

BANDICAM BERBASIS BUDAYA PAKPAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19

Erentiana Prinita Sinaga, Kab. Dairi Prov. Sumatera Utara,

erentiana12sinaga@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Pakpak culture-based bandicam on student learning activities and outcomes. This study uses a quantitative approach. The study collected data through interview observation, survey methods and blended learning methods. This research is the 6th grade students of SD Negeri 030277 Teladan Sidikalang in the odd semester of the 2020/2021 school year. Sampling was carried out by purposive sampling technique, namely by taking two classes that were taught by the same teacher. The initial condition of the students which is relatively the same is obtained from the average value of daily tests 1 and daily tests 2. Class VI-A was selected with student learning outcomes with an average value of 53.05 as the control class, namely the class with conventional learning and class VI-B student learning outcomes with an average score of 93.68 as the experimental class, namely the class with the Pakpak culture-based Bandicam media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bandicam berbasis budaya Pakpak terhadap aktivitas dan hasil belajar belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian mengumpulkan data melalui observasi wawancara, metode survei dan metode blended learning. penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 030277 Teladan Sidikalang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal siswa yang relatif sama diperoleh dari nilai rata-rata ulangan harian 1 dan ulangan harian 2. Terpilih kelas VI-A dengan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 53,05 sebagai kelas kontrol yaitu kelas dengan pembelajaran konvensional dan kelas VI-B hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 93,68 sebagai kelas eksperimen yaitu kelas dengan media Bandicam berbasis budaya Pakpak.

PENDAHULUAN

Covid-19 atau yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari corona virus yang menular ke manusia. Virus ini menyerang sistem pernapasan manusia. Penyakit ini pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan, Ibu Kota Provinsi Hubei China dan sejak saat itu mulai menyebar secara global ke seluruh penjuru dunia tanpa kecuali yang mengakibatkan pandemi covid-19 yang sedang berlangsung. Pandemi covid-19 ini mengakibatkan beberapa kegiatan sehari-hari sedikit terganggu. Di tengah pandemi yang sekarang merambah Indonesia menurut Menteri Kesehatan Terawan agus Putranto [1] (dalam <https://m.merdeka.com.html>), menjelaskan kasus pandemi yang disebut dengan Covid-19, dimana kasus pandemi Covid-19 penyakit dari virus kecil namun bisa berujung pada kematian ini menjangkit di Indonesia yang merambat dengan cepat maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud). Nadiem Anwar Makarim mendukung kebijakan pemerintah daerah (Pemda) untuk meliburkan sekolah dan menunda pelaksanaan ujian Nasional (UN). Hal ini sebagai langkah mencegah penyebaran virus corona atau *coronavirus diasese 2019* (Covid-19). “Dampak penyebaran Covid-19 akan berbeda dari suatu wilayah ke wilayah lainnya. Kami siap dukung kebijakan yang diambil Pemda. Keamanan dan keselamatan siswa serta guru dan tenaga kependidikan itu yang utama”, ujar mendikbud [2] (<https:m.liputan6.com/news/dukung-sekolah-libur-akibat-covid-19-mendikbud-luncurkan-portal-rumah-belajar>). Sehingga pembelajaran yang semula di sekolah berlain menjadi pembelajaran di rumah.

Perubahan proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid-19 saat ini yang dilakukan secara tiba-tiba akibat adanya virus Covid-19 ini tidak jarang membuat guru (pendidik), siswa, maupun orang tua menjadi kaget. Aktifitas siswa khususnya di dalam pembelajaran matematika sangat mengalami perbedaan. Aktivitas pembelajaran matematika selama daring menjadi tidak lancar. Akibatnya, siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika diacuhkan atau kurang diperdulikan siswa. Hal ini terlihat dari pengiriman atau pengembalian tugas siswa yang terlambat bahkan tidak mengirim tugas sama sekali yang telah diberikan guru.

