

Pembuatan Video Pembelajaran melalui Aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* pada Guru Sekolah Dasar

Training on Making Learning Videos through *Bandicam* and *Droidcam* Applications for Teachers Elementary Schools

Aan Widiyono¹, Muhimmatun Nofiyanti², Harisatul Minnah³, Lailatuz Zahro⁴, Lathifatul Inayah⁵, Muhammad Ulil Absor⁶

^{1,2,3,4}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ^{5,6}Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jl. Taman Siswa, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara 59451, Jawa Tengah, Indonesia

aan.widiyono@unismu.ac.id; muhimmatununismu17@gmail.com; harisatulminnah99@gmail.com;

lailatuz.zahroh54@gmail.com; lathifatulinnayah77@gmail.com; ulilabsore@gmail.com

correspondence: aan.widiyono@unismu.ac.id

Received: 03/03/2022

Revised: 13/09/2022

Accepted: 26/09/2022

<https://doi.org/10.25170/mitra.v6i2.3252>

Citation: Widiyono, A., Nofiyanti, M., Minnah, H., Zahro, L., Inayah, L., & Absor, M. U. (2022). Pembuatan video pembelajaran melalui Aplikasi bandicam dan droidcam pada guru sekolah dasar. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 169-179. <https://doi.org/10.25170/mitra.v6i2.3252>

ABSTRACT

This community service program was initiated in response to the issue of teachers' lack of skills in conducting online learning using online media. The program was held at SDN 1 Gerdu Pecangaan Jepara, involving eight teachers as participants. Through demonstrations and direct training for each participant, this activity was aimed to improve the teachers' creativity in teaching with *Bandicam* and *Droidcam* applications. It is expected that the teachers can make use of both applications effectively, utilizing laptops or computers and smartphones to further support their students' learning. The program outcomes showed that the assistance provided in the video productions using the *Bandicam* application could enhance the quality of the learning process at SDN 1 Gerdu. The teachers' understanding of the learning applications was observed to improve, with the results of the post-test showing that 75% of the teachers were able to make learning videos using *Bandicam* and *Droidcam* applications well. The program has benefitted the teachers in that they can now make learning videos using *Bandicam* and *Droidcam* applications to improve their lessons for various materials, which will eventually help their students learn more effectively.

Keywords: Bandicam; Droidcam; learning media

ABSTRAK

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilatarbelakangi oleh permasalahan tentang keterbatasan keterampilan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran secara daring melalui media daring. Kegiatan diadakan di SDN 1 Gerdu Pecangaan Jepara dengan peserta delapan orang guru. Tujuan PKM ini untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar melalui aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam*. Metode kegiatan melalui demonstrasi dan pelatihan langsung. Dari kegiatan ini diharapkan guru mampu membuat dan menerapkan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* dengan memanfaatkan laptop atau komputer dan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Hasil PKM menunjukkan bahwa pendampingan pembuatan video melalui aplikasi *Bandicam* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SDN 1 Gerdu. Kemampuan guru meningkat dalam memahami aplikasi pembelajaran dengan hasil nilai *post-test* menunjukkan 75% guru mampu memahami dan membuat video pembelajaran

melalui aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* dengan baik. Hasil pengabdian ini memberikan manfaat kepada guru sehingga mereka dapat mengoptimalkan pembelajaran melalui pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* untuk berbagai materi dan akhirnya diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan lebih optimal.

Kata kunci: Bandicam; Droidcam; video pembelajaran

PENDAHULUAN

Selama pandemi covid-19 pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan karena pembelajaran pada masa pandemi dilaksanakan secara jarak jauh (daring). Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 proses pembelajaran dilaksanakan melalui sistem daring atau pembelajaran jarak jauh. Kondisi ini bertujuan untuk meminimalkan penyebaran wabah covid-19 di lingkungan sekolah dasar. Pembelajaran jarak jauh dapat memberikan kebermaknaan dalam pengalaman belajar bagi siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian kurikulum (Sabarua *et al.*, 2020).

