

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN GURU SD IT AL-IFFAT PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN APLIKASI OBS STUDIO

*Al-Iffat Payakumbuh Elementary School IT Teacher Learning
Video Making Training Using the OBS Studio Application*

Dian Permata Sari

STMIK Jayanusa, Padang, Indonesia
e-mail: langitbiru621@gmail.com

Wira Buana

STMIK Jayanusa, Padang, Indonesia
e-mail: wira_buana59@yahoo.com

Mike Febri Mayang Sari

STMIK Jayanusa, Padang, Indonesia
e-mail: mikeditano@gmail.com

Sestri Novia Rizki

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta, Indonesia
e-mail: noviasestri@gmail.com

Abstract

This Community Service (PkM) aims to increase the competency of SD IT Al-Iffat Payakumbuh teachers in making interactive learning videos using the OBS Studio application. The partner in this activity is SD IT Al-Iffat Payakumbuh, which is a school with a vision of producing a superior generation based on Islamic values. The PkM activity was carried out for 3 hours in 25 June 2021. The method used in this activity included a participatory approach in the form of direct training, practical assistance, and evaluation of participants' work results. The training starts with an introduction to the OBS Studio features, basic recording techniques, to simple editing to produce interesting learning videos. The results of this activity show that participants are able to understand and apply basic skills in using OBS Studio. Partner teachers produce learning videos that are in accordance with the curriculum and interesting for students. Apart from that, this activity encourages increased creativity and innovation in digital learning in the Al-Iffat IT Elementary School environment.

Keywords-- Training, OBS Studio, learning videos, teachers, learning innovation

1. PENDAHULUAN

Tahun 2020 dunia digemparkan dengan virus covid 19 yang menyerang hampir seluruh Dunia termasuk Negara Indonesia. Hal ini mengakibatkan segala aktivitas menjadi terganggu mulai dari pendidikan, perkantoran, pelayanan publik

dan segala bentuk kegiatan lainnya. Dunia Pendidikan harus membuat system sendiri berupa pembelajaran secara daring. Menurut penelitian Murzal & Ridwan (2021), Guru dituntut untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Sarkity, 2021). Di tambah dengan adanya pedoman pembelajaran daring yang membuat tenaga pendidik terbantu dalam melakukannya (Kurnia et al., 2021). Secara teoritis panduan pembelajaran daring sudah disiapkan oleh kemendikbud sendiri namun untuk prakteknya seorang pendidik harus mampu membuat peserta didik agar paham dan mengerti dengan pembelajaran yang diberikan (Jamila et al., 2021). Ini membuat guru harus berfikir kreatif dengan memanfaatkan media teknologi seperti membuat video atau virtual berkarakter (Wardani & Ayriza, 2020). Dengan membuat suatu Vidio pembelajaran merupakan suatu solusi yang dapat dilakukan saat pandemi, dengan adanya video pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami materi Pembelajaran.

Semakin berkembangnya zaman maka kemajuan teknologi juga ikut berkembang menjadi sebuah teknologi yang lebih canggih dari sebelumnya, oleh sebab itu, kita sebagai masyarakat yang hidup di era kecanggihan teknologi haru memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi tersebut, kita merupakan generasi yang berdampingan dengan teknologi harus adaptif terhadap adanya perubahan dengan adanya kecanggihan teknologi agar tidak terkesan buta akan teknologi atau gaptek (gagap teknologi). Adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat diharapkan dapat membawa kebermanfaatn dalam segala aspek terlebih pada dunia pendidikan. Kemajuan teknologi ini menjadi harapan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Sa et al., 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*) dan peran retensi (*retention role*) (Hermawati & Solihin, 2023).

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati, 2021). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Roestiyah (2008), menyatakan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi (Mahardika et al., 2021).

