancara

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 32) wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung. Selama proses wawancara petugas pengambil data penelitian akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan. Wawancara dalam penelitian ini termasuk wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mengajukan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

##### b) Studi Dokumen

Studi dokumen adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian dari beberapa dokumen. Pada penelitian ini dilakukan pengkajian dari kompetensi dasar mata kuliah seni rupa menggambar bentuk yang digunakan dalam pengembangan

media pembelajaran *bandicam* berbasis *powerpoint* sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan

c) Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan (Endang Mulyatiningsih, 2011: 28). Angket atau kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket untuk mahasiswa dari PGSD Undaris Ungaran.

Kuisisioner digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah digunakan pada aspek artistik dan estetika, desain interface dan lingkup pembelajaran

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014: 102), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil uji coba produk (Munir, 2014). Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian

adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil uji coba produk

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket atau kuesioner yang telah dibuat peneliti berdasarkan turunan dari teori yang digunakan, kemudian dijadikan dalam kisi-kisi instrumen. Instrumen penelitian diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan responden untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dari validasi melalui ahli media pembelajaran dan ahli materi dengan melakukan dua kali validasi sebelum ujicoba dan sesudah ujicoba dilihat dari aspek 1) Aspek Daya Tarik; 2) Aspek Kemudahan Dipahami; 3) Aspek Efisiensi Waktu dan 4) Aspek Manfaat dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli dan Bahasa

| No              | Penilaian | Jumlah Item | Jumlah | Nilai Validasi | Kategori     |
|-----------------|-----------|-------------|--------|----------------|--------------|
| 1.              | Materi    | 12          | 100    | 92%            | Sangat Valid |
| 2.              | Media     | 10          | 49     | 90%            | Sangat Valid |
| 3.              | Bahasa    | 5           | 21     | 88%            | Sangat Valid |
| Nilai Rata-Rata |           |             |        | 90%            | Sangat Valid |

Dari tabel 1 diatas berdasarkan empat aspek menunjukan bahwa Hasil validasi Ahli Materi, memiliki nilai rata-rata 92% dengan kategori Sangat Valid. Hasil validasi Ahli Media menunjukkan skor 90% dengan kategori Sangat Valid, dari segi bahasa memiliki skor 88% dengan kategori Valid. Sedangkan hasil dari ahli materi dan ahli media berdasarkan penilaian mahasiswa tentang media pembelajaran *bandicam* berbasis *Powert Point* memiliki skor rata-rata 90% dengan kategori Sangat Valid.

Tabel.2 Hasil Praktikalitas Mahasiswa

| Aspek                 | No. Pernyataan | Skor  | Kategori       |
|-----------------------|----------------|-------|----------------|
| 1. Daya Tarik         | 2              | 88    | Sangat Praktis |
|                       | 3              | 86    |                |
|                       | 4              | 76    |                |
|                       | 7              | 82    |                |
|                       | 12             | 88    |                |
| Skor Rata-rata        |                | 84    |                |
| 2. Kemudahan Dipahami | 1              | 86    | Sangat Praktis |
|                       | 8              | 88    |                |
|                       | 9              | 90    |                |
| Skor Rata-rata        |                | 88    |                |
| 3. Efisiensi Waktu    | 5              | 86    | Sangat Praktis |
| Skor Rata-rata        |                | 86    |                |
| 4. Manfaat            | 6              | 90    | Sangat Praktis |
|                       | 10             | 84    |                |
|                       | 11             | 89    |                |
| Skor Rata-rata        |                | 87.6  |                |
| Total Skor Rata-rata  |                | 86.75 | Sangat Praktis |

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa 1) Aspek Daya Tarik memiliki skor 84 dengan kategori Sangat Praktis 2) Aspek Kemudahan Dipahami memiliki skor 88 dengan kategori Sangat Praktis, 3) Aspek Efisiensi Waktu memiliki skor 86 dengan kategori Sangat Praktis 4) Aspek Manfaat memiliki skor 87.6 dengan kategori Sangat Praktis, Total skor rata-rata dari ke empat aspek adalah 86.75.