Pembelajaran daring dipahami sebagai proses pembelajaran melalui sistem daring sehingga siswa dan guru dapat bertatap muka secara langsung melalui telepon genggam dan komputer/laptop dengan menggunakan jaringan internet. Guru diharapkan mampu memastikan siswa belajar dengan baik di lingkungan rumah dengan cara membuat desain pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media dan aplikasi secara optimal. Proses pembelajaran daring dapat dilakukan melalui *Zoom*, *Google Meet*, *Live Chat*, dan lainnya. Pembelajaran di sekolah dasar sering menerapkan *live chat* melalui *whatsapp group* dalam berinteraksi dan pemberian tugas (Widiyono, 2020; Wijayanti *et al.*, 2022). Selain itu, koordinasi antara guru dan orang tua di rumah dapat dilakukan melalui *video call* atau foto kegiatan belajar anak di rumah untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan optimal (Dewi, 2020).

Guru dapat belajar bersama dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan grup media sosial, seperti *Telegram*, *WhatsApp*, dan *Zoom* sebagai media pembelajaran. (Widiyono, 2020). Hal ini memungkinkan agar guru dapat memastikan bahwa siswa berpartisipasi dalam pembelajaran pada waktu yang sama meskipun siswa berada di lokasi yang berbeda. Guru merupakan garda terdepan pendidikan dalam kemajuan pendidikan. Guru harus memahami karakteristik bahan ajar, karakteristik siswa, dan metode pembelajaran yang inovatif sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih beragam, inovatif dan konstruktif, serta meningkatkan semangat dan kreativitas siswa.

Meskipun kondisi dalam keadaan pandemi covid-19, diharapkan guru dapat mengembangkan strategi melalui pembelajaran daring yang inovatif ke dalam kurikulum. Pembelajaran daring memungkinkan guru memiliki keterampilan dalam membuat video pembelajaran yang efektif, seperti aplikasi LMS. Terdapat beberapa bukti bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Fisabilillah & Sakti, 2021).

Pembuatan video pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Bandicam* (Herayanti *et al.*, 2019). Aplikasi *Bandicam*, *Droidcam* dapat diintegrasikan dalam pemanfaatannya supaya gambar yang dihasilkan di *webcam* dapat terlihat lebih bagus. Oleh karena itu, video pembelajaran penting untuk komunikasi dan dapat diulang, diperlambat, dan diperpanjang. Untuk membuat video, dibutuhkan sarana lain, seperti sistem suara dan *speaker*, proyektor dan *infocus*, serta proses produksi video itu sendiri yang memakan waktu.

Masih banyak guru belum memiliki pemahaman yang baik tentang proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi sederhana dan fitur menarik. Guru perlu memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi dalam membuat video pembelajaran di

sekolah dasar. Pembuatan video pembelajaran dapat melalui aplikasi *Bandicam*. Salah satu keuntungan menggunakan aplikasi *Bandicam* adalah memudahkan dalam membuat video sederhana. *Bandicam* memberikan sebuah fitur (menu) yang tidak rumit sehingga dalam proses instalasi sampai pada tahap penerapan, guru mudah memahami langkah-langkah yang sudah diajarkan dalam kegiatan pelatihan.

Bandicam merupakan utilitas perekam layar yang dikembangkan perusahaan Korea Selatan dalam bidang perangkat lunak bandisoft. Bandisoft mengembangkan aplikasi sehingga dipercaya dan terkenal. Foto juga dapat digunakan untuk menangkap keseluruhan layar komputer. *Bandicam* merupakan program perekam paling ringan untuk Windows yang bisa merekam apa pun di layar PC dengan kualitas optimal (Lusianai et al., 2020).

Selain *Bandicam*, aplikasi *Droidcam* diterapkan dalam kegiatan pelatihan. *Droidcam* merupakan aplikasi *wireless webcam* yang memiliki *user interface* yang mudah dipahami oleh pengguna. Aplikasi ini menjadi solusi para pengguna PC atau laptop yang tidak mempunyai *webcam* atau kamera yang dinilai kurang optimal untuk dapat memanfaatkan alat yang ada, yaitu *smartphone android/ios*. Kesesuaian fitur/ikon, tata letak fitur dan cara pengoperasiannya mudah dipahami karena sudah didesain sederhana dan *se-simple* mungkin (Alpiansah, 2021).

