



Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OBS Studio bagi Guru SD IT Alhanan Palembang

D Tri Octafian¹, Andri Saputra²

^{1,2}Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Palembang, Indonesia
Email: ¹d.trioctafian@gmail.com, ²andri.saputra182@gmail.com

Abstract

Making audio-visual-based teaching materials is a solution for the Alhanan Integrated Islamic Elementary School (SD IT) to deliver interesting teaching materials for students during the COVID-19 Pandemic and also as a promotional medium for the school itself in introducing its existence in the world of education to the public. Palembang city in particular. The problem faced is that the resources or educators of SD IT Alhanan do not come from computer science disciplines, so they need training that can assist in preparing audio-visual-based teaching materials. The use of OBS Studio software was chosen as the right solution because this software emphasizes minimal video creation in the editing process and emphasizes the process of recording computer screens and speakers in delivering material both offline and online. The results of the training were measured using pretest and post test tests and got an average result of 60%. Training can increase participants' knowledge in making audio-visual-based materials and can also increase participants' experience in making audio-visual-based teaching materials because of project-based training.

Keywords: Teaching Materials; OBS Studio; Audio Visual.

Abstrak

Pembuatan materi ajar berbasis audio visual merupakan solusi bagi Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Alhanan untuk menyampaikan materi ajar yang menarik bagi siswa didik di masa Pandemi Covid-19, dan juga sebagai media promosi Sekolah itu sendiri dalam memperkenalkan eksistensinya di dunia pendidikan bagi masyarakat kota Palembang khususnya. Permasalahan yang dihadapi adalah sumber daya atau tenaga pendidik SD IT Alhanan tidak berasal dari disiplin ilmu komputer, sehingga membutuhkan pelatihan yang dapat membantu dalam mempersiapkan bahan ajar berbasis audio visual. Penggunaan perangkat lunak OBS Studio dipilih merupakan solusi yang tepat, karena perangkat lunak ini menekankan pembuatan video yang minim dalam proses *editing* dan lebih menekankan proses rekaman layar komputer dan pembicara dalam menyampaikan materi baik secara *offline* maupun *streaming*. Hasil pelatihan diukur menggunakan uji *pretest* dan *post test* dan mendapatkan hasil rata-rata 60% pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam pembuatan materi berbasis audio visual dan juga dapat menambah pengalaman peserta dalam pembuatan materi ajar berbasis audio visual, karena pelatihan berbasis proyek (*project based*).

Kata Kunci: Materi Ajar, OBS Studio, Audio Visual.

A. PENDAHULUAN

Pada masa pandemi Covid-19, proses pembelajaran di sekolah di kota Palembang dilakukan secara daring. Banyak metode pembelajaran daring yang diterapkan oleh masing-masing sekolah. Pemanfaatan platform digital menjadi solusi pembelajaran daring yang dilakukan oleh sekolah selama masa pandemi Covid-19, beberapa platform yang digunakan diantaranya yaitu Google Classroom, Edmodo, Zoom, dan Whatsapp Group (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Alhanan berada di Jalan Perindustrian 1 Kota Palembang. SD IT Alhanan juga menggunakan cara yang sama pada umumnya seperti sekolah lain selama proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Karena siswa SD memiliki karakteristik tersendiri dalam cara belajar (Jessica, 2018), dan dalam proses pembelajaran mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dirasa tidak dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa, maka penggunaan media audio visual merupakan sebuah alternatif baik yang harus dicoba oleh SD IT Alhanan menurut Kepala Sekolah SD IT Alhanan, Bapak Azmin,

S.Pd. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, hal ini juga diungkapkan oleh Yusmarwati dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak di Kelas V SD Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu (Yusmarwati, 2018) dan oleh Ridha dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19 (Ridha, 2021).

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual membutuhkan kemampuan penggunaan aplikasi komputer berbasis multimedia, hal ini menjadi kendala besar bagi guru Alhanan yang memiliki latar belakang pendidikan sebagian besar bukan dari disiplin ilmu komputer. Salah satu metode pengembangan SDM yang paling umum dan menjadi strategi utama bagi organisasi untuk meningkatkan kinerja karyawan adalah dengan melakukan pelatihan (Wiliandari, 2014).