Sedangkan Untuk hasil uji kepraktisan media pembelajaran diketahui melalui angket yang diisi oleh mahasiswa. Hasil uji coba kepraktisan dari mahasiswa jumlah rata-rata memiliki skor 87.6 dengan kategori Sangat Praktis.

## B. Pembahasan

Mengacu pada salah satu hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Bandicam* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, dapat dilihat bahwa tingkat keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran tersebut memiliki kategori sangat praktis, artinya bahwa pengembangan media tersebut memiliki tingkat keberhasilan mudah dalam pemakaian dan dapat serta layak dipergunakan pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. (Novitri Angraini, 2021)

Sedangkan hasil tingkat keberhasilan penelitian yang peneliti lakukan, dapat dilihat dari hasil ujicoba berdasarkan Praktikalitas Mahasiswa dengan beberapa aspek; (1) *Aspek Daya tarik*, setelah diujicoba memberikan efek ketertarikan bagi mahasiswa untuk menggunakan, (2) *Aspek Kemudahan dipahami*, setelah diujicoba mahasiswa lebih memahami materi, (3) *Aspek Efisiensi waktu*, setelah ujicoba penggunaan bandicam tidak terlalu banyak waktu yang terbuang, (4) *Aspek Manfaat*, setelah ujicoba mahasiswa memiliki pengalaman yang baru dalam bidang teknologi dan pengembangan media pembelajaran.

Hasil penilaian dari pakar ahli media, materi dan ujicoba pada mahasiswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *power point* dalam matakuliah seni rupa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman memiliki kategori sangat praktis, sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran matakuliah seni rupa di PGSD.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Bandicam* berbasis Powerpoint yang peneliti lakukan berdasarkan validasi ahli media dan materi, ujicoba terbatas serta ujicoba luas dapat disimpulkan bahwa; 1) Media yang dikembangkan pada pembelajaran matakuliah seni rupa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman dapat dinyatakan valid untuk dipergunakan. 2) Media pembelajaran pada matakuliah seni rupa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman dinyatakan sangat praktis dan mudah digunakan.

Penulis menyarankan agar penggunaan media disesuaikan dengan pembelajaran dan mata pelajarannya. Media pembelajaran *bandicam* berbasis *power point* dapat digunakan pada matakuliah seni rupa dapat digunakan bagi pengajar mahasiswa PGSD Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman. Agar media pembelajaran *Bandicam* berbasis *poserpoint* ini dapat meningkatkan pembelajaran tentang seni rupa dan dapat dikembangkan lagi agar lebih sempurna. Mahasiswa diharapkan lebih kritis dalam mengikuti pembelajaran seni rupa saat menggunakan media pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Borg, W.R. & Gall, M. . (1983). *Education Research : An Introduction*. Longman.
- Erlina. (2009). *Supermedia Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar Dari Internet*. Erlangga.
- Herawati Ida Siti, I. (1999). *Pendidikan seni rupa*. Dikti.
- 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*.
- Herayanti, L., Safitr, B. R., Sukroyant, B. A., &Putrayadi , W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam.*Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 495-501.
- Hima, L. R. (2019). Changing In Mathematical Identity Of Elementary School Students Through Group Learning Activities. *International Electronic Journal Of Elementary Education (IEJEE)*, Juni 2019, Vol 11, Issues 4, No 461-469, ISSN 1307-9298, DOI: 10.26822/Iejee.2019553342
- Herayanti, L., Safitr, B. R., Sukroyant, B. A., &Putrayadi , W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam.*Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 495-501.
- Hima, L. R. (2019). *Changing In Mathematical Identity Of Elementary School Students Through Group Learning Activities*. International Electronic Journal Of Elementary Education (IEJEE), Juni 2019, Vol 11, Issues 4, No 461-469, ISSN 1307-9298, DOI: 10.26822/Iejee.2019553342
- Indriyanti, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan untuk Mahasiswa Kelas V SD Negeri Depok 1*.
- Novitri Angraini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bandicam Berbasis Power Point Dalam Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Kelas X Di Sma Pembangunan Laboratorium UNP. *Universitas Negeri Padang*.
- Sachari, A. (2002). *Estetika: Makna, Simbol dan Daya*. ITB.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya.
- Sumarno, A. (n.d.). *Penelitian Kausalitas Komparatif*. elearningunesa.
- Sumiati dan Asra. (2007). *Metode Pembelajaran (CV. Wahana Prima (ed.))*.

