

## IMPLEMENTASI VIDEO PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI BANDICAM PADA SARANA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM

Hilyah Ashoumi

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: [hira@unwaha.ac.id](mailto:hira@unwaha.ac.id)

Ika Dewi Mashitoh

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

Email: [ikadewimashitoh@gmail.com](mailto:ikadewimashitoh@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this study is to answer the pandemic problem in MTsN 9 Jombang. With the help of data packages from the Ministry of Education to students and teachers, regulations related to online learning obligations are helped even though media problems and creative limitations in applying media are still haunting, young teachers who are creative in applying media are the potential of MTsN 9 Jombang. Especially in Arabic subjects that allow teachers to use learning video media to make the learning process easier. This research method uses development research which is usually abbreviated to R&D. This study adopted a model developed by Borg and Gall and the development procedures in this study include several stages (1) of potential and problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design improvement, (6) product trials, (7) product revisions. The study was declared worthy with a percentage of eligibility from material experts of 74.05% and media experts of 77.14% with excellent student response with a percentage of 82.04%.*

*Keyword: Teknologi, Aplikasi bandicam, Google Classroom.*

# Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom

## Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi semakin meningkat secara pesat, terutama bidang teknologi. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 pengguna internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Dimana total penduduk Indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di Indonesia sebanyak 51,8%.<sup>1</sup>

Kemajuan ini menghasilkan perubahan pola pikir ditengah-tengah masyarakat yang cenderung mengikuti proses kemajauan tersebut sehingga membawa masyarakat memasuki era globalisasi. Di era ini, mulai dari masyarakat bawah, menengah dan masyarakat atas hampir semua telah tersentuh dengan teknologi. Artinya teknologi dizaman sekarang bukan lagi benda yang asing di tengah-tengah masyarakat akan tetapi menjadi sesuatu yang hampir semua aktifitas masyarakat melibatkan teknologi.

Kemajuan teknologi ini merambah juga dunia pendidikan sehingga melahirkan banyak model pembelajaran untuk diarahkan bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik, dengan harapan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu pemanfaatan teknologi ini adalah *google classroom* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan Web untuk mengaksesnya. Tidak bisa dinafikan bahwa saat ini pengguna *smart phone* baik dari kalangan siswa maupun mahasiswa meningkat secara pesat sehingga mudah siapapun untuk mengaksesnya, dimana dan kapanpun.<sup>2</sup>

Dalam pembelajaran Bahasa Arab juga diperlukan media komunikasi di berbagai dunia yang telah berkembang pesat dalam sosial masyarakat dan mengaplikasikannya dalam ilmu pengetahuan apalagi dengan adanya wabah *Covid-19*. Untuk mempermudah komunikasi dengan menggunakan bahasa arab diperlukan juga media lain agar membantu terlaksananya komunikasi Bahasa Arab seperti teknologi. Sesungguhnya, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memberi kesempatan dan peluang bagi tenaga pengajar dalam hal ini guru untuk dapat

---

<sup>1</sup>Harianti. Kini Pengguna Internet di Indonesia Tembus 132,7 Juta Pengguna. <http://harianti.com/kini-pengguna-internetdi-indonesia-tembus-132,7-juta-pengguna/>, diakses 12 Februari 2017.

<sup>2</sup>Hilyah A., & Mohammad SS. Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah PAI. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 2(4), 29–34. 2019.

meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi profesional. Penggunaan teknologi dalam permasalahan pembelajaran di kelas diharapkan mampu memberi solusi dalam mengatasi pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab ini adalah penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Aplikasi ini masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian besar para pendidik di Indonesia. Layanan ini diasumsikan menjadi salah satu layanan dalam menjawab persoalan dan tantangan di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang terdapat di kelas untuk berdiskusi dan mengkaji suatu tugas atau materi khususnya bahasa Arab ini.<sup>3</sup>

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Abdul Barir Hakim menunjukkan bahwa penggunaan sistem *e-learning* (*e-learning moodle*, *google classroom*, dan *EDMODO*) dapat membangkitkan minat dan motivasi. Pradana menjelaskan juga bahwa kelas yang menggunakan *tools google classroom* pada model pembelajaran *project based learning* memiliki nilai rata-rata yang baik.<sup>4</sup> Lebih lanjut Rahmat Iswanto dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *arabic e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Teknologi dapat meningkatkan kemampuan atau kompetensi pengajar dalam mengajar bahasa Arab, mampu memanfaatkan alokasi waktu untuk pembelajaran bahasa Arab, dan mampu menciptakan lingkungan berbahasa Arab.<sup>5</sup> Selain itu, Mahyudin Ritonga dkk dalam penelitian menunjukkan bahwa teknologi dapat dipandang sebagai media pembelajaran bahasa Arab, karena dapat dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah

---

<sup>3</sup>Hilyah A., & Mohammad SS. Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Media Pembelajaran Kelas Virtual Google Classroom. Paper presented on Teknologi Dan Sains (SNasTekS) National Conference. Retrieved from <https://journal.unusida.ac.id/index.php/snts/article/view/86>. 2019.

<sup>4</sup>Abdul Barir H. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *Jurnal I-Statement* Vol. 02 No 1. 2016.

<sup>5</sup>Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi", *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 1, No. 2, 2017, 139-152.

## **Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom**

memahami bahasa Arab dan juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih giat dalam mempelajari bahasa Arab.<sup>6</sup>

Sedangkan di MTsN 9 Jombang pada saat pandemi covid – 19 pembelajarannya menjadi tidak efektif dan menggunakan pembelajaran secara online atau daring, terutama pada pelajaran Bahasa Arab. Dalam pembelajaran daring ini guru Bahasa Arab merasa tidak puas dengan hasil pembelajaran para peserta didik karena tidak semua peserta didik yang tidak bisa mengikuti pembelajaran secara online dan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik karena terkendala akses internet, tidak adanya jaringan untuk mengikuti setiap pembelajaran online atau daring sehingga pembelajarannya tidak bisa maksimal dan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar Bahasa Arab. Untuk itu peneliti mencoba menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang biasanya disingkat dengan R&D. Tujuan dari pengembangan pengembangan adalah untuk menciptakan sebuah produk.<sup>7</sup> Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar untuk mata pelajaran Bahasa Arab. Beberapa model penelitian pengembangan telah dikembangkan oleh para ahli. Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2003). Menurut Borg & Gall (2003) penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah yang meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) Diseminasi dan implementasi. Karena keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya maka peneliti memodifikasi langkah-langkah pengembangan menjadi tujuh

---

<sup>6</sup>Mahyudin Ritonga, Alwis Nazir, Sri Wahyuni, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kota Padang", *Arabiyât : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3, (1), 2016, 1-12.

<sup>7</sup>Gd Tuning Somara Putra dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, JANAPATI* (2013).

tahap yakni, (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.<sup>8</sup>

Prosedur pengembangan meliputi beberapa tahap (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.

## Diskusi Hasil Penelitian

### A. Hasil Uji Coba Produk

#### 1. Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 1:** Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran

Indikator	Prosentase
a. Siswa mengetahui aplikasi google classroom	96%
b. Dengan diterapkannya google classroom, memudahkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran	84%
c. Dengan diterapkannya google classroom, siswa dapat belajar dan mengerjakan tugas kapan pun ketika siswa memiliki waktu luang	88%
d. Dengan diterapkannya google classroom dapat belajar dan mengerjakan tugas dimana pun saya berada ketika saya terhubung dengan internet	88%
e. Aplikasi google classroom sangat fleksible bagi siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital	84%
f. Aplikasi google classroom lebih ramah lingkungan karena meminimalisir penggunaan kertas untuk materi ajar	92%
g. Sejak menggunakan google classroom saya tidak perlu menggunakan banyak kertas untuk menerjakan tugas	92%
h. Aplikasi google classroom memberikan saya manfaat dalam proses pembelajaran	92%

<sup>8</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D, (Alfabet : Bandung, Cet ke-19, 2014), hlm 32.

## Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom

i. Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan google classroom	88%
j. Saya merasa bangga dengan menggunakan aplikasi google classroom	80%
k. Saya selalu meluangkan waktu untuk belajar (minimal 1 jam) sebelum dimulainya pembelajaran di kelas	64%
l. Kondisi kelas sangat kondusif dalam proses pembelajaran	80%
<b>Jumlah keseluruhan</b>	<b>86%</b>

Hasil pada pengujian yang lakukan dengan 5 responden digunakan untuk memastikan responden dapat bergabung ke dalam kelas yang telah dibuat, selain itu memastikan media yang diupload dan fitur lain dalam google classroom dapat berjalan seperti yang diharapkan oleh responden. Prosentase hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan adalah 86% dengan tingkat kelayakan apabila memperoleh nilai sebesar 80,01 – 100% penerapan google classroom dalam pembelajaran dikategorikan sangat layak digunakan.

