



Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development

+62 821-7074-3613



ranahresearch@gmail.com



<https://jurnal.ranahresearch.com/>



Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis *Canva* pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama

Rahma Putri¹, Zubaidah²

¹Universitas Negeri Padang, putryr09@gmail.com

²Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: putryr09@gmail.com¹

Abstract: *This study aims to produce Bandicam learning media based on Canva on Poster Drawing Materials that are Valid and Practical. The method used in this research is research and development (Research and Development) abbreviated as R&D. The development model refers to Thiaga taught theory known as 4-D (Four D) which consists of 4 stages, namely define, design, develop and disseminate. In this study, 3 experts (validators) were involved to carry out the validation (assessment) including the material and layout validator, media validator, and language validator. The subjects in this study were 1 teacher and 15 students in class VIII.1 junior high school as a practicality trial. Data collection using questionnaires. In addition, 30 students who were divided into classes VIII.2 and VIII.3 were involved as respondents for the disseminate stage. Data collection for the disseminate stage is by distributing response questionnaires and asking students to fill out the questionnaire after seeing the displayed learning products or media. As for other disseminate activities, namely by disseminating products or media to Youtube. This study obtained results which stated that the learning media developed were very valid and very practical to use in learning to draw posters in junior high schools with an overall average validation result of 92.69% with a very valid category. The results of the assessment of the practicality of the responses of teachers and students amounted to 96.92% and 94.09% in the very practical category. As well as the Dissemination stage (Dissemination) to obtain results of 85.86% in the very good category.*

Keyword: *Learning media, Bandicam, Canva*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Bandicam berbasis Canva Pada Materi Menggambar Poster yang Valid dan Praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) disingkat menjadi R&D. Model pengembangan mengacu kepada teori Thiagajaran yang dikenal dengan 4-D (Four D) yang terdiri atas 4 tahapan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Dalam penelitian ini melibatkan 3 orang ahli (validator) untuk melakukan validasi (penilaian) diantaranya yaitu validator materi

dan layout, validator media, dan validator kebahasaan. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 15 orang peserta didik di SMP kelas VIII.1 sebagai uji coba praktikalitas. Pengumpulan data dengan menggunakan angket. Selain itu juga melibatkan 30 orang peserta didik yang terbagi atas kelas VIII.2 dan VIII.3 sebagai responden untuk tahap disseminate (penyebaran). Pengumpulan data untuk tahap disseminate (penyebaran) yaitu dengan membagikan angket respon dan meminta peserta didik mengisi angket setelah melihat produk atau media pembelajaran yang ditampilkan. Adapun kegiatan disseminate (penyebaran) lainnya yaitu dengan menyebarkan produk atau media ke Youtube. Penelitian ini mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis digunakan pada pembelajaran menggambar poster di SMP dengan rata-rata keseluruhan hasil validasi yaitu 92.69% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian praktikalitas respon guru dan peserta didik sebesar 96.92% dan 94.09% dengan kategori sangat praktis. Serta tahap Disseminate (Penyebaran) memperoleh hasil 85.86% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Bandicam, Canva.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan penting di sekolah serta lembaga pendidikan dalam menunjang alat bantu pembelajaran. Terutama untuk sekolah yang sudah maju dan mampu menggunakan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan berkembangnya teknologi pada bidang pendidikan di sekolah menonjolkan perubahan dan mendorong pembelajaran agar terus berproses dengan baik. Tujuan pembelajaran dapat terlaksana jika ilmu pengetahuan dan teknologi telah maju dan berkembang pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan, dan penilaian. Serta pada bidang administrasi, organisasi, personil (SDM), dan supervisi pendidikan. Salah satu bidang personil yang dituntut untuk mengikuti perkembangan adalah guru. Dimana guru yang berkualitas harus menguasai perkembangan teknologi, karena dengan guru menguasai teknologi akan berdampak baik untuk prestasi peserta didik. Terampilnya seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang diutamakan yaitu membimbing, mengarahkan, mengajar dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu peserta didik mentransformasikan potensi yang dimiliki. Guru dituntut memberikan inovasi baru agar peserta didik mampu mendapatkan pengalaman dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran dibutuhkan agar menarik perhatian saat pelaksanaan pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan adalah berupa pengembangan media pembelajaran yang praktis dan cocok untuk peserta didik gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi, dan minat belajar. Peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran seni rupa yaitu ibu Wira Nofita, S. Sn di SMP Negeri 3 Ampek Angkek yang dilaksanakan pada tanggal 3 April 2021 mengatakan bahwa penguasaan pemahaman materi oleh peserta didik kelas VIII pada materi menggambar poster termasuk rendah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga rendah. Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik diakibatkan karena peserta didik malas untuk melihat dan membaca buku paket yang telah dibagikan sekolah. Apabila guru meminta membuka buku untuk dilihat dan dibaca terlebih dahulu sebelum dijelaskan, hanya