Permasalahan yang terjadi di SDN 1 Gerdu adalah mayoritas guru masih kesulitan dalam membuat video pembelajaran sebagai alternatif solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Selain itu, rata-rata usia guru sudah berumur (lebih dari lima puluh tahun) sehingga sulit beradaptasi dalam sebuah penerapan teknologi terkini. Pelatihan *Bandicam* dan *Droidcam* yang dilaksanakan di SDN 1 Gerdu merupakan salah satu upaya untuk memberikan pendampingan pada guru terkait pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *Bandicam* disertai *Droidcam*, diharapkan guru mampu meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

Penggunaan aplikasi tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam membuat video dan menerapkan pembelajaran berbasis IT dengan pemanfaatan *smartphone* berbasis *android* sebagai sarana belajar. Pelatihan dan pendampingan pembuatan video menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SDN 1 Gerdu yang cenderung terabaikan saat proses pembelajaran pada masa covid-19. Tujuan PKM ini adalah melakukan pelatihan pembuatan video belajar menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* untuk meningkatkan kreativitas guru.

METODE PELAKSANAAN

Sebelum pelaksanaan kegiatan, langkah awal yang dilakukan ialah survei lokasi di SDN 1 Gerdu serta sosialisasi kepada kepala sekolah dan guru-guru terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada langkah awal ini, hal yang dilakukan selanjutnya ialah menyampaikan hal-hal yang dibutuhkan saat pelatihan berlangsung, seperti menginstal aplikasi *Bandicam* disertai *Droidcam* pada PC dan *android* guru.

Tahapan yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru SDN 1 Gerdu selama melaksanakan pembelajaran daring pada masa pandemi adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan, di antaranya menyusun jadwal kegiatan pelatihan dan pendampingan, menyusun materi dan buku panduan dalam penggunaan aplikasi *Bandicam* disertai *Droidcam*. Pelaksanaan dilakukan dengan memberikan pelatihan menggunakan aplikasi *Bandicam* disertai *Droidcam* pada PC dan *android* pada guru. Evaluasi dilakukan dengan membagikan *google.form* untuk diisi sebagai tindak lanjut hasil kegiatan PKM. Selain itu, pada sesi akhir dikumpulkan salah

satu hasil karya dari guru dalam membuat bahan ajar berbasis aplikasi *Bandicam* disertai *Droidcam*. Pendekatan yang digunakan untuk membuat video pembelajaran berupa pendemonstrasian secara langsung oleh guru. Selanjutnya, guru mengikuti arahan narasumber untuk membuat dan menghasilkan sebuah video pembelajaran yang interaktif. Pelatihan dilaksanakan pada 23—24 Februari 2021 dengan jumlah peserta 8 guru di SDN 1 Gerdu Pecangaan Jepara, yang terdiri atas 6 guru kelas, 1 guru olahraga, dan 1 guru PAI. Profil usia rata-rata guru yang ikut pelatihan adalah lebih dari 40 tahun. Pelaksanaan pelatihan berlangsung dengan durasi waktu 6 JP.

Metode yang diterapkan adalah penyampaian materi melalui ceramah dan tanya jawab yang dilanjutkan demonstrasi penerapan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam*, dan evaluasi. Peserta pelatihan tidak diwajibkan membawa laptop, tetapi tim pengabdian memfasilitasi laptop untuk kegiatan. Selain itu, pelatihan ini menyediakan tim pendamping dalam membantu guru mengoperasikan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam*. Evaluasi pelatihan menggunakan angket (*pre-test* dan *post-test*) yang digunakan untuk mengukur ketercapaian pemahaman guru terhadap proses pembuatan video pembelajaran. Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, peserta dapat berkomunikasi dengan tim pengabdian dalam proses finalisasi karya pembuatan video berbasis aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* melalui grup *WhatsApp*. Untuk itu, proses pendampingan pelatihan masih dilakukan secara intensif sehingga keberlanjutan program dan pelatihan dapat lebih optimal.