Terkhusus pembelajaran matematika dimana selama pembelajaran daring guru hanya memberikan tugas atau latihan saja tanpa ada pembahasan materi pembelajaran sedikitpun. Sehingga semakin membuat siswa tidak merespon dengan baik materi pembelajaran pembelajaran yang diberikan tersebut. Hingga berujung pada hasil pembelajaran. Berdasarkan

penelitian Darkasyi, Johar, dan Ahmad (2014:22) menyatakan bahwa “rendahnya hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa itu sendiri, guru, pendekatan pembelajaran maupun lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain”.

Orang tua juga sering mengeluh akan pembelajaran daring terutama matematika karena guru hanya memberikan tugas saja. Selain itu juga, siswa lebih percaya atau lebih yakin dengan materi pembelajaran yang dijelaskan guru daripada orangtuanya sendirinya sehingga materi pembelajaran akhirnya dilewatkan begitu saja, dengan alasan siswa tidak mengerti penjelasan materi pembelajaran yang diberikan orang tua. Pembelajaran yang kondusif dapat ditingkatkan melalui aktifitas belajar siswa yang berjalan dengan baik, maka akan diperoleh hasil belajar yang memuaskan pula.

Adanya perubahan ini mengharuskan pendidik merespon dengan sikap dan tindakan untuk mau belajar hal-hal baru. Menyadari bahwa siswa sebagai calon penerus bangsa, guru diharapkan mampu melakukan upaya-upaya untuk memperbaiki kondisi ini. Hal ini mengingat tingginya tuntutan terhadap kinerja guru dalam mempersiapkan siswa menjadi Sumber Daya Manusia yang handal nantinya. Guru juga dituntut bisa merencanakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu mengarahkan siswa lebih dalam memahami sebuah materi pembelajaran pelajaran secara daring selama pandemi ini, karena tingginya tuntutan terhadap prestasi belajar siswa tersebut.

Pada masa sekarang ini pemanfaatan teknologi harus menjadi acuan bagi guru untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mampu bereksplorasi yang meningkatkan aktivitas untuk siswa di Sekolah Dasar. Penyusunan materi pembelajaran serta penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara daring yang dilakukan guru dengan siswa. Supaya dapat meningkatkan keefektifan dan memaksimalkan pembelajaran matematika secara daring, maka dibutuhkan teknologi informasi serta alat peraga ataupun media seperti penggunaan internet sebagai penunjang dalam pelaksanaannya. Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas, terutama di negara-negara maju. Hal tersebut merupakan fakta yang menunjukkan bahwa media ini memang dimungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring siswa agar lebih efektif .

Berdasarkan penjelasan di atas sebelumnya untuk mendukung aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar dengan menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015). Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat siswa bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Putri, 2019). Oleh karena itu, guru-guru diharapkan mampu membuat video pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa di dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran daring di masa new normal menjadi hal paling populer. Banyak aplikasi pembelajaran yang telah digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran daring. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik tentu kita perlu membuat video pembelajaran agar materi bisa tersampaikan. Salah satu aplikasi video pembelajaran yang paling mudah, efektif dan efisien untuk digunakan adalah Bandicam. Bandicam, aplikasi screen recording yang cocok untuk pemula maupun pengguna tingkat lanjut. Bandicam begitu mudah digunakan dan dikuasai. Fitur perekaman yang ditawarkan Bandicam lengkap. Dapat merekam aktivitas di layar komputer sehari-hari hingga merekam video streaming dari situs video hosting terkemuka. Bandicam program perekam layar atau penangkap gambar. Dimana dengan menggunakan aplikasi ini guru seolah-olah dapat secara langsung menyampaikan materi pembelajaran ke siswa dengan menunjukkan wajah si guru langsung, yang akan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Untuk memulai video kita klik record maka video mulai merekam. Kita mulai menjelaskan materi pembelajaran layaknya seorang presenter. Hasilnya pun bisa kita lihat langsung dalam bentuk video bertipe mp4 atau wav.