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat pada SD IT Alhanan berupa pelatihan penggunaan aplikasi multimedia OBS Studio bagi guru. OBS atau Open Broadcasting Software adalah sebuah perangkat lunak yang dapat merekam kegiatan pengguna saat menggunakan komputer dan juga dilengkapi fitur live streaming pada channel Youtube, artinya pengguna dapat secara langsung menyampaikan kegiatan penggunaan komputer kepada pengguna layanan internet di channel Youtube (Perdana, 2022). Dengan pemahaman penggunaan aplikasi OBS Studio, guru SD IT Alhanan dapat membuat materi pembelajaran berbasis audio visual yang rencananya akan diunggah di channel Youtube resmi SD IT Alhanan. Model pembelajaran audio visual sebagai sarana siswa untuk belajar mandiri yang dapat diakses kapan dan dimana pun selama terhubung dengan internet. Media pembelajaran audio visual online, selain sebagai sebuah solusi dalam proses pembelajaran, dapat juga menjadi daya tarik dan media promosi bagi SD IT Alhanan untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat luas.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan menggunakan metode pelatihan yang bersifat *on the job training* (V. Setiawan & Hidayat, 2015), pelatihan dilaksanakan di SD IT Alhanan Palembang yang berlangsung selama tiga hari, yaitu hari Rabu tanggal 2 Juni 2021 sampai dengan hari Jumat tanggal 4 Juni 2021. Pada hari pertama, sebelum pelatihan dilakukan *pretest* untuk melihat pemahaman dasar peserta pelatihan terhadap topik

yang akan disampaikan. Pada hari ketiga, dilakukan *post test* untuk melihat pemahaman yang didapat peserta pelatihan, setelah materi pelatihan lengkap disampaikan. Hasil *pretest* dan *post test* (Permatasari, 2020) akan dibandingkan, untuk melihat tingkat keberhasilan dari pelatihan yang dilakukan. Teknik pelatihan menggunakan metode Jigsaw (Sholihah et al., 2016) dimana terdapat kelompok guru yang mengikuti pelatihan berkewajiban untuk menyampaikan materi pelatihan kepada guru lain yang tidak ditugaskan untuk ikut pelatihan. Proses pengabdian masyarakat dimulai dari diskusi bersama Kepala Sekolah SD IT Alhanan, Bapak Azmi, S.Hi., untuk mencari solusi permasalahan yang dihadapi oleh SD IT Alhanan, kegiatan ini terlihat pada Gambar 1. Pelatihan dilakukan di ruangan Kelas 6 SD IT Alhanan seperti pada Gambar 2. Peserta pelatihan adalah guru SD IT Alhanan sebanyak sepuluh orang yang memiliki latar pendidikan Sarjana Pendidikan dengan disiplin ilmu masing-masing. Materi yang disampaikan meliputi: 1) Pengenalan dan Konfigurasi OBS, 2) Merekam dengan *Webcam*, 3) Merekam Layar dan Presentasi, 4) Teknik *Green Screen*, 5) Pembukaan dan Penutupan Klip, 6) *Live Streaming* di *channel Youtube*, 7) Menjadikan Perangkat Android sebagai *Webcam*.



Gambar 1. Diskusi Kebutuhan Pelatihan dengan Kepala Sekolah



Gambar 2. Proses Pelatihan Penggunaan OBS Studio



Gambar 3. Berfoto Bersama dengan Beberapa Peserta Pelatihan

Setelah pelatihan selesai, dilakukan berfoto bersama antara narasumber, asisten narasumber dan beberapa peserta pelatihan, seperti pada Gambar 3.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan dilakukan selama 3 (tiga) hari dengan susunan kegiatan seperti pada Tabel 1. Keberhasilan pelatihan diukur dengan melihat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Pemahaman peserta diukur dengan menggunakan ujian *pretest* dan *post test*, dimana soal *pretest* dan *post test* didistribusikan secara online menggunakan aplikasi Google Form (A. P. Setiawan et al., 2021). Peserta mendapatkan kesempatan untuk menjawab ujian *pretest* dan *post test* masing-masing selama 30 (tiga puluh) menit. Soal ujian *pretest* dan *post test* berjumlah 10 (sepuluh) buah seperti pada Tabel 2 dan ujian *pretest* dan *post test* bersifat esai (Pendidikan & Pusat, 2019).


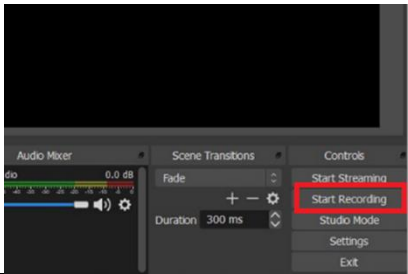
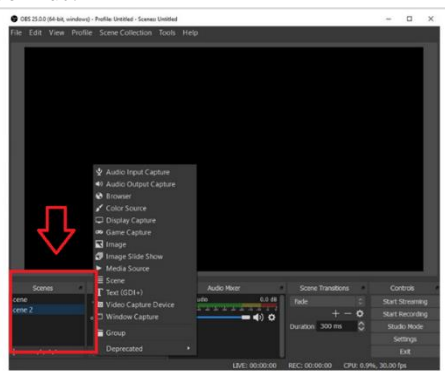
Pada proses pelatihan melibatkan 2 (dua) orang tenaga pendidik dan 1 (satu) mahasiswa sebagai asisten untuk membantu peserta yang mengalami kendala ketika melakukan praktik. Metode pelatihan bersifat *workshop* (Widiawati, 2020) yaitu berfokus pada kebutuhan atau kendala peserta di lapangan ketika membuat sebuah materi pembelajaran. Pelatihan juga bersifat *project based* (Nurfitriyanti, 2016), sehingga pada akhir pelatihan semua peserta menghasilkan video pembelajaran untuk sebuah topik materi ajar yang dipilih oleh masing-masing peserta.

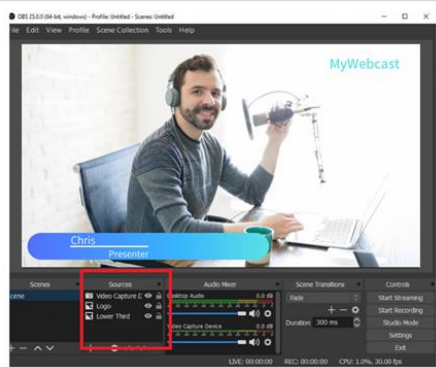
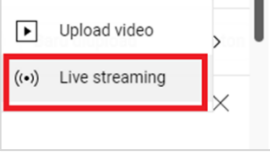
Pelatihan dilaksanakan di masa sekolah telah selesai menjalankan ujian semester, sehingga hal ini yang menjadi faktor pendorong peserta bisa dapat lebih fokus mengikuti pelatihan. Seluruh peserta belum pernah memiliki pengalaman dalam proses editing video sehingga perlu diberikan pengetahuan dasar mengenai istilah-istilah dan proses dasar dalam editing video, hal ini menjadi faktor kendala dalam penyampaian materi dengan kurun waktu yang singkat.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

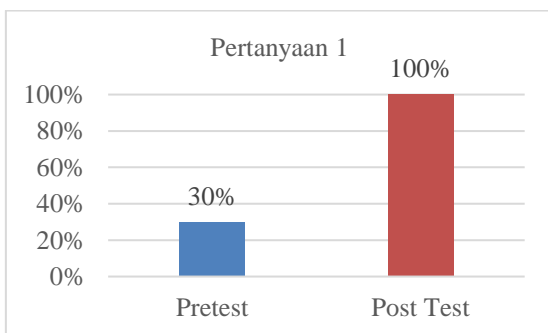
Hari / Tanggal	Jam	Kegiatan
Rabu / 2 Juni 2021	08.00-08.30	Pembukaan
	08.30-09.00	<i>Pretest</i>
	09.00-12.00	Materi (teori + praktik)
Kamis / 3 Juni 2021	08.00-12.00	Materi (teori + praktik)
Jumat / 4 Juni 2021	08.00-10.30	Materi (teori + praktik)
	10.30-11.00	<i>Post test</i>
	11.00-11.30	Penutup

Tabel 2. Soal *Pretest* dan *Post Test*

No	Pertanyaan
1	OBS Studio merupakan aplikasi <i>free open source</i> yang dapat digunakan untuk?
2	Sebutkan minimal tiga fitur unggulan dari OBS?
3	Apakah kepanjangan dari OBS?
4	OBS dapat digunakan pada sistem operasi apa saja?
5	Apa kegunaan <i>Start Streaming</i> seperti pada gambar berikut? 
6	Apa kegunaan <i>Start Recording</i> seperti pada gambar berikut? 
7	Apa kegunaan <i>Scenes</i> seperti pada gambar berikut? 
8	Apa fungsi dari <i>Sources</i> seperti pada gambar berikut?

	
9	<p>Apa fungsi dari menu <i>Live Streaming</i> pada halaman Youtube seperti pada gambar berikut?</p> 
10	<p>Apa fungsi menu <i>Image</i> pada kolom <i>Source</i> seperti pada gambar berikut?</p> 

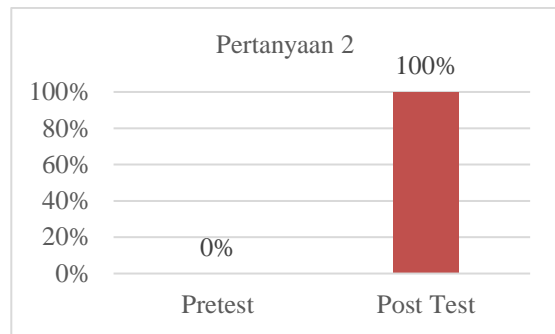
Pemahaman peserta dapat terlihat pada keberhasilan peserta dalam menjawab pertanyaan *post test* yang diberikan. Pada grafik Gambar 4 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 1 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 70% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 1

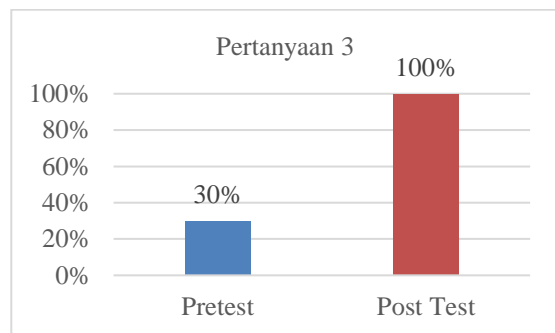
Pada grafik Gambar 5 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 2 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman

meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



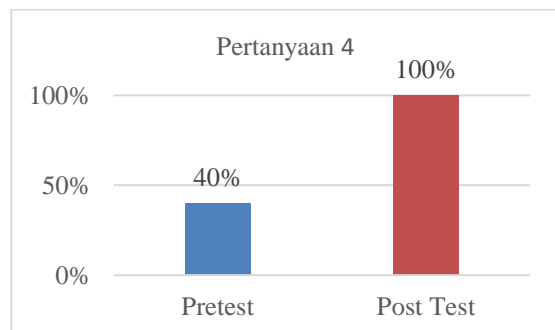
Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 2

Pada grafik Gambar 6 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 3 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 70% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 3

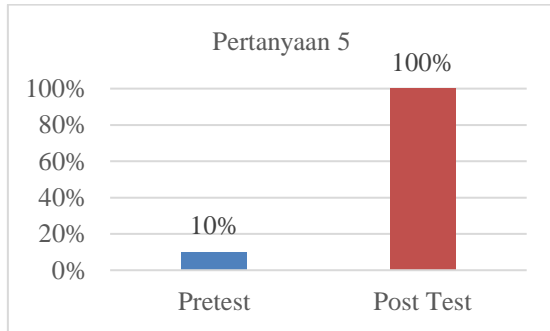
Pada grafik Gambar 7 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 4 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 60% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 4

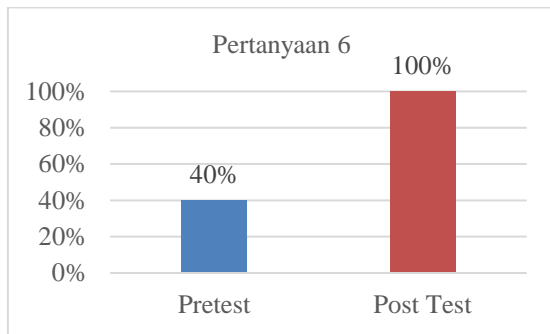
Pada grafik Gambar 8 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 5 pada

ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 90% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



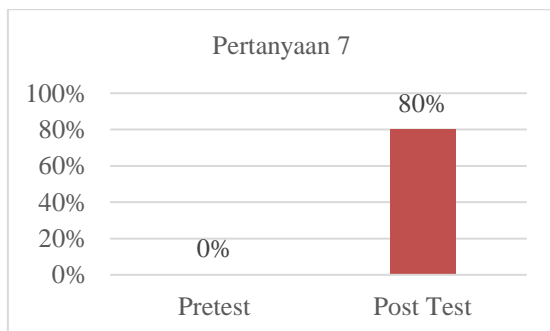
Gambar 8. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 5

Pada grafik Gambar 9 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 6 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 60% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



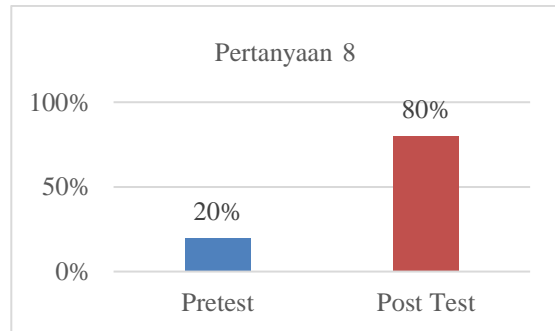
Gambar 9. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 6

Pada grafik Gambar 10 sebesar 80% peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 7 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 80% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



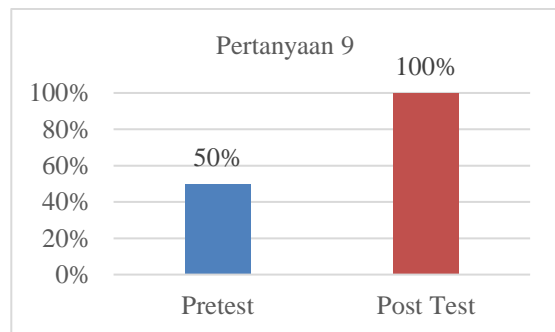
Gambar 10. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 7

Pada grafik Gambar 11 sebesar 80% peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 8 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 60% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



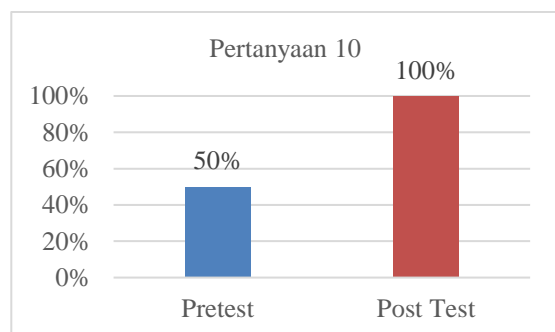
Gambar 11. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 8

Pada grafik Gambar 12 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 9 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 50% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



Gambar 12. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 9

Pada grafik Gambar 13 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor 10 pada ujian *post test* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 50% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.



Gambar 13. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Post Test* pada Pertanyaan No 10

Sehingga dapat disimpulkan rata-rata tingkat pemahaman materi peserta tumbuh sebesar 60%, berdasarkan perbandingan dari hasil ujian *pretest* dan *post test* peserta. Sehingga secara umum hasil pengabdian dapat disimpulkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta, diukur berdasarkan dari proyek media pembelajaran yang dibuat peserta dan hasil ujian *pretest* dan *post test* peserta.

D. PENUTUP

Simpulan

1. Peserta mampu mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam video pembelajaran untuk satu topik materi mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.
2. Tingkat pemahaman materi peserta meningkat rata-rata sebesar 60% diukur dari *pretest* dan *post test*.
3. Proses pelatihan berjalan dengan baik, karena diselenggarakan pada masa libur semester dan bersifat *workshop* yang berfokus pada permasalahan peserta yang digali melalui proses tanya-jawab.
4. Pemahaman dasar konsep *editing video* yang belum ada pada peserta yang menjadi kendala, sehingga perlu menyisipkan dasar pengetahuan mengenai konsep dasar *editing video* dalam proses pelatihan.

Saran

1. Dalam pembuatan video pembelajaran tidak cukup menguasai satu aplikasi saja, tetapi perlu aplikasi pendukung lainnya, seperti aplikasi pengelola suara dan gambar. Sehingga perlu dilakukan pelatihan lanjutan agar video pembelajaran yang dihasilkan semakin baik.
2. Pengenalan perangkat lunak pembuatan animasi, sehingga dapat menghasilkan materi ajar yang interaktif dengan siswa didik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech khususnya Lembaga LPPM yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini. Kepada Kepala Sekolah dan segenap Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Islam Terpadu Alhanan Palembang yang bersedia berdiskusi dan menyediakan waktu, dan Muhammad Taufik, mahasiswa Prodi S1 Informatika yang telah terlibat dalam kegiatan pelatihan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/601/519>
- Jessica. (2018). *INILAH 9 CARA BELAJAR ANAK SD YANG EFEKTIF*. <https://www.educenter.id/inilah-9-cara-belajar-anak-sd-yang-efektif/>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Pendidikan, P. P., & Pusat, J. (2019). *PENGARUH KEBIASAAN SISWA MENJAWAB SOAL URAIAN TERHADAP HASIL UN 2018 The Influence of Student Habits in Answering The Essay Questions toward to the 2018 UN Results*.
- Perdana, A. (2022). *OBS: Pengertian, Fitur yang Dimiliki, dan Cara Menggunakannya*. <https://glints.com/id/lowongan/obs-adalah/#.YoXhY6hBzIV>
- Permatasari, I. G. A. A. B. (2020). *Evaluasi: Menyusun soal Post-Test, Membagikan Link Post-Test, dan Menutup Kegiatan KMBD*. <https://kkn.undiksha.ac.id/blog/evaluasi-menyusun-soal-post-test-membagikan-link-post-test-dan-menutup-kegiatan-kmbd#:~:text=Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa,dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran.>
- Ridha, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Setiawan, A. P., Masruri, L., Ayu, S., Trastianingrum, P., Metode, E., Daring, P., Jarak, P., Akibat, J., Pelajar, P., & Mahasiswa, D. (2021). EFEK METODE PEMBELAJARAN DARING (PEMBELAJARAN JARAK JAUH) AKIBAT COVID-19: PERSPEKTIF PELAJAR DAN MAHASISWA. *Proyeksi*, 16, 83–91. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jp.16.1.83-91>
- Setiawan, V., & Hidayat, R. (2015). Pengaruh Metode Pelatihan Terhadap Kompetensi Karyawan NDT (Non Destructive Test) pada PT XYZ. *Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 142–149.
- Sholihah, H. A., Koeswardani, N. F., & Fitriana, V. K. (2016). Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan

- Komunikasi Siswa SMP. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 160–167.
- Widiawati, A. (2020). *Pengertian Workshop: Fungsi, Tujuan, Macam, dan Contoh*. <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-workshop/>
- Wiliandari, Y. (2014). Rancangan Pelatihan dan Pengembangan SDM yang Efektif. *Jurnal Jurusan Pendidikan IPS Ekonomi*, 12, 93–110.
- Yusmarwati, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur-Unsur Cerita Anak Di Kelas V Sd Negeri 018 Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(3), 387. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i3.5534>