SD IT Al-Iffat adalah sebuah sekolah dasar berbasis Islam terpadu yang berlokasi di Kota Payakumbuh, Sumatera Barat. Sekolah ini telah menerapkan sistem pembelajaran daring, namun proses pembelajaran masih menghadapi kendala karena belum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran. Kendala ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan para guru mengenai teknologi pembuatan video pembelajaran. Sebagai alternatif, para guru sering memanfaatkan aplikasi seperti WhatsApp untuk mengirimkan materi pembelajaran dalam bentuk audio. Saat ini sekolah SD IT AL-Iffat masih menggunakan Media pembelajaran untuk menambah penguasaan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Keberadaan pendidikan sekolah dasar sangat menentukan bagi pengembangan sumber daya manusia, sebab mulai dari pendidikan di sekolah dasar seseorang dikembangkan untuk menguasai berbagai kemampuan dasar

sebagai bekal bagi dirinya untuk berkembang lebih lanjut pada masa yang akan datang (Ismanto et al., 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat video pembelajaran adalah Open Broadcaster Software (OBS) studio. Dengan aplikasi OBS ini para guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik bahkan dapat melakukan *streaming youtube* dengan aplikasi ini (Syarfi Aziz et al., 2022). Aplikasi ini tidak membutuhkan mitra namun hanya membutuhkan sebuah aplikasi. OBS adalah perangkat lunak yang mampu melakukan *video recording* dan *live streaming* secara gratis dan *open source*. Gratis disini maksudnya aplikasi ini bebas kita download dan kita gunakan. *Open source* artinya aplikasi ini dilengkapi dengan *source code*-nya sehingga kita dapat berkontribusi untuk melakukan pengembangan (D Tri Octafian & Saputra, 2022). Tujuan utama dalam kegiatan ini adalah melakukan pelatihan membuat video pembelajaran kepada guru guru di SD IT Al Iffat Payakumbuh menggunakan aplikasi (OBS) Broadcaster Software Studio. Sehingga para guru mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang membuat peserta didik semangat dan lebih giat belajar meskipun dalam kondisi daring.

2. METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, di antaranya (1) tahap persiapan: melakukan sosialisasi dan pendataan peserta pelatihan, menyiapkan modul dan administrasi di lokasi kegiatan PkM ini, (2) tahap pelaksanaan pelatihan: dengan metode demonstrasi, praktik, diskus dan tanya jawab, (3) tahap akhir dengan pelaporan kegiatan dan publikasi karya ilmiah (Sari et al., 2022). Metode pelatihan adalah *service learning* (Afandi et al., 2022). Metode ini berfokus pada aspek praktis mengarah pada konsep pengalaman pembelajaran berbentuk pengetahuan perkuliahan di tengah-tengah masyarakat, berinteraksi dengan masyarakat, dan menjadi solusi permasalahan di masyarakat. Metode *service learning* adalah model pembelajaran piramida yaitu *lecture, reading, audiovisual, demonstration, discussion, practice doing*, dan *teach others*. Pelatihan ini menggunakan model *lecture, discussion, dan practice doing*. Kegiatan pengabdian ini berbentuk pelatihan. Pelatihan bertujuan memberikan pelajaran, menjadi berkembang, persiapan, dan praktik (Batam et al., 2024). Metode yang digunakan menggunakan konsep pelatihan dimana peserta diberikan pembekalan materi dan pelatihan pengembangan media. Dari pembekalan materi diharapkan peserta dapat mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sedangkan untuk pelatihan pengembangan media diharapkan peserta dapat membuat media pembelajaran (Batam et al., 2024). Pelatihan ini dilaksanakan pada Sekolah SD IT Al-Iffat yang beralamat di Jl. Sultan Hasanuddin No.39 C, Ibh, Kec. Payakumbuh Barat, Kota Payakumbuh, Sumatera Barat 26218 yang diikuti oleh 10 Orang guru yang mengajar pada sekolah tersebut.