## Lampiran Biodata Ketua/Anggota Tim Peneliti

### A. Identitas Ketua

|   |                          |                                                                    |
|---|--------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nama Lengkap             | Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd                                         |
| 2 | Jenis Kelamin            | Laki-laki                                                          |
| 3 | Jabatan Fungsional       | Asisten Ahli/IIIc                                                  |
| 4 | NIDN                     | 0613126901                                                         |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Salatiga, 13 Desember 1969                                         |
| 6 | E-mail                   | <a href="mailto:ridhoundaris@gmail.com">ridhoundaris@gmail.com</a> |
| 7 | Nomor Telepon/ Faks      | +62 858-7007-6444                                                  |
| 8 | Alamat Kantor            | Jl. Tentara Pelajar no. 13 Gedang Anak Ungaran                     |

### B. Identitas Anggota

|   |                          |                                                                          |
|---|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nama Lengkap             | Atrianing Yessi Wijayanti, M.Pd                                          |
| 2 | Jenis Kelamin            | Perempuan                                                                |
| 3 | Jabatan Fungsional       | Lektor /IIIB                                                             |
| 4 | NIDN                     | 0622018801                                                               |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Kendal, 22 Januari 1988                                                  |
| 6 | E-mail                   | <a href="mailto:atryaningyessiw@gmail.com">atryaningyessiw@gmail.com</a> |
| 7 | Nomor Telepon/ Faks      | +62 813-2985-1125                                                        |
| 8 | Alamat Kantor            | Jl. Tentara Pelajar no. 13 Gedang Anak Ungaran                           |

### C. Identitas Anggota

|   |                          |                                                                              |
|---|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nama Lengkap             | Puji Winarti, M.Pd                                                           |
| 2 | Jenis Kelamin            | Perempuan                                                                    |
| 3 | Jabatan Fungsional       | Lektor /IIIB                                                                 |
| 4 | NIDN                     | 0604048703                                                                   |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Pati, 04 April 1987                                                          |
| 6 | E-mail                   | <a href="mailto:pujiwinartirulian@gmail.com">pujiwinartirulian@gmail.com</a> |
| 7 | Nomor Telepon/ Faks      | +62 822-2358-3811                                                            |
| 8 | Alamat Kantor            | Jl. Tentara Pelajar no. 13 Gedang Anak Ungaran                               |



**YAYASAN UNDAIRIS KABUPATEN SEMARANG  
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT**

Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp. (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514  
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

**SURAT TUGAS**  
Nomor : 241/A.II/I/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI (Undaris), dengan ini memberikan tugas kepada:

Ketua Penelitian :  
Nama : Ridha Sarwono, S.Sn., M.Pd.  
NIDN : 0613126901  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Anggota I :  
Nama : Atrianing Yessi Wijayanti., M.Pd.  
NIDN : 0622018801  
Jabatan Fungsional : Lektor

Anggota II :  
Nama : Puji Winarti., M.Pd.  
NIDN : 0604048703  
Jabatan Fungsional : Lektor

Tugas : Melaksanakan Penelitian Dosen dengan judul “Pengembangan Bandicam Berbasis Power Point Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa PGSD”

Dasar Pelaksanaan : 1. Surat LPPM Undaris Nomor 01/A.II/I/2022 tentang Pengumuman Proposal Lolos Seleksi;  
2. Surat Perjanjian Nomor 002/A.II/I/2022 Pelaksanaan Penelitian Bagi Dosen Undaris Tahun Akademik 2021/2022

Lokasi Penelitian : PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Undaris Ungaran

Demikian untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan menyampaikan laporan setelah selesai melaksanakan tugas.

Ungaran, 12 Januari 2022

Ketua,



**Dr. Sutomo, M.Pd.**  
NIDN. 0001096002

Mengetahui  
Telah melaksanakan tugas sebagaimana mestinya



**H. Abdul Karim, M.H.**  
NIDN. 0618096101