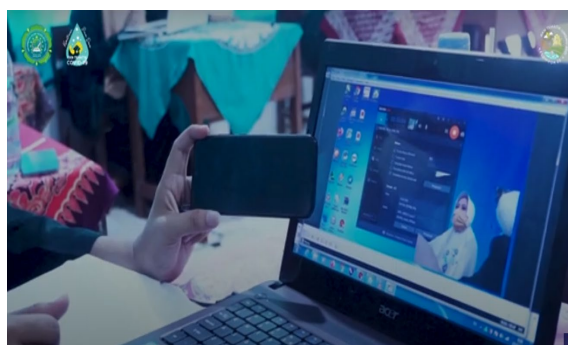
HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan ini berbentuk pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi. Tim menyampaikan materi terkait pentingnya motivasi belajar untuk siswa. Mengingat saat ini siswa belajar tidak bertatap muka secara langsung dengan guru, apabila guru hanya memberikan tugas-tugas, siswa akan merasa jenuh belajar dari rumah. Oleh karena itu, tim memberikan penguatan kepada guru untuk selalu memotivasi siswa agar semangat belajar siswa tetap stabil atau bahkan bisa meningkat pada masa pandemi covid-19.

Selama pelatihan berlangsung, peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan (Gambar 1). Hal ini terlihat saat peserta mempraktikkan pembuatan video secara mandiri dan mengulang-ulang cara menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* (Gambar 2). Para peserta aktif dan tidak sungkan untuk bertanya kepada tim pengabdian.



Gambar 1. Pelatihan Kegiatan



Gambar 2. Guru menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam*

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan tim pengabdian melalui ceramah terkait bagaimana meningkatkan motivasi dalam mengajar pada guru. Hal ini diharapkan agar guru selalu bersemangat dalam mengajar dan menciptakan kondisi belajar yang optimal meskipun masih dalam masa pandemi covid-19. Motivasi yang diharapkan muncul dari guru adalah motivasi dalam menciptakan kondisi dan suasana belajar yang

menyenangkan, menggunakan berbagai media yang interaktif, dan membuat pembelajaran yang inovatif.

Ketika proses penyampaian, ditemukan bahwa motivasi peserta (guru) tumbuh yang dapat diamati secara langsung, seperti guru aktif bertanya dan antusias dalam memberikan tanggapan terhadap pelatihan penerapan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam*. Hal ini diketahui karena adanya materi baru yang dapat dijadikan bahan diskusi untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Antusiasme guru dalam berdiskusi memberikan ilmu baru dalam menciptakan suasana kelas yang optimal. Salah satu hasil yang diperoleh adalah para peserta setuju jika melalui video pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Melalui kondisi tersebut, diperlukan peran dan fungsi motivasi belajar untuk menunjang semangat siswa supaya tetap belajar meskipun belajar dari rumah. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa unsur, di antaranya kondisi siswa, kemampuan siswa, dan lingkungan belajar siswa (Hasamah, 2018).

Herayanti (2019) dalam “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru-Guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan *Bandicam*” menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan aplikasi *Bandicam* memberikan dampak yang positif bagi peserta. Hal ini dibuktikan dengan antusias dan semangat peserta dalam mengikuti pelatihan. Selain itu, pelatihan *Bandicam* dapat menghasilkan berbagai video pembelajaran yang inovatif sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan proses pembelajaran. Pengabdian tersebut mempunyai kesamaan dengan pengabdian ini dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi. Hasil yang diperoleh adalah guru mampu membuat video pembelajaran secara mandiri yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran di kelas masing-masing.

Tutorial Penggunaan Aplikasi *Bandicam*

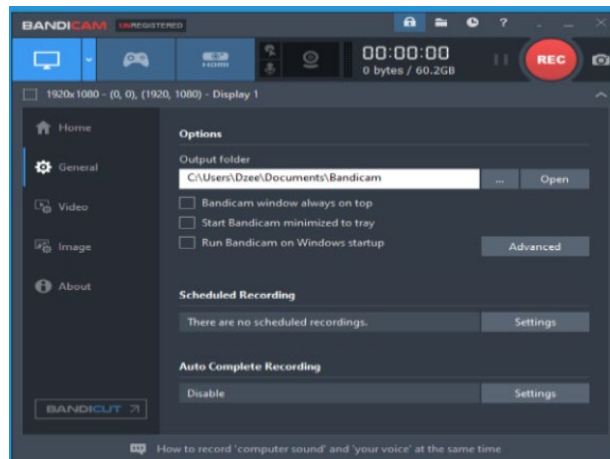
Aplikasi *Bandicam* merupakan salah satu aplikasi untuk merekam layar komputer. Sebelum menggunakan aplikasi ini guru harus menyiapkan materi dalam bentuk *slide*, teks, atau buku yang akan diterangkan di komputer (Dosen Indonesia Sahabat PGM, 2020). Harapan pembuatan video dari *Bandicam* sebagai media pembelajaran supaya siswa tetap merasa mendapat ilmu yang diperoleh secara langsung, dan tidak hanya mengerjakan tugas. Adapun langkah-langkah menggunakan aplikasi *Bandicam* adalah sebagai berikut (Herayanti *et al.*, 2019):

1. Unduh dan pasang aplikasi *Bandicam* di laptop/komputer (Gambar 3).



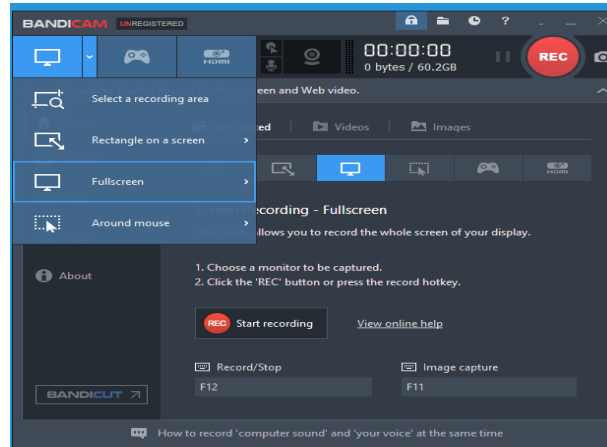
Gambar 3. Aplikasi *Bandicam*

2. Klik *tab General*. Atur pada bagian *Output Folder*. Pilih direktori yang masih mempunyai ruang penyimpanan banyak. Hasil rekaman video akan tersimpan pada direktori tersebut (Gambar 4).



