



Pembuatan media pembelajaran online dengan OBS Studio dan Youtube di SMKN 1 Pundong

Septian Rahman Hakim^{1*}, Aris Nasuha², Moh Alif Hidayat Sofyan³, Purno Tri Aji⁴, Cipto Sabdo Prabowo⁵

Published online: 15 November 2023

ABSTRACT

Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu solusi bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pundong Kabupaten Bantul DI Yogyakarta dalam menyajikan materi pembelajaran dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Namun, saat ini hanya sedikit yang mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran online dalam konteks pembelajaran dalam berbagai bidang. Penelitian ini merupakan hasil dari pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan/workshop. Berdasarkan temuan, sebanyak dua puluh lima (25) guru di SMKN 1 Pundong memiliki tingkat keberhasilan pemahaman materi di atas 60%. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah dengan berpatokan nilai pretest dan posttest serta melihat dari hasil implementasi dari video yang telah di upload oleh peserta pelatihan sesuai dengan bidang studi yang di ajarkan.

Keywords: Industry 4.0, pretest, posttest, OBS Studio, Training

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi penggunaan media dalam pembelajaran menjadi kewajiban yang harus digunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran merupakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan dan informasi sehingga dapat membuat peserta didik terangsang dan berminat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran tersebut sejalan dengan era revolusi industry 4.0 dimana pendidik dituntut cepat beradaptasi dalam perkembangan teknologi.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan video yang menggunakan media sosial untuk belajar. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial adalah aplikasi Internet yang menggunakan konsep teknologi Web 2.0 untuk membuat dan mengubah konten buatan pengguna. Pemanfaatan pembelajaran dari media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) pesan yang dikirimkan tidak hanya mencakup interaksi sosial tetapi juga banyak penggunanya; b) Pesan yang dikirim diproses lebih cepat dibandingkan metode lainnya; dan c) penerima pesan dapat menentukan durasi interaksi.

^{1,2,3,4} Departemen Teknik Elektro dan Elektronika, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

⁵ Graduate Institute of Network Learning Technology, National Central University, Taiwan

**) corresponding author*

Septian Rahman Hakim

Email: septianrahmanhakim@uny.ac.id

Menurut Abidin & Abu (2021), penggunaan video dalam multimedia pembelajaran dapat membantu siswa memperkuat pola pikir belajarnya sehingga apa yang didengar dan dilihat baik berupa symbol, suara, atau gambar dapat diterima dengan baik selama kegiatan pembelajaran. Dalam beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan melibatkan audio dan

visual dalam pembelajaran serta pengalaman dari apa yang dilihat dapat membuat hasil belajar siswa sangat tinggi (Elpira & Ghufron, 2015).

YouTube merupakan salah satu media sosial yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Melalui platform ini, pengalaman belajar audio visual dapat dilakukan secara langsung (LIVE) maupun tidak langsung (On Demand). Saat ini penggunaan jejaring sosial YouTube untuk menyiarkan berita secara langsung bukan lagi hal asing yang bisa dicapai dalam dunia pendidikan. Alat yang dapat digunakan secara langsung adalah OBS (Open Broadcast Software). OBS adalah program yang dapat digunakan untuk memasukkan audio dan video ke jejaring sosial YouTube dengan kualitas video yang sangat baik. Dalam penelitian ini penulis menggabungkan software OBS Studio dengan media sosial YouTube hasil pelatihan/workshop pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada tahun 2023 di SMKN 1 Pundong Kabupaten Bantul Provinsi DI Yogyakarta. Salah satu metode pengembangan sumber daya manusia yang paling populer dan menjadi strategi utama yang digunakan berbagai organisasi untuk meningkatkan kinerja karyawan adalah dengan mengadakan pelatihan/workshop (Wiliandari, 2018).

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan metode pelatihan lapangan (V. Setiawan & Hidayat, 2015), kursus pelatihan dilaksanakan di SMKN 1 Pundong DI Yogyakarta berlangsung selama 3 bulan yaitu pada bulan Mei, Juni dan Juli. Pada bulan Mei kegiatan dilakukan dengan koordinasi kepada kepala sekolah terkait dengan pelaksanaan kegiatan, sedangkan pada bulan juni kegiatan dilakukan yang dilakukan secara daring yakni pada tanggal 14 Juni 2023, dan setelah kegiatan yang dilakukan secara offline tersebut pendampingan dilakukan secara daring hingga akhir bulan Juli 2023. Sebelum kegiatan tanggal 14 Juni berlangsung bapak/ibu guru peserta pelatihan diberikan Pre-test untuk memahami pemahaman dasar peserta pelatihan terhadap topik yang disajikan menggunakan Google Form. Sedangkan pada akhir bulan Juli setelah melakukan pengumpulan tugas, dilakukan *posttest* untuk melihat pemahaman yang di dapat. Hasil pre-test dan post-test (Permatasari, 2020) akan dibandingkan untuk mengetahui seberapa sukses pelatihan tersebut dilakukan.