Bandicam berbasis budaya yang menjunjung tinggi nilai luhur budaya mereka khususnya budaya lokal sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan dikelas. Hal ini juga sesuai pandangan Koentjaningrat dalam Supriadi dan Tiurlina (2016:4) budaya sebagai seluruh total dari pikiran, karya dan hasil karya manusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan hanya dicetuskan oleh manusia sesudah proses belajar. Budaya sebagai bekal manusia untuk memasuki dunia global seperti yang telah terjadi dewasa ini. Seiring dengan mengikuti perkembangan globalisasi, kita juga harus tetap melestarikan budaya kita sendiri. Jika dikaitkan dengan pelajaran matematika, siswa dapat belajar matematika dengan menggunakan media berupa kerajinan tangan atau alat musik kebudayaan Pakpak. Misalnya perhitungan luas

lingkaran dengan berbagai ukuran, guru dapat menggunakan media alat musik dari budaya Pakpak seperti Gung Sada Rabaan yang memiliki bentuk melingkar.

Memasuki perkembangan globalisasi, perkembangan IT dengan budaya daerah. Combine kedua tersebut sangatlah menarik dan membuat manusia mengikuti perkembangan zaman namun tetap tidak menyingkirkan budaya. Dengan menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis budaya Pakpa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa merasa tertarik dan mendapatkan hasil yang memuaskan di dalam pembelajaran matematika tersebut.

Berdasarkan uraian di telah dijabarkan di atas, penulis merasa perlu membuat tulisan yang berjudul “Bandicam Berbasis Budaya Pakpak Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi”.

METODE

Metode penelitian menurut [4] Sugiyono (2015) diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian mengumpulkan data melalui observasi wawancara, metode survei dan metode blended learning. Metode blended yaitu daring dan luring yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, dan wawancara yang terstruktur. Dengan menggunakan metode survei untuk melakukan penelitian, penulis dapat memperoleh fakta dari fenomena yang timbul dan mencari keterangan secara faktual. Instrumen penelitian metode survei menggunakan pertanyaan atau pernyataan terstruktur dan sistematis yang sama kepada kelompok tertentu sesuai dengan sasaran penelitian sehingga data yang diperoleh dari responden akan dicatat, diolah, dan dianalisis.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 030277 Teladan Sidikalang semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal siswa yang relatif sama diperoleh dari nilai rata-rata ulangan harian 1 dan ulangan harian 2. Terpilih kelas VI-A dengan nilai rata-rata 53,05 sebagai kelas kontrol yaitu kelas

dengan pembelajaran konvensional dan kelas VI-B dengan nilai rata-rata kemampuan awal 93,68 sebagai kelas eksperimen yaitu kelas dengan media Bandicam berbasis budaya Pakpak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wabah Corona Virus Disease (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, [5] Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujijah (2020). Kondisi ini memaksakan perenovasian di dalam pendidikan. Dengan demikian lembaga pendidikan menuntut untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran secara online atau daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring yang menggunakan internet, yang bisa dilakukan kapan dan dimanapun tanpa harus bertatap muka. Sehingga siswa tetap mendapatkan haknya untuk memperoleh ilmu walau tetap di rumah saja.

Pembelajaran daring di masa new normal menjadi hal paling populer. Banyak aplikasi pembelajaran yang telah digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran daring. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik tentu kita perlu membuat video pembelajaran agar materi bisa tersampaikan. Salah satu aplikasi video pembelajaran yang paling mudah, efektif dan efisien untuk digunakan adalah Bandicam. Bandicam, aplikasi screen recording yang cocok untuk pemula maupun pengguna tingkat lanjut. Bandicam begitu mudah digunakan dan dikuasai.