beberapa dari peserta didik yang rajin dan pintar mau melihat, membaca dan memahami materi dengan fokus dan tenang. Sedangkan bagi peserta didik yang lainnya menunjukkan perilaku yang kurang menghargai kegiatan pembelajaran. Seperti, peserta didik cenderung membolak-balikan isi buku hanya untuk memperhatikan gambar, merusak contoh gambar dari buku paket dengan pensil, dan tidur-tiduran diatas buku. Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik akibat malas melihat dan membaca buku juga berdampak kepada tugas praktek yang tidak maksimal.

Adapun hasil wawancara dengan peserta didik kelas VIII yang telah dilakukan pada tanggal 3 Mei 2021, mereka mengatakan kalau guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan buku cetak, media visual (penglihatan) dalam proses pembelajaran. Serta dalam pembuatan media visual guru kurang menguasai media, sehingga dalam mengembangkan media visual guru hanya mampu merancang media pembelajaran seadanya. Seperti materi dari buku yang *dicopy paste* dan disalin ke media berbentuk *power point*. Sehingga peserta didik masih sulit menyerap materi yang terlalu panjang dan rumit untuk dipahami. Untuk itu diperlukan suatu rancangan media yang mudah digunakan tetapi menarik sehingga tujuan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Guru belum memperbarui media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan guru hanya menggunakan media visual (penglihatan) dalam pembelajaran dan belum tersedianya media *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster disekolah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik. Sebagai media visual dalam pembelajaran memiliki kekurangan yaitu memiliki keterbatasan penyampaian informasi karena hanya bisa disampaikan dan dipahami peserta didik menggunakan visual (penglihatan). Peserta didik hanya dapat mengamati, mencerna sumber pembelajaran yang terlihat. Kekurangan yang terdapat pada media visual yaitu pada penampilan gambar atau foto maupun simbol hanya ditekankan pada persepsi indera mata. Sehingga memerlukan penjelasan kembali dari guru terkait materi pembelajaran. Tidak hanya itu, penggunaan media visual (penglihatan) kurang memperhatikan perbedaan individual peserta didik yang memiliki kemampuan gaya belajar yang berbeda. Seperti kemampuan belajar dengan cara melihat, kemampuan belajar dengan cara mendengar maupun kemampuan belajar dengan melihat sekaligus mendengarkan. Oleh karena itu, guru harus mencari jalan lain dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk dapat mengoptimalkan pemahaman materi oleh peserta didik, guru sebagai komponen utama memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga guru mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik. Usaha yang dapat dilakukan guru diantaranya mengembangkan media pembelajaran melalui media *bandicam* berbasis *canva*.

Menurut Herayanti (2019) *bandicam* merupakan salah satu aplikasi yang biasa digunakan dalam aktivitas *recording*, atau lebih tepatnya *screen recording*. Lebih sederhananya aplikasi ini digunakan untuk merekam segala aktivitas yang dilakukan di perangkat komputer. Misalnya, ketika seorang guru sedang menjelaskan materi pembelajaran yang ada dalam layar komputer, maka guru dapat menggunakan *bandicam* untuk merekam diri saat sedang menjelaskan materi. Hasil tangkapan layar atau rekaman dari *bandicam* akan berbentuk video yang dapat disimpan serta diputar ulang dimana saja dan kapan saja oleh peserta didik. Sedangkan *canva* menurut Rahmatullah (2020) merupakan aplikasi yang berguna untuk mendesain media pembelajaran. Aplikasi *canva* menyediakan rancangan kreatif

untuk mendukung berkembangnya media pembelajaran. *Canva* memberikan kemudahan bagi guru membuat desain yang dibutuhkan seperti, presentasi, poster, grafik, *cover ebook*, *mapping* dan sebagainya. Terdapat berbagai macam pilihan *template* yang melimpah yang bisa digunakan guru dalam merancang materi pembelajaran secara jelas sehingga mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tentang pemaparan media *bandicam* berbasis *canva* di atas dipandang cocok untuk materi menggambar poster karena lebih menekankan pada penglihatan serta pendengaran peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dalam hal ini peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara fokus dan terarah melalui penglihatan dan pendengarannya. Adapun mengingat masih terdapatnya kasus covid-19 yang belum usai, media pembelajaran yang berisikan materi menggambar poster juga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Sehingga peserta didik tidak ketinggalan mengikuti pembelajaran yang dibatasi kehadirannya. Peserta didik tetap mendapatkan informasi materi pembelajaran yang dikirim guru melalui *google drive*, dan aplikasi *whatsApp* atau *telegram*. Dengan hal ini, peserta didik dapat belajar mandiri dirumah. Dari permasalahan tersebut, maka penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 3 Ampek Angkek. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan yang memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* pada materi menggambar poster kelas VIII. Maka dari itu peneliti menginginkan untuk meneliti permasalahan ini yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* Berbasis *Canva* Pada Materi Menggambar Poster di Sekolah Menengah Pertama.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Model yang dijadikan acuan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4-D (*Four D*). Model Pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S.Thiagajaran dalam kurniawan dkk (2017). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Setelah media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* telah jadi, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji kelayakan validitas dan praktikalitas untuk mendapatkan hasil produk yang maksimal. Validasi dilakukan oleh ahli (validator) yang berpengalaman dalam bidangnya. Subjek validasi terdiri dari 3 ahli (validator) yang terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan *layout*, satu dosen ahli kebahasaan. Adapun Sampel yang menjadi subjek uji coba praktikalitas adalah 1 orang guru dan 15 orang peserta didik kelas VIII.1 di SMP. Selain itu melibatkan 30 Orang peserta didik yang terbagi atas kelas VIII.2 dan VIII.3 sebagai responden untuk *disseminate* (penyebaran). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data primer yaitu data diperoleh secara langsung melalui angket pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini berisikan gabungan antara teks, gambar dan suara. Keseluruhan item disatukan pada produk pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* ini dilakukan dengan menggunakan model 4D meliputi 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan).

A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan masalah dasar yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengkajian dalam penelitian ini meliputi permasalahan yang ada dilapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan.

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum yang ada di sekolah. Pengkajian kurikulum dilakukan dengan melihat Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang berguna untuk mengembangkan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva*.

3. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengetahui kemampuan akademik peserta didik serta respon peserta didik terhadap pembelajaran materi menggambar poster.

4. Analisis Materi

Analisis materi merupakan dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran. Analisis materi ditentukan berdasarkan kompetensi dasar (KD) dan indikator pada silabus. Materi pokok disusun secara sistematis dan rinci yang kemudian dicantumkan dalam produk atau media pembelajaran.

B. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan perancangan media pembelajaran melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan Media

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan media yang tepat untuk menyajikan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, strategi belajar, waktu, fungsi media, serta kemampuan guru dan peserta didik dalam menggunakan media.

2. Rancangan Awal

a. Pra-Produksi

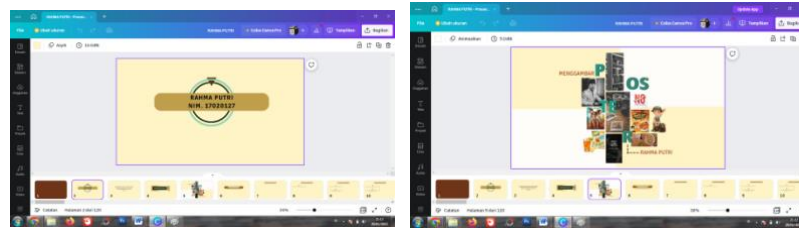
Tahap pra-produksi merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum memulai suatu pengembangan produk atau media pembelajaran. Pada tahap pra-produksi kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan bahan untuk perancangan media pembelajaran. Adapun bahan yang diperlukan seperti, *hardware* komputer/*laptop*, *software/aplikasi* pendukung yaitu *bandicam* dan *canva*. Mencari referensi materi dan referensi gambar terkait materi. Menyederhanakan kalimat materi, melakukan evaluasi dan perbaikan materi.

b. Produksi

Tahap produksi adalah tahapan lanjutan pengembangan produk atau media pembelajaran setelah Pra-Produksi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah membuat desain media pembelajaran *canva* terlebih dahulu karena sebagai media yang akan dilihat (visual). Setelah itu dilanjutkan dengan *bandicam* sebagai media

yang akan didengarkan (audio). Hasil akhir produk menghasilkan media yang dapat dilihat sekaligus didengarkan. Dalam desain media pembelajaran *canva* dan *bandicam* ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Canva*
 - a) Mendesain Cover



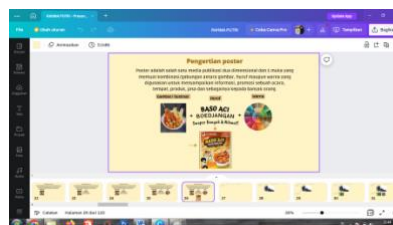
Gambar 1. Mendesain cover

Cover merupakan tampilan utama atau terdepan yang terdapat pada media pembelajaran. Pada tampilan cover mencakup identitas peneliti (nama, nim, dan nama kampus) serta judul materi pelajaran yang diangkat. Selanjutnya pada tampilan cover membuat perpaduan antara huruf, gambar, simbol, warna untuk mewakili materi yang dijelaskan pada tampilan slide berikutnya.

- b) Membuat Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran

Uraian terhadap kompetensi dasar tujuan pembelajaran membantu peserta didik mengetahui materi yang akan dicapai dan dituju.

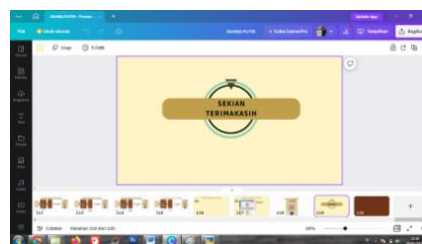
- c) Menguraikan Materi



Gambar 2. Menguraikan materi

Uraian materi yaitu mendeskripsikan semua materi yang bersumber dari tujuan pembelajaran. Materi yang diuraikan yaitu prosedur menggambar poster dengan berbagai teknik. Materi pada setiap slide media diuraikan dengan uraian yang singkat, padat dan jelas. Adapun materi disertai dengan gambar pendukung terkait materi menggambar poster dan penggunaan efek transisi. Dalam hal ini, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi secara terarah.

- d) Penutup



Gambar 3. Membuat desain penutup

Slide penutup berisikan kalimat ucapan terimakasih. Ucapan terimakasih dibuat dengan warna yang menonjol dan efek transisi yang simple dan menarik.

e) Mengevaluasi Rancangan Media *Canva*

Evaluasi dilakukan bertujuan untuk memastikan bahwa rancangan pembelajaran sudah baik dan jelas kualitasnya sehingga layak untuk ditampilkan kepada peserta didik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

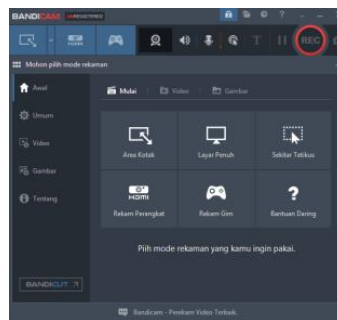
f) Perbaiki Rancangan *Canva*

Melakukan perbaikan atas kekurangan rancangan *canva* seperti, perbaikan jenis huruf, ukuran huruf dan warna huruf. Selanjutnya perbaikan ukuran gambar, mengatur transisi *layout* (tata letak) simbol dan baground.

Setelah melakukan perancangan media pembelajaran pada aplikasi *canva*, tahapan berikutnya menyatukan rancangan *canva* ke aplikasi *bandicam*, sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagai media yang dapat dilihat dan didengar (audiovisual). Berikut tahapan perancangan *bandicam*.