Tabel 1. Peserta Pelatihan

No	Sekolah	Alamat	Jumlah Peserta
1	SD IT Al-Iffat	Jl. Sultan Hasanuddin No.39C, Ibh, Kec. Payakumbuh Bar., Kota Payakumbuh, Sumatera Barat 26218	10 Orang

Tabel 2. Kegiatan Pelatihan

No	Sekolah	Tanggal	Pukul
1	SD IT Al-Iffat	25 Juni 2021	09.00-16.00

Tabel 3. Deskripsi Kegiatan

No	Sesi	Kegiatan	Model
1	09.00	Acara Pembukaan oleh Tim Pengabdian	Ketua Pengabdian
2	09.30	Penyampaian materi dengan metode ceramah	Tim Pengabdian
3	11.00	Mendemokan cara penggunaan aplikasi	Tim Pengabdian
4	15.00	Project membuat video pembelajaran sederhana	Tim Pengabdian
5	16.00	Acara Penutupan	Ketua Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan metode pelatihan yang diberikan, peserta mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari sebelum pelatihan dan setelah diadakan pelatihan, diawal kegiatan peserta belum mengenal aplikasi OBS studio dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran masih menggunakan power point untuk mendukung kegiatan pembelajaran atau menggunakan video yang sudah ada pada media di internet. Indikator *keberhasilan* dapat dilihat dari antusias peserta yang bertanya tentang materi yang diberikan, rasa penasaran yang tinggi membuat kegiatan ini menjadi hidup diwarnai dengan berbagai pertanyaan yang muncul dari peserta pelatihan, respon positif serta saran yang membangun. Keingintahuan peserta yang sangat besar menunjukkan minat yang kuat dalam memperoleh pengetahuan baru terkait membuat video pembelajaran. Peningkatan pemahaman peserta terlihat dari sebelum pelatihan dan setelah diadakan pelatihan, diawal kegiatan peserta belum mengenal aplikasi OBS studio dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran masih menggunakan power point untuk mendukung kegiatan pembelajaran atau menggunakan video yang sudah ada pada media di internet.

Setelah peserta memahami penggunaan aplikasi ini menjadi pengetahuan baru yang dapat diimplementasikan dalam pembuatan video pembelajaran, hal ini terbukti ketika diberi penugasan peserta dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat video pembelajaran, antusias yang tinggi menjadikan kegiatan pelatihan ini mendapat respon positif dari pihak sekolah. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan OBS Studio. Diharapkan, kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk memperdalam kemampuan peserta dan memperluas cakupan ke sekolah lain.

Hasil Pelatihan pengabdian yang dilaksanakan:

1. Meningkatkan Kompetensi Guru
Peserta mampu memahami fungsi utama aplikasi OBS Studio, termasuk pengaturan tampilan, audio, dan video.
2. Hasil Karya Peserta Pengabdian
Setiap peserta berhasil membuat satu video pembelajaran berdurasi 5-10 menit dengan materi sesuai bidang ajar masing-masing.
3. Respon Peserta Pengabdian

Mayoritas peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan ini. Mereka merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Rekomendasi tim pengabdian:

1. Memberikan pelatihan lanjutan untuk materi editing video.
2. Menyediakan panduan tertulis atau video tutorial bagi peserta untuk pembelajaran mandiri.
3. Mendorong implementasi video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan dalam kegiatan pelaksanaan pengabdian diantaranya:

1. Persiapan

Tim Pengabdian mempersiapkan semua bahan dan alat alat yang dibutuhkan saat pelaksanaan pengabdian seperti, Proyektor, Slide Materi, Aplikasi dan bahan yang lainnya.

2. Pelaksanaan

Pada tahap awal akan dilakukan dulu penyampaian materi dengan metode ceramah, dimana akan menjelaskan cara instalasi aplikasi BOS Studio, memaparkan fungsi-fungsi dari fitur yang ada pada aplikasi ini beserta manfaat yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi ini.

3. Implementasi Penggunaan Aplikasi

Setelah menjelaskan semua teori tentang aplikasi OBS Studio maka tahap selanjutnya mendemo kan cara penggunaan aplikasi ini yang mana bahasan utamanya adalah membuat video pembelajaran dilanjutkan dengan sesi diskusi, metode ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya atau berbagi pengalaman tentang permasalahan atau kesulitan yang ditemui saat menggunakan media pembelajaran ini. Metode diskusi ini bertujuan agar guru lebih aktif dalam menyampaikan permasalahan-permasalahan dan nantinya juga dapat membantu guru agar dapat memberikan pembelajarn yang efektif dan efisein kepada siswanya. Tahap terakhir adalah penugasan berupa project membuat video pembelajaran sederhana dengan langsung membuat video maka akan mudah memahami aplikasi ini, mengetahui masing-masing fungsi dari fitur yang disediakan oleh aplikasi.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian

4. KESIMPULAN

Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut :Kegiatan ini memberikan pengetahuan baru bagi Guru SD IT AL-IFFAT Payakumbuh, mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi menggunakan Aplikasi OBS, meningkatkan pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi, Kegiatan ini menjadi salah satu alternative yang dapat dilakukan oleh guru dalam memberikan pelajaran di masa pandemi saat ini yang memang mengharuskan menggunakan media teknologi. Sebaiknya PKM ini dibuat secara berkala agar penyampaian materi dan Aplikasi yang terbaru bisa ter *Update* secara berkala karena dengan kemajuan teknologi saat ini aplikasi selalu berubah dan memiliki fitur yang lebih canggih dan menarik. Kendala yang dihadapi tidak ada karena pihak sekolah sangat mendukung kegiatan pelatihan ini. Hanya saja kegiatan pelatihan harus dilakukan secara berkala. Dan untuk ke depannya pihak sekolah harus terus memfasilitasi kegiatan ini baik pada saat jam pelajaran ataupun mengadakan pelatihan.

5. SARAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan maka dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut: Guru-guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Hal ini sangat berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Terutama aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran pada saat pandemi ini. Perlu dilakukan kegiatan pelatihan yang intensif dan berkesinambungan dalam membina keterampilan guru terutama di pelosok-pelosok daerah dalam rangka peningkatan kualitas guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dinas Pendidikan diharapkan dapat memberikan perhatian khusus dalam peningkatan profesionalisme guru dengan melibatkan pihak-pihak terkait seperti LPTK maupun LPMP secara kolaboratif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Pihak Sekolah SD IT Al-Iffat Payakumbuh Atas kesempatan yang diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini. Dukungan penuh dari kepala sekolah, para guru, dan staf telah memberikan suasana yang kondusif untuk keberhasilan kegiatan ini. Pihak Kampus Terima kasih kepada yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini, baik dari segi fasilitas, pendanaan, maupun dukungan akademik. Semoga kolaborasi ini dapat terus berjalan untuk memberikan manfaat yang lebih luas. Tim Publikasi Jurnal Kami juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada tim yang telah membantu dalam proses publikasi artikel ilmiah hasil kegiatan ini. Komitmen dan kerja keras tim menjadi salah satu elemen penting dalam mendokumentasikan kegiatan ini agar dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Batam, U. P., Handayani, N. D., Batam, U. P., Salsabila, L. & Batam, U. P. (2024). *PELATIHAN PENGENALAN AMERICAN ENGLISH DAN BRITISH ENGLISH KEPADA SISWA / I SMA DI KOTA BATAM An Introduction to American*

- English and British English for SMA Students in Kota Batam*. 6(1), 1–10.
- D Tri Octafian & Saputra, A. (2022). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OBS Studio bagi Guru SMA Bina Warga 2 Palembang. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.36706/beceris.v1i1.10>
- Hermawati, M. & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Ismanto, E., Vitriani & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Jamila, Ahdar & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare [Problems of Teachers and Students in the Online Learning Process during the Covid-19 Pandemic at UPTD SMP Negeri 1 Parepare]. *AL Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110.
- Kurnia, M. N. R., Selamat, K. & Juniartina, P. P. (2021). Studi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di SMP Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(2), 151–163. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v4i2.39979>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N. & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Murzal & Ridwan. (2021). Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID 19: Telaah Terhadap Implementasi Daring di MI Fathul Akbar NW Tempos Desa Banyu Urip. *El Midad*, 13(2), 86–100.
- Sa, H., Listiana, H., Nurhayati, S. & Jannah, F. M. (2024). *DARMABAKTI Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sekolah Dasar*. 02(November), 270–277.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C. & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Sarkity, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio untuk Guru SMAN 1 Bintan Timur. *Jurnal Anugerah*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i1.2944>
- Syarfi Aziz, Willyansah, Suwarti, Denok Wulandari, Syahrul, Hafni Hafsah, Novita & Zulafwan. (2022). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio Di SMK Bina Profesi Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 16–21. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2022.10698>
- Wardani, A. & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>