### 2. Uji Coba Lapangan

**Tabel 2:** Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran

Indikator	Prosentase
m. Siswa mengetahui aplikasi google classroom	88,39%
n. Dengan diterapkannya google classroom, memudahkan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran	79,35%
o. Dengan diterapkannya google classroom, siswa dapat belajar dan mengerjakan tugas kapan pun ketika siswa memiliki waktu luang	84,52%
p. Dengan diterapkannya google classroom dapat belajar dan mengerjakan tugas dimana pun saya berada ketika saya terhubung dengan internet	90,32%
q. Aplikasi google classroom sangat fleksible bagi siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital	81,94%

r. Aplikasi google classroom lebih ramah lingkungan karena meminimalisir penggunaan kertas untuk materi ajar	90,32%
s. Sejak menggunakan google classroom saya tidak perlu menggunakan banyak kertas untuk menerjakan tugas	89,03%
t. Aplikasi google classroom memberikan saya manfaat dalam proses pembelajaran	82,58%
u. Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan google classroom	71,61%
v. Saya merasa bangga dengan menggunakan aplikasi google classroom	75,48%
w. Saya selalu meluangkan waktu untuk belajar (minimal 1 jam) sebelum dimulainya pembelajaran di kelas	70,97%
x. Kondisi kelas sangat kondusif dalam proses pembelajaran	80,00%
<b>Jumlah keseluruhan</b>	82,04%

l uji coba lapangan ini, telah dilakukan pada 31 siswa dalam salah satu kelas 9 yaitu kelas 9 A. hasil keseluruhan prosentase terkait penerapan google classroom dalam pembelajaran adalah 82,04% sehingga pada hasil uji coba lapangan ini, penerapan google classroom dikatakan sangat layak digunakan.

## B. Analisis data

Setelah pembuatan desain produk media google classroom, maka peneliti melakukan tahap validasi desain produk yang terdiri dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media,. Intrumen validasi dalam angket penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala *likert*. Adapun validasi tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang terdiri dari tiga kriteria: aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan kelayakan Kontekstual. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah 1 dosen program studi pendidikan agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

## Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom

yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi Jam (الساعة) dalam media yang dikembangkan.

Setelah nilai dari ahli materi terkumpul, kemudian peneliti menghitung presentase skor kualitas dari setiap aspek pada angket media google classroom yang menggunakan skala *likert*. Adapun hasil dari validasi materi tahap awal terdapat pada table 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase Keidealan	Kriteria
1	Kelayakan Isi	75%	Layak
2	Kelayakan Penyajian	77,5%	Layak
3	Penilaian Kontekstual	70%	Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>74,05%</b>	<b>Layak</b>

Hasil penilaian ahli materi dikategorikan sangat layak jika  $X > 80\%$  ; layak jika  $61\% < X \leq 80\%$  ; cukup layak jika  $41\% < X \leq 60\%$  kurang layak jika  $21\% < X \leq 40\%$  dan sangat kurang layak jika  $X \leq 20\%$ . Dari data perhitungan pada ketiga aspek pada validasi materi, dapat diketahui bahwa pada aspek kelayakan isi mendapat presentase sebesar 75% dengan kriteria layak, aspek kelayakan penyajian 77,5% dengan kriteria layak dan pada aspek penilaian kontekstual dengan persentase 70% dengan kriteria layak, dengan demikian diperoleh jumlah rata-rata total aspek sebesar 74,05% dengan kriteria layak.

Saran perbaikan dari ahli materi adalah

- a. Materi disajikan dengan jelas dan baik namun pada sub bab dan keluasan kurang begitu mengena, pada slide ke 3 penjelasan percakapan mengenai waktu bisa diperjelas dengan tidak hanya menerjemahkan percakapannya saja namun sangat mungkin untuk dijelaskan letak waktunya dan mengapa memakai penjelasan waktu di kalimat tersebut.
- b. Contoh yang disampaikan pada materi sudah bagus dan sesuai kehidupan sehari – hari.

Dari saran perbaikan ahli materi, terutama pada poin pertama peneliti telah melaksanakan revisi sesuai saran ahli materi sebagaimana pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Media Video Pembelajaran

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari aspek kelayakan kegrafikaan. Terdapat 14 pernyataan dalam aspek tersebut. Validasi media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian aspek kelayakan kegrafikan. Hasil validasi ahli media tahap akhir disajikan pada table 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Persentase Keidealan	Kriteria
1	Kelayakan Kegrafikaan	70%	Layak
Rata-rata		77,14%	Layak

Berdasarkan hasil table 4 diatas maka diperoleh penilaian pada aspek kelayakan kegrafikaan adalah sebesar 77,14% dengan kriteria layak. Sehingga skor rata-rata untuk aspek tersebut yaitu 77,14%. Yang berarti media google classroom dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai sarana pembelajaran. Pada validasi media, validator hanya memberikan saran perbaikan melalui angket penilaian, adapun saran perbaikan dari validator adalah sebagai berikut:

## Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom

Media video dibuat dengan baik, suara guru terdengar dengan jelas namun akan lebih jelas jika setiap gambar pada slide diberi tanda sehingga akan mempermudah guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan siswa yang mempelajari tidak kebingungan penjelasannya untuk gambar yang mana (slide 4).

Berdasarkan saran ahli media tentang pemberian tanda pada poin yang dijelaskan oleh guru didalam media pembelajaran telah direvisi sesuai saran ahli media. Revisi tersebut berdasarkan gambar di bawah ini :

**Gambar 2.** Media Video Pembelajaran



### C. Revisi produk

Setelah pengumpulan data, selanjutnya merevisi produk sesuai dengan saran ahli media dan materi, dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, serta silabus berdasarkan kurikulum MTsN 9 Jombang. Proses revisi materi dan media google classroom dalam penerapan pembelajaran yaitu mengumpulkan bahan-bahan pembuatan media (gambar dan materi), revisi media video pembelajaran yang menggunakan aplikasi bandicam sebagai berikut :

**Gambar 3.** Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Bandicam



Setelah semua komponen media telah direvisi, maka media tersebut diunggah kedalam google classroom.

**Gambar 4.** Media Pembelajaran Dalam Google Classroom



Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli. Yang disajikan pada table 5 saran revisi validasi ahli materi sebagai berikut:

## Implementasi Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Bandicam Pada Sarana Pembelajaran Google Classroom

Tabel 5. Saran Revisi Keseluruhan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Saran/masukan untuk revisi	Hasil Revisi
1	Pada slide ke 3 penjelasan percakapan mengenai waktu bisa diperjelas dengan tidak hanya menerjemahkan percakapannya saja namun sangat mungkin untuk dijelaskan letak waktunya dan alasan mengapa memakai penjelasan waktu di kalimat tersebut.	Penjelasan percakapan tentang waktu telah dijelaskan juga letak waktunya serta alasan memakai penjelasan waktu pada sub percakapan
2	Media video dibuat dengan baik, suara guru terdengar dengan jelas namun akan lebih jelas jika setiap gambar pada slide diberi tanda sehingga akan mempermudah guru saat menjelaskan materi pembelajaran dan siswa yang mempelajari tidak kebingungan penjelasannya untuk memahami gambar.	Di setiap slide nya sudah diberi tanda sesuai saran ahli media

### Kesimpulan

Dari hasil pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli terhadap materi dan media Penerapan video pembelajaran dalam aplikasi bandicam melalui sarana pembelajaran google classroom dengan prosentase kelayakan 74,05% untuk materi dan 77,14% untuk media dinyatakan layak untuk diterapkan pada saat berlangsungnya pembelajaran kelas secara daring. Dengan diterapkannya google classroom, siswa lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat mengerjakan tugas kapanpun sehingga respon siswa terhadap

penerapan video pembelajaran dalam aplikasi bandicam melalui sarana pembelajaran google classroom ini sangat baik dengan prosentase 82,04%.

### Daftar Rujukan

- Gd Tuning Somara Putra dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja,." Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika ,JANAPATI (2013).
- Hakim, Abdul Barir. Efektifitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. Jurnal I-Statement Vol. 02 No 1. 2016.
- Ashoumi, H., & Shobirin, M. S. Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah PAI. JoEMS (Journal of Education and Management Studies), Vol.2, No.4, 2019.
- Ashoumi, H., & Shobirin, M. S. Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Media Pembelajaran Kelas Virtual Google Classroom. Paper presented on Teknologi Dan Sains (SNasTekS) National Conference. Retrieved from, 2019.
- Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pemanfaatan Teknologi", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, Vol. 1, No. 2, 2017, 139-152.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung, Cet ke-19, 2014.
- Ritonga, Mahyudin. Alwis Nazir, Sri Wahyuni, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kota Padang", Arabiyât: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Vol.3, No.1, 2016.