2) *Bandicam*

a) Membuka Aplikasi *Bandicam*



Gambar 4. Membuka aplikasi *bandicam*

b) Mengatur Pengaturan *Bandicam*

Mengatur pengaturan umum seperti, suara, area layar gambar yang direkam dan sebagainya sesuai yang dibutuhkan dan mengatur penyimpanan folder.

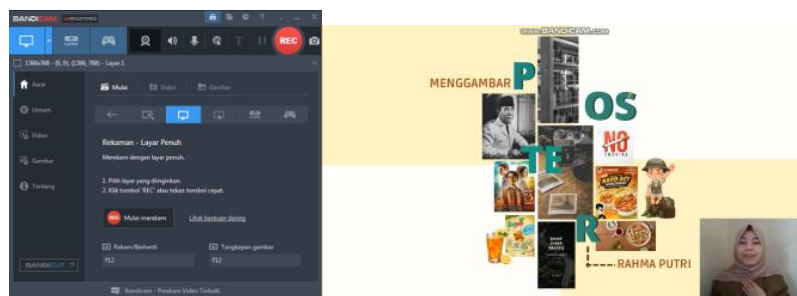
c) Menyiapkan Materi Atau Naskah

Materi atau naskah disusun dan digunakan untuk disampaikan dalam rekam layar *bandicam*.

d) Percobaan

Melakukan percobaan berbicara didepan kamera *bandicam* pada *laptop* untuk menguasai materi dan *performance* (penampilan).

e) Memulai Perekaman



Gambar 5. Memulai perekaman

Perekaman dilakukan dengan cara mengaktifkan mode rekam layar penuh dan menekan bagian lingkaran merah yang tertulis REC (*recording*). Dalam perekaman, tampilkan desain pembelajaran yang telah dibuat pada aplikasi *canva* dari slide pertama (pembuka). Pembukaan berawal dari menyampaikan salam, perkenalan diri, menyampaikan judul materi pelajaran yaitu mengenai prosedur menggambar poster dengan berbagai teknik serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Penyampaian tersebut dilakukan dengan suara yang jelas dan artikulasi yang benar serta *performance* yang baik.

f) Menjelaskan Materi



Gambar 6. Menjelaskan materi

Materi dijelaskan dengan bahasa yang sederhana, komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda atau penjelasan yang membingungkan peserta didik. Adapun materi dijelaskan dengan terstruktur dan menggunakan contoh gambar pendukung untuk memperjelas maksud materi serta tambahan musik pengiring (*backsound*) agar menambah semangat peserta didik melihat dan mendengar materi dari media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva*.

g) Mengakhiri Materi



Gambar 7. Mengakhiri materi

Materi diakhiri dengan mengucapkan terimakasih dan menyampaikan kutipan sederhana yang membangun untuk peserta didik serta mengucapkan salam. Setelah perekaman selesai klik stop REC (*recording*) atau klik F12.

h) Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk melihat hasil rekam layar *bandicam*. Setelah itu memperbaiki kualitas produk atau media pembelajaran yang dinilai masih kurang.

c. Pasca-Produksi

Dalam kegiatan pasca-produksi tahapan yang dilakukan adalah *mastering*. Adapun langkah pengerjaannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyimpan hasil rancangan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* dalam bentuk format MP4.
- 2) Menyalin media pembelajaran ke dalam *flashdisk* agar mudah dibagikan.
- 3) Melakukan validasi media pembelajaran kepada validator atau ahli materi, ahli media, ahli layout, ahli kebahasaan.

C. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Setelah menyelesaikan tahap perancangan, selanjutnya melakukan tahap pengembangan terhadap media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva*. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan validasi kepada tiga validator (dosen ahli). Validasi berguna untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap produk yang telah dirancang. Adapun aspek yang divalidasi oleh tiap validator terhadap produk media pembelajaran yaitu meliputi aspek materi, media, *layout* dan kebahasaan.

Jika produk masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi sesuai dengan komentar yang telah disampaikan oleh validator. Selanjutnya apabila hasil revisi produk telah mendapatkan nilai yang baik dan dinyatakan valid, langkah berikutnya yaitu melakukan uji coba produk kepada guru praktisi (seni budaya) dan peserta didik di SMP untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva*.

1. Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Layout serta Kebahasaan

Tabel 1. Hasil validasi media pembelajaran secara keseluruhan

Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor	Hasil Validasi	Kategori
Materi	7	33	94.28%	Sangat Valid
Media	8	37	92.5%	Sangat Valid
<i>Layout</i>	5	24	96%	Sangat Valid
Kebahasaan	5	22	88%	Sangat Valid
Rata-rata			92.69%	Sangat Valid

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi produk media pembelajaran yang telah dilakukan kepada validator, peneliti mendapatkan validasi dari masing-masing aspek. Pada aspek materi mendapatkan validasi 94.28%. Aspek media mendapatkan validasi 92.5%. Aspek *layout* mendapatkan validasi 96% dan aspek kebahasaan mendapatkan validasi 88%. Jika keseluruhan aspek validasi dirata-ratakan maka perolehan validasi adalah 92.69% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik.

2. Hasil Praktikalitas Guru

Aspek yang dinilai dalam angket praktikalitas media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* untuk guru berupa penggunaan, kemudahan dipahami, efisiensi waktu, daya tarik dan ekivalensi media.

Tabel 2. Hasil praktikalitas guru

Pernyataan	Skor
Media dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5
Media membantu memudahkan guru untuk menerapkan pembelajaran	5
Materi disesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik, tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah	5
Bahasa yang digunakan pada media sederhana, komunikatif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
Gambar-gambar yang terdapat pada media membantu peserta didik memahami intruksi yang diberikan	5
Banyaknya materi dan kegiatan peserta didik yang diberikan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	4
Waktu yang dibutuhkan untuk memahami media sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia	5
Masalah yang disajikan dalam media dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam membahasnya	5
Penggunaan jenis huruf pada media menarik bagi peserta didik	5
Tampilan media diberi warna sehingga menarik bagi peserta didik	5
Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan sumber belajar lain	5
Media dapat digunakan sebagai pengganti sumber belajar lain	5
Media dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan sumber belajar lain	5
Total Skor ($\sum N$)	63
Skor Maksimal	65
Total Skor (skala 100)	96.92%

Dari 13 pernyataan validasi praktikalitas terdapat 11 pernyataan yang diberi skor 5 berarti (sangat setuju) dan 2 pernyataan yang diberi skor 4 (setuju). Jika skor tersebut dijumlahkan, maka total skor yang didapatkan adalah 63 dengan persentase 96.92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis dan layak digunakan untuk membantu guru menerapkan pembelajaran.

3. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Aspek yang dinilai dari media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* untuk peserta didik yaitu pemahaman, daya tarik, manfaat media, dan kemudahan penggunaan.

Tabel 3. Hasil praktikalitas peserta didik

Penilaian	Jumlah Pernyataan	Total Skor	Sko Max	Hasil Praktikalitas	Kategori
Pemahaman	3	217	225	96.44%	Sangat Praktis
Daya Tarik	5	356	375	94.93%	Sangat Praktis
Manfaat Media	4	275	300	91.66%	Sangat Praktis
Kemudahan Pengguna	1	70	75	93.33%	Sangat Praktis
Total				94.09%	Sangat Praktis

Pada aspek penilaian media pembelajaran bagian pemahaman mendapatkan penilaian 96.44% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, daya tarik mendapatkan penilaian 94.93% dengan kategori sangat praktis. Manfaat media mendapatkan penilaian 91.66% dengan kategori sangat praktis. Dan kemudahan pengguna mendapatkan penilaian 93.33% dengan kategori sangat praktis. Total rata-rata keseluruhan aspek penilaian media pembelajaran dari peserta didik adalah 94.09% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* ini sangat praktis membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan mempermudah peserta didik belajar secara mandiri ataupun kelompok.

D. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pada tahap ini setelah produk atau media pembelajaran dinyatakan valid oleh ahli atau validator dan dinyatakan praktis oleh guru dan 15 orang peserta didik, maka dilakukan penyebaran ke cakupan yang lebih luas. Pada tahap penyebarluasan media pembelajaran ini dilakukan dengan 2 cara yaitu menyebarkan media pembelajaran ke responden 1 dan 2 yaitu peserta didik kelas 8.2 yang berjumlah 15 orang dan peserta didik kelas 8.3 berjumlah 15 orang. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon terhadap media pembelajaran yang ditampilkan. Adapun hasil data dari tahap penyebaran yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

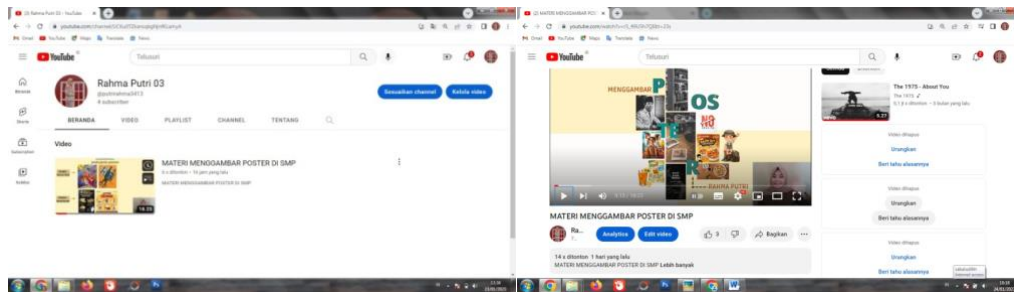
Tabel 4. Hasil data tahap penyebaran

Responden	Jumlah Peserta Didik	Jumlah	Skor Rata-rata	Kategori
Responden I	15	1.309	87.26%	Sangat Baik
Responden II	15	1.267	84.46%	Baik
Rata-rata keseluruhan			85.86%	Sangat Baik

Tabel diatas merupakan hasil penilaian penyebarluasan produk atau media pembelajaran oleh responden I dan 2 yaitu peserta didik kelas 8.2 dan 8.3 di SMP. Hasil penilaian dilakukan dengan cara (total masing-masing skor yaitu responden I dan II dibagi dengan skor max dan dikalikan 100%), maka diperoleh hasil responden I mendapatkan perolehan rata-rata sebesar 87.26% dengan kategori sangat baik. Responden II mendapatkan perolehan rata-rata 84.46% dengan kategori baik. Rata-rata keseluruhan yang diperoleh yaitu 85.86% dengan kategori baik.

Penyebaran selanjutnya yaitu dengan cara mengupload media ke *Youtube* dan *Google drive* sehingga media dapat dilihat, dipahami dan dipelajari oleh peserta didik di semua SMP manapun yang memiliki karakteristik yang sama dengan SMP tempat uji coba. Berikut *link* dan gambar penyebarluasan produk atau media pembelajaran dapat dilihat dibawah ini:

Link: https://youtu.be/r5_49U5h7QI



Gambar 8. Penyebaran media pembelajaran ke Youtube

Dalam hal ini, dengan pengamatan uji coba media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* yang telah dilakukan memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik. Guru dapat dengan mudah menerapkan pembelajaran, sedangkan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi karena tampilan, tulisan, gambar, warna pada media pembelajaran yang kontras dan audio atau *background* yang jelas sehingga menarik perhatian dan motivasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Bandicam* berbasis *Canva* pada materi menggambar poster di Sekolah Menengah Pertama dapat disimpulkan bahwa pengembangan media dinyatakan sangat valid dan praktis. Hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi materi sebesar 94.28%, validasi media sebesar 92.5%, validasi *layout* sebesar 96% dan validasi kebahasaan sebesar 88%. Keseluruhan rata-rata validasi memperoleh hasil sebesar 92.69% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil penilaian praktikalitas respon guru dan peserta didik mendapatkan hasil sebesar 96.92% dan 94.09% dengan kategori sangat praktis. Tahap *disseminate* (penyebaran) memperoleh hasil 85.86% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya media pembelajaran *bandicam* berbasis *canva* ini dirancang dengan semenarik mungkin dan dirancang dengan penuh pemahaman sehingga hasil rancangan media pembelajaran ini mampu membantu memudahkan guru untuk menerapkan pembelajaran dan membantu mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran secara mandiri ataupun kelompok. Karena media yang dibuat ini memperhatikan perbedaan individual peserta didik yang memiliki kemampuan gaya belajar yang berbeda-beda (belajar dengan cara melihat, dengan cara mendengarkan maupun belajar dengan melihat sekaligus mendengarkan).

REFERENSI

- 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).
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-o-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327