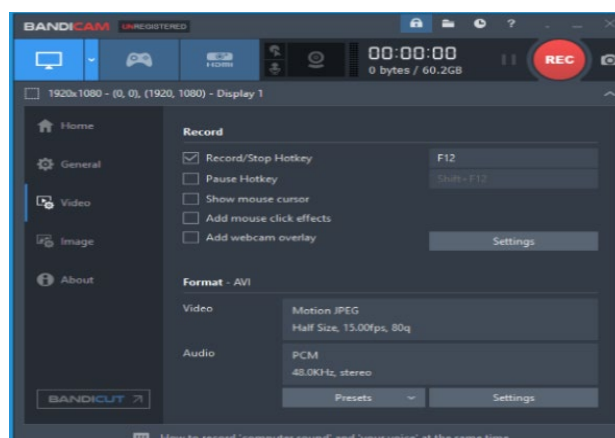
Gambar 4. Halaman utama *Bandicam*

3. Klik *tab* video atau pilih tombol F12 pada *keyboard*. Tombol ini berfungsi untuk melakukan *recording* (Gambar 5).



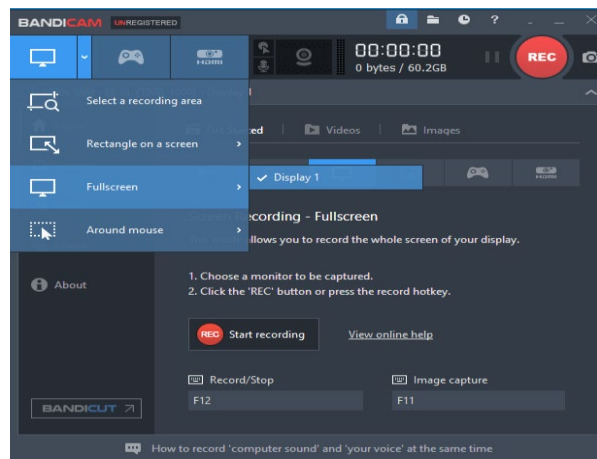
Gambar 5. *Setting* layar

4. Terdapat tiga opsi perekaman layar di *Bandicam*. Pilih *setting* layar utama. Buka menu *dropdown* yang ada pada bagian kiri atas.



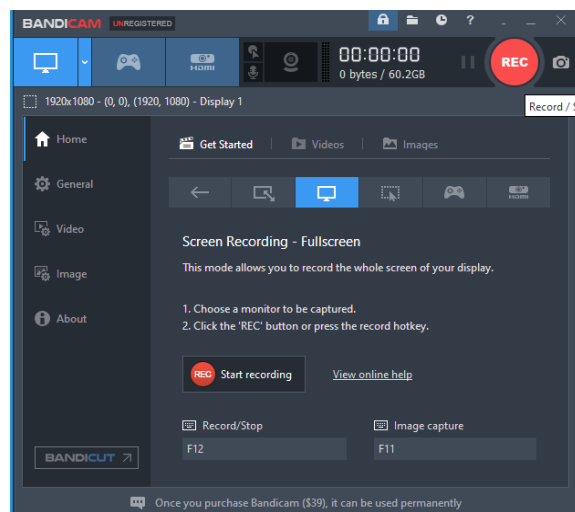
Gambar 6. *Setting* video

5. Pilih *fullscreen* dan atur pengaturannya ke *display 1* (Gambar 7).



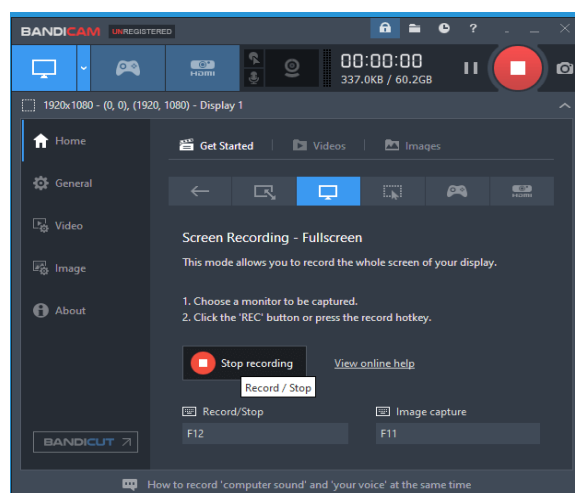
Gambar 7. Setting layar

6. Jika sudah, kembali ke layar utama *Bandicam*. Tekan tombol *rec* atau tombol *default* F12 untuk memulai proses perekaman layar (Gambar 8).



Gambar 8. Tampilan layar utama

7. Setelah selesai merekam, klik tombol *stop recording* dan buka hasil videonya (Gambar 9).



Gambar 9. Tampilan akhir

Tutorial Penggunaan Aplikasi *Droidcam*

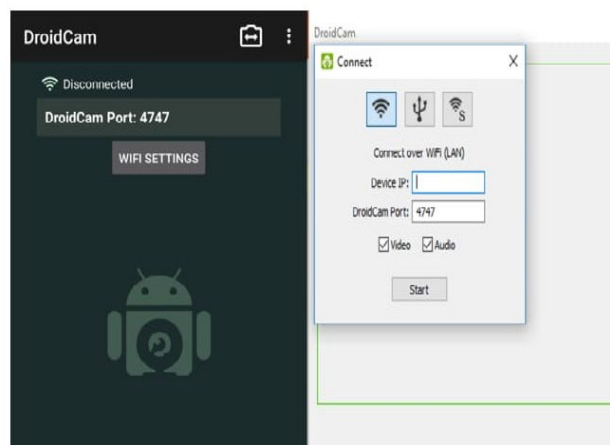
Droidcam adalah aplikasi yang dapat menggantikan fungsi *webcam* pada PC atau laptop menggunakan *smartphone*. Sebuah *webcam* biasanya sudah terpasang *hardware* di beberapa laptop. *Webcam* hadir dalam berbagai jenis, dari sederhana sampai yang memadai. Untuk membuat video pendidikan, sebaiknya digunakan *webcam* yang dapat memberikan hasil yang baik. Aplikasi *Droidcam* dapat dimanfaatkan sebagai *webcam* eksternal. Adapun cara menggunakan *Droidcam* dengan *Bandicam* adalah sebagai berikut.

1. Unduh aplikasi *Droidcam Android* dan aplikasi *Droidcam Windows* (Gambar 10).



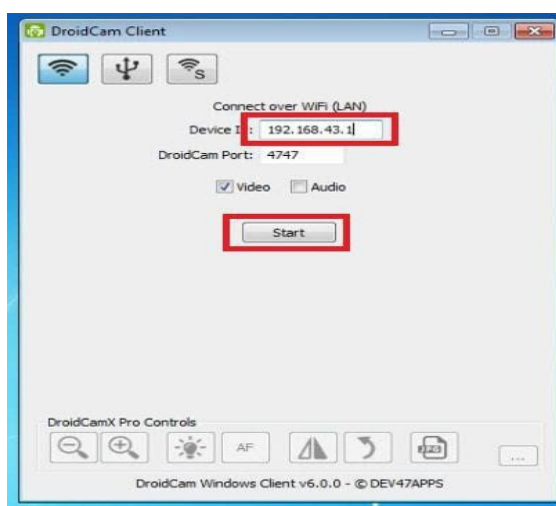
Gambar 10. Aplikasi *Droidcam*

2. Buka aplikasi *Droidcam client* di PC (Gambar 11).



Gambar 11. Tampilan aplikasi *Droidcam*

3. Buka juga aplikasi *Droidcam* di *android*.
4. Pastikan *smartphone* dan PC berada dalam koneksi *wifi* yang sama, atau gunakan *smartphone* yang digunakan sebagai *webcam* menjadi *hotspot tethering* dan sambungkan ke PC.
5. Lalu isikan pada kolom teks di aplikasi *Droidcam client* di PC sesuai *wifi* IP di aplikasi *Droidcam Android*. Kemudian, klik tombol *Start* (Gambar 12).



Gambar 12. Kolom teks aplikasi *Droidcam*

6. Secara otomatis, kamera *smartphone* akan terhubung dengan aplikasi di PC.

Hasil Kuesioner

Kuesioner yang dibagikan kepada peserta bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman dan kemampuan peserta pelatihan. Rekapitulasi hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Rekapitulasi hasil kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Metode pembelajaran dilakukan dengan memadukan, memadukan, dan memadukan sistem pendidikan tradisional dan berbasis digital. Pernyataan di atas adalah metode ...	60%	100%
2.	Adanya pandemi covid-19 mengharuskan guru menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi, berikut ini merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring, kecuali...	80%	100%
3.	Berikut merupakan salah satu karakteristik dari metode <i>blended learning</i>	80%	100%
4.	Aplikasi <i>Bandicam</i> digunakan untuk ...	80%	50%
5.	Selama pembelajaran daring, proses pembelajaran dilakukan menggunakan media <i>online</i> , untuk mengemas materi menjadi lebih menarik guru disarankan untuk menggunakan aplikasi. Berikut ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran....	100%	100%
6.	Proses pembelajaran selama masa pandemi dilakukan secara BDR (belajar dari rumah); oleh karena itu penilaian yang digunakan oleh guru adalah....	100%	100%
7.	Aplikasi <i>Bandicam</i> mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya, kecuali....	80%	100%
8.	Fungsi dari dari <i>Droidcam</i> adalah....	80%	100%
9.	Aplikasi perekaman layar paling ringan, yaitu....	20%	60%
10.	Kebijakan Kemendikbud di bawah arahan menteri Nadiem Makarim, kecuali....	100%	100%