Memasuki dunia global seperti yang telah terjadi dewasa ini budaya sebagai bekal manusia. Seiring dengan mengikuti perkembangan globalisasi, kita juga harus tetap melestarikan budaya kita sendiri. Jika dikaitkan dengan pelajaran matematika, siswa dapat belajar matematika dengan menggunakan media berupa kerajinan tangan atau alat musik kebudayaan Pakpak. Misalnya perhitungan luas lingkaran dengan berbagai ukuran, guru dapat menggunakan media alat musik dari budaya Pakpak seperti Gung Sada Rabaan yang memiliki bentuk melingkar. Kombinasikan memasuki perkembangan globalisasi dengan perkembangan IT dengan budaya daerah. Membuat manusia tidak ketinggalan zaman namun tetap tidak meninggalkan budaya.

Hasil penelitian menilai pembelajaran blended learning menggunakan bandicam berbasis budaya Pakpak yaitu secara efektif (75,%), sebagian mereka menilai efektif (15%), biasa saja (10 %), dan pembelajaran daring yang tidak menggunakan bandicam berbasis budaya Pakpak secara efektif (15%), sebagian mereka menilai efektif (5%), biasa saja (80 %).

KESIMPULAN DAN SARAN

1) Kesimpulan

Di tengah pandemi yang disebut dengan Covid-19 penyakit dari virus kecil namun bisa berujung pada kematian ini menjangkit di Indonesia yang merambat dengan cepat. Pembelajaran dengan menerapkan metode belajar di rumah yaitu belajar online atau dalam jaringan (daring) adalah pilihan tepat dalam situasi pandemi Covid-19 ini. Masa pandemi covid-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Walau tugas pembelajaran daring yang diberikan kepada peserta didik selayaknya menuju kecakapan abad 21 tersebut. Namun disini negatifnya metode pembelajaran dengan belajar di rumah tak sepenuhnya mudah dilakukan. banyak kendala yang dihadapi dalam kenyataannya saat anak-anak harus belajar online di rumah. Terutama bagi sebagian guru dan orang tua yang baru pertama menggunakan teknologi. Ini adalah pengalaman baru yang menjadi problema buat pembelajaran daring atau online. Namun dengan terus belajar guru dapat mengalahkan covid-19 demi anak bangsa dengan tetap memberikan yang terbaik demi pengisi masa depan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran bandicam berbasis budaya Pakpa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa merasa tertarik dan mendapatkan hasil yang memuaskan di dalam pembelajaran matematika tersebut.

2) Saran

Pembelajaran daring tidak selamanya mulus, banyak dilema seperti yang dijelaskan dalam pembahasan. Namun tidak boleh berputus asa tetap melakukan yang terbaik buat pengisi mas adeppan yaitu siswa kita mengingagt begitu mulia dan beratnya tugas kita sebagai guru. Menghadapi situasi seperti ini banyak aplikasi-aplikasi yang dapat kita

gunakan sebagai media agar pembelajaran daring tidak monoton atau membosankan hanya dengan pemberian tugas atau soal-soal saja. Sehingga harapannya, pasca pandemi Covid-19 kita menjadi terbiasa dengan sistem saat ini sistem teknologi sebagai budaya pembelajaran dalam pendidikan, sehingga kita juga siap menerima revolusi 4.0 yang menuju abad 21.

REFERENSI

<https://m.merdeka.com.html>, diakses 31 Mei 2020

(<https://m.liputan6.com/news/dukung-sekolah-libur-akibat-covid-19-mendikbud-luncurkan-portal-rumah-belajar>). diakses 1 Juni 2020

Yulita Pujilestari. 2020. *Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19*. Universitas Pamulang. 10.15408/adalah v4i1.15394

Darkasyi, M., Johar, R, Ahmad, A. 2014, *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa dengan Pembelajaran Pendekatan Ouzartum Learning pada Siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe*, Jurnal Didakrik Matematika, 1 (1) hal. 21-34

Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujijah (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi dan Proyeksi*. LP2M.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung