

Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OBS Studio bagi Guru SMA Bina Warga 2 Palembang

D Tri Octafian¹, Andri Saputra²

^{1,2}Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

¹d.trioctafian@gmail.com, ²andri.saputra182@gmail.com

*Corresponding author

E-mail: d.trioctafian@gmail.com (D Tri Octafian)*

Article History:

Received : 12 November 2022

Revised : 14 November 2022

Accepted : 18 November 2022

Abstract: Pembuatan materi ajar berbasis video merupakan solusi bagi Sekolah Menengah Atas (SMA) Bina Warga 2 dalam menyajikan materi ajar yang menarik bagi siswa didik. Permasalahan yang dihadapi adalah sumber daya atau tenaga pendidik SMA Bina Warga 2 tidak berasal dari disiplin ilmu komputer, sehingga membutuhkan pelatihan yang dapat membantu dalam mempersiapkan bahan ajar berbasis video. 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 penyampaian materi baik secara offline maupun streaming. Hasil pelatihan diukur menggunakan uji pretest dan post-test dan mendapatkan hasil rata-rata 73% pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan peserta dalam pembuatan materi berbasis video dan juga dapat menambah pengalaman peserta dalam pembuatan materi ajar berbasis video, karena pelatihan berbasis proyek.

Keywords:

Video Pembelajaran, OBS Studio, Materi Ajar

Pendahuluan

Sekolah Menengah Atas (SMA) Bina Warga 2 berada di Jalan Bina Warga No. 525, Duku, Kecamatan Ilir II, Kota Palembang. Penggunaan media video merupakan sebuah alternatif baik yang harus dicoba oleh SMA Bina Warga 2 menurut Kepala Sekolah SMA Bina Warga, Bapak Robiyanto, S.Pd. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis video membutuhkan kemampuan penggunaan aplikasi komputer berbasis multimedia, hal ini menjadi kendala besar bagi guru Bina Warga 2 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, 2018).

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat pada SMA Bina Warga 2 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 SMA Bina Warga 2 dapat membuat materi pembelajaran berbasis video. Model pembelajaran video sebagai sarana siswa untuk belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja. Media pembelajaran video berbasis daring, selain sebagai sebuah solusi dalam proses pembelajaran, dapat juga menjadi daya tarik dan media promosi bagi SMA Bina Warga 2 untuk memperkenalkan diri kepada masyarakat luas.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan menggunakan metode pelatihan (V. Setiawan & Hidayat, 2015). Pelatihan dilaksanakan di SMA Bina Warga 2 Palembang yang berlangsung selama satu hari, Sabtu tanggal 22 Oktober 2022. Sebelum pelatihan dilakukan *pretest* untuk melihat pemahaman dasar peserta pelatihan terhadap topik yang akan disampaikan. Setelah pelatihan dilakukan *posttest* untuk melihat pemahaman yang didapat peserta pelatihan setelah materi pelatihan disampaikan. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan, untuk melihat tingkat keberhasilan dari pelatihan yang dilakukan (Permatasari, 2020). Proses Pengabdian kepada Masyarakat dimulai dari diskusi bersama Kepala Sekolah SMA Bina Warga 2, Bapak Robiyanto, S.Pd., untuk mencari solusi permasalahan yang dihadapi oleh SMA Bina Warga 2.

Pelatihan dilakukan di ruangan Aula SMA Bina Warga 2. Pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh Kepala Sekolah Bina Warga 2 Palembang, Bapak Robiyanto, S.Pd., seperti pada Gambar 1.

Gambar 1. Pembukaan Pelatihan oleh Kepala Sekolah SMA Bina Warga 2 Palembang.



Pelatihan dilakukan dengan metode presentasi dan praktik pembuatan video pembelajaran, seperti pada Gambar 2.

Gambar 2. Kegiatan Pelatihan di Aula SMA Bina Warga 2 Palembang



Peserta pelatihan adalah guru SMA Bina Warga 2 Palembang sebanyak 19 (sembilan belas) orang yang memiliki latar pendidikan Sarjana dan Magister Pendidikan. Materi yang disampaikan meliputi: 1) Pengenalan dan pemasangan OBS, 2) Membuat tampilan video untuk kebutuhan rekaman, 3) Merekam dengan *webcam*, *monitor screen*, dan presentasi, 4) Metode *opening* dan *closing*, 5) Teknik green screen. Setelah pelatihan dilakukan foto bersama antara narasumber, dan beberapa peserta pelatihan, seperti pada Gambar 3.

Gambar 3. Berfoto Bersama



Hasil

Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan dilakukan selama 1 (satu) hari dengan susunan kegiatan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Jam	Kegiatan
09.00-09.15	Pembukaan
09.15-09.45	Pretest
09.45-12.00	Materi (teori + praktik)
13.00-13.30	Posttest
13.30-13.45	Penutup (berfoto bersama)

Keberhasilan pelatihan diukur dengan melihat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Pemahaman peserta diukur dengan menggunakan ujian *pretest* dan *posttest*, dimana soal *pretest* dan *posttest* didistribusikan secara *online* menggunakan aplikasi Google Form (A. P. Setiawan et al., 2021). Peserta mendapatkan kesempatan untuk menjawab ujian *pretest* dan *posttest* masing-masing selama 30 (tiga puluh) menit. Soal ujian *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 (sepuluh) buah seperti pada Tabel 2 dan ujian *pretest* dan *posttest* bersifat esai (Safari, 2019).

Tabel 2. Soal *Pretest* dan *Posttest*

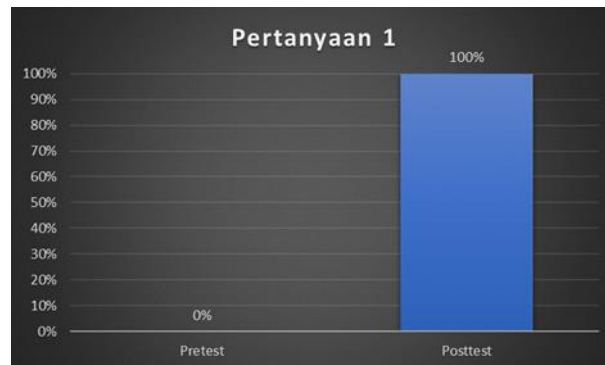
No	Pertanyaan
1	OBS Studio merupakan aplikasi <i>free open source</i> yang dapat digunakan untuk?
2	Sebutkan minimal tiga fitur unggulan dari OBS?
3	Apakah kepanjangan dari OBS?
4	OBS dapat digunakan pada sistem operasi apa saja?
5	Apa kegunaan <i>Start Streaming</i> ?
6	Apa kegunaan <i>Start Recording</i> ?
7	Apa kegunaan <i>Scenes</i> ?
8	Apa fungsi dari <i>Sources</i> ?
9	Apa fungsi dari menu <i>Live Streaming</i> pada halaman Youtube?
10	Apa fungsi menu <i>Image</i> pada kolom <i>Source</i> ?

Pada proses pelatihan melibatkan 2 (dua) orang tenaga pendidik. Metode pelatihan bersifat *workshop* (Deepublish, 2022) 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.

Diskusi

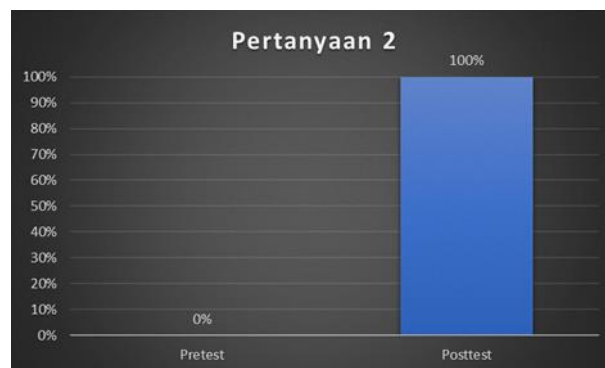
Pemahaman peserta dapat terlihat pada keberhasilan peserta dalam menjawab pertanyaan *posttest* yang diberikan. Pada grafik Gambar 4 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor satu pada ujian *posttest* dimana tingkat pengetahuan meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Satu



Pada grafik Gambar 5 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor dua pada ujian *posttest* dimana tingkat pengetahuan meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Dua



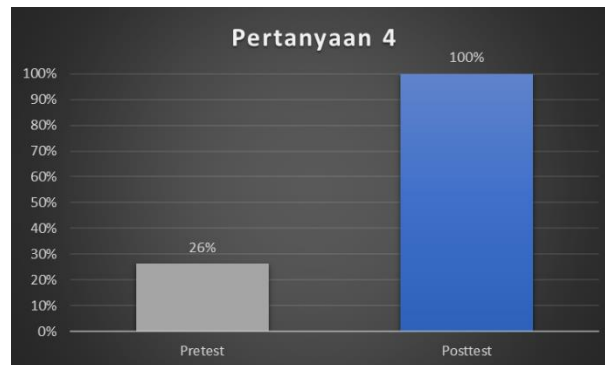
Pada grafik Gambar 6 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor tiga pada ujian *posttest* dimana tingkat pengetahuan meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Tiga



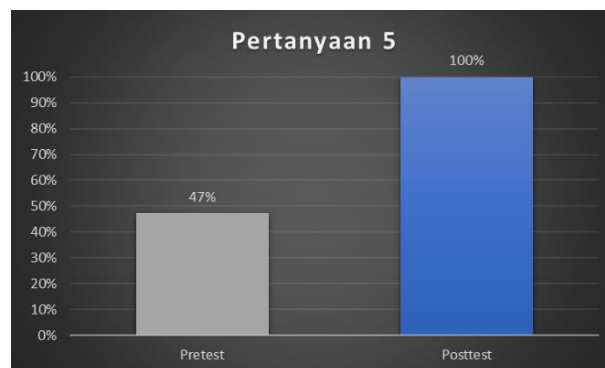
Pada grafik Gambar 7 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor empat pada ujian *posttest* dimana tingkat pengetahuan meningkat sebesar 74% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 7. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Empat



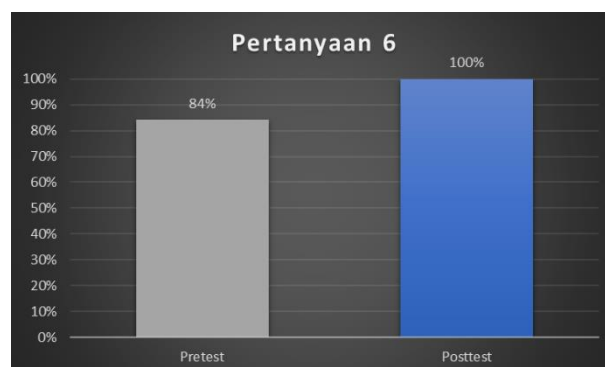
Pada grafik Gambar 8 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor lima pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 53% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 8. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Lima



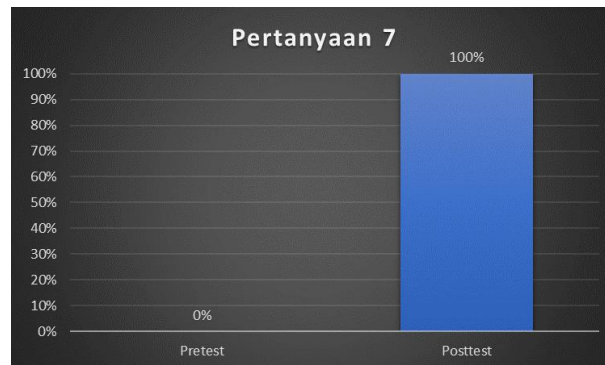
Pada grafik Gambar 9 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor enam pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 16% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 9. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Enam



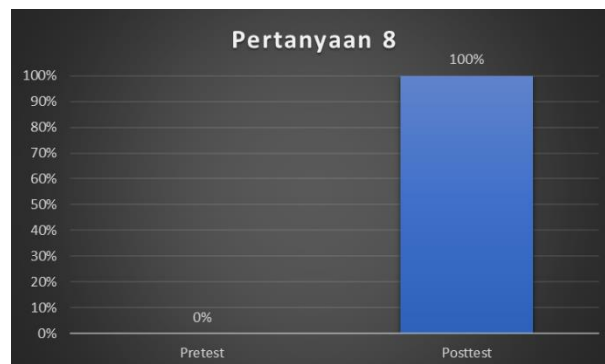
Pada grafik Gambar 10 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor tujuh pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 10. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Tujuh



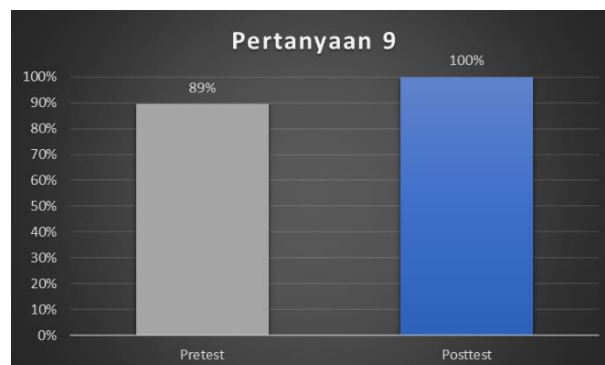
Pada grafik Gambar 11 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor delapan pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 100% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 11. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Delapan



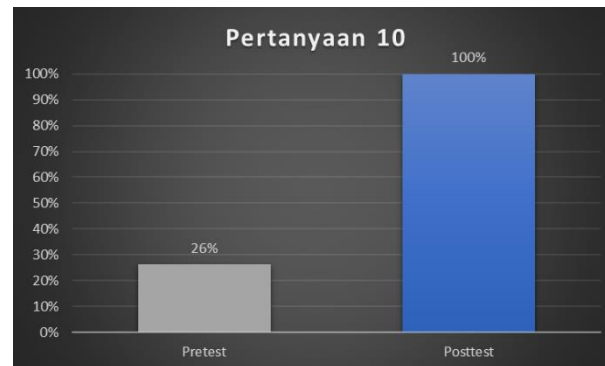
Pada grafik Gambar 12 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor sembilan pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 11% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 12. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Sembilan



Pada grafik Gambar 13 semua peserta berhasil menjawab dengan baik pertanyaan nomor sepuluh pada ujian *posttest* dimana tingkat pemahaman meningkat sebesar 74% jika dibandingkan dengan hasil ujian *pretest*.

Gambar 13. Grafik Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Pertanyaan Sepuluh



Sehingga dapat disimpulkan rata-rata tingkat pemahaman materi peserta tumbuh sebesar 73% berdasarkan perbandingan dari hasil ujian *pretest* dan *posttest* peserta. Sehingga secara umum hasil pelatihan dapat disimpulkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta, diukur berdasarkan dari proyek media pembelajaran yang dibuat peserta dan hasil ujian *pretest* dan *posttest* peserta.

Kesimpulan

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 73% diukur dari *pretest* dan *posttest*.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian, dan kepada sivitas akademika Sekolah Bina Warga 2 yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian.

Daftar Referensi

- Deepublish. (2022). *Workshop adalah: Pengertian, Jenis dan Contoh*. <https://deepublishstore.com/pengertian-workshop/>
- NURFITRIYANTI, M. (2016). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160.



<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/950/883>

Perdana, A. (2022). *OBS: Pengertian, Fitur yang Dimiliki, dan Cara Menggunakannya*.
<https://glints.com/id/lowongan/obs-adalah/#.Y27njnZBzIW>

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>

Safari, S. (2019). PENGARUH KEBIASAAN SISWA MENJAWAB SOAL URAIAN TERHADAP HASIL UN 2018. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, 2, 20. <https://doi.org/10.26499/ijea.v2i2.32>

Setiawan, A. P., Masruri, L., Trastianingrum, S. A. P., & Purwandari, E. (2021). Metode Pembelajaran Daring Akibat Covid-19: Perspektif Pelajar Dan Mahasiswa. *Proyeksi*, 16(1), 83. <https://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.

Wiliandari, Y. (2018). Rancangan Pelatihan Dan Pengembangan Sdm Yang Efektif. *Society*, 5(2), 93–110. <https://doi.org/10.20414/society.v5i2.1460>