Berdasarkan hasil kuesioner di atas terlihat peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *Bandicam*. Sebelum pelatihan, 100% peserta belum mengetahui

aplikasi *Bandicam*; dan setelah pelatihan, 75% peserta mampu mengoperasikan aplikasi *Bandicam*. Kesulitan peserta dalam mengikuti pelatihan ini adalah dalam mengatur (*setting*) aplikasi sebelum digunakan. Selain itu, waktu yang terbatas menjadi kendala peserta untuk dapat menguasai aplikasi ini secara 100%. Selain itu, pemanfaatan *Bandicam* dapat diikuti dengan penggunaan *Learning Management System (LMS)*, *WhatsApp group*, dan *Telegram* dalam proses pembelajaran (Widiyono, 2021).

Tindak lanjut dari pelatihan ini diharapkan para peserta dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran, baik selama masa pandemi maupun setelah pandemi. Secara keseluruhan pelatihan ini memberikan dampak positif bagi para peserta. Selain menambah ilmu pengetahuan baru, peserta dapat mengoperasikan aplikasi dan membuat video pembelajaran sendiri. Sebagai contoh hasil karya guru dapat diakses dari tautan berikut: https://youtu.be/gqDsi1L_le8.

SIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* telah terlaksana dengan baik. Hasil menunjukkan bahwa 75% peserta pelatihan mampu mengoperasikan aplikasi *Bandicam* dan *Droidcam* dengan membuat video pembelajaran secara mandiri. Dari pelatihan ini disarankan guru terus membuat video pembelajaran yang lebih menarik yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran di kelas masing-masing sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran pada masa pandemi atau sesudah pandemi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak SDN 1 Gerdu, Pecangaan, Kabupaten Jepara, yang telah berpartisipasi aktif dalam program kolaborasi PKM antara dosen dan mahasiswa. Selain itu, ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada semua pihak terkait yang telah membantu dan mendukung program PKM yang telah dilaksanakan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alpriansah, A. (2021). Analisa aplikasi droidcam berdasarkan prinsip dan paradigma interaksi manusia dan komputer. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 5(2), 246–252.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Dosen Indonesia Sahabat PGM. (2020). *Kuliah daring (Kisah mengajar saat pandemi)*. Pustaka Galeri Mandiri.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan video animasi sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik materi perpajakan di sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>
- Hasamah. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Herayanti, L., Safitri, B., Sukroyanti, B., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru-guru di SDN 1 Ubung dengan memanfaatkan bandicam. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 1689–1699. <https://doi.org/10.29303/jppm.v2i4.1552>
- Lusianai, W. O., Surimi, L., Nurfikria, I., Jabar, A. S., Idrus, S. H., & Amin, H. (2020).

- Pelatihan dan pendampingan pengisian konten kelas virtual berbasis web blog. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 221–230. 10.30595/jppm.v4i2.6009
- Sabarua, J. O., Patalatu, J. S., & Besare, S. D. (2020). Pelatihan pembelajaran daring bagi guru-guru sekolah dasar guna meningkatkan literasi digital di masa pandemi covid-19. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 1(2), 147–155. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v1i2.122>
- Widiyono, A. (2020). Penggunaan aplikasi whatsapp group terhadap hasil belajar ipa SD di masa pandemi covid-19. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1). <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1128>
- Widiyono, A. (2021). Pengaruh penggunaan lms dan aplikasi telegram terhadap aktivitas belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 91–101. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37857>
- Wijayanti, S. H., Prasadja, H., Pasau, A. D. P., & Andreas, A. (2022). Utilization of quizizz as a learning medium for elementary teachers in Cisauk District. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 6(1), 164–175. <https://doi.org/10.21009/JPMM.006.1.11>