Proses pengabdian masyarakat dimulai dari pembukaan yang dilakukan oleh Kepala Sekolah SMKN 1 Pundong, Bapak Sutapa, S.Pd. terlihat pada Gambar 1. Pelatihan dilakukan di ruangan Perpustakaan SMKN 1 Pundong, pada Gambar 2. Peserta pelatihan adalah guru SMKN 1 Pundong sebanyak dua puluh lima orang yang memiliki latar pendidikan Sarjana Pendidikan dengan disiplin ilmu masing-masing, dan pada gambar 3 salah satu materi yang disampaikan oleh pemateri selama pelatihan. Materi yang disampaikan meliputi: 1) Pendidikan 4.0, 2) Media Pembelajaran, 3) Instalasi dan pengenalan OBS, 4) Praktik pengembangan media ajar menggunakan power point, 5) Praktik pengembangan media ajar menggunakan OBS, 6) Optimalisasi rekaman menggunakan OBS Studio, dan 7) Upload media ajar melalui Youtube.



Gambar 1. Pembukaan oleh Kepala Sekolah SMKN 1 Pundong



Gambar 2 Peserta Pelatihan SMKN 1 Pundong



Gambar 3. Narasumber menyampaikan Salah satu Materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

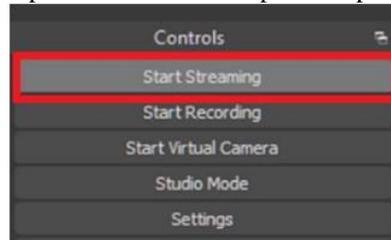
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan pelatihan bagi para guru SMKN 1 Pundong untuk memanfaatkan OBS Studio dalam menghasilkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pengajaran, meningkatkan inspirasi, dan membuat siswa menikmati pembelajaran melalui video pembelajaran yang menarik. Acara ini terdiri dari 2 (dua) sesi, dimana sesi ke-1 merupakan kajian mendalam materi yang dilakukan secara offline, sedangkan sesi ke-2 merupakan dukungan produksi video edukasi secara online.

Keberhasilan pelatihan/lokakarya dapat dinilai dengan menguji seberapa baik peserta lokakarya (dalam hal ini guru SMKN 1 Pundong) memahami materi yang disampaikan. Menurut (A.P. Setiawan et al., 2021) bahwa Pemahaman peserta diukur melalui pre dan post test dengan soal-soal yang di bagikan secara online menggunakan aplikasi Google Forms. Peserta diberikan kesempatan untuk menyelesaikan pre-test dan post-test masing-masing selama 30 (tiga puluh) menit. Seperti terlihat pada Tabel 1, terdapat 10 (sepuluh) soal pretest dan posttest, serta butir soal pretest dan posttest berbentuk esai (Education & Center, 2019).

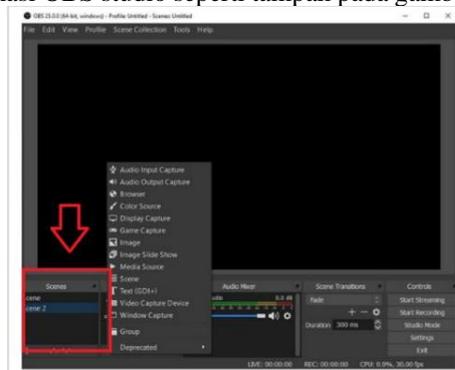
Selama proses pelatihan, terdapat 4 (empat) orang dosen sebagai pembicara utama dan 1 (satu) orang mahasiswa sebagai asisten untuk membantu peserta pelatihan menghadapi kesulitan dalam praktik. Pelatihan dilakukan dalam format workshop (Widiawati, 2020), dengan fokus khusus pada kebutuhan atau keterbatasan peserta pelatihan dalam membuat materi pembelajaran. Pelatihan dilakukan secara proyek (Nurfitriyanti, 2016), sehingga pada akhir pelatihan seluruh peserta akan membuat video pembelajaran berdasarkan topik materi pembelajaran yang dipilih masing-masing peserta.

Tabel 1. Soal Pretes dan *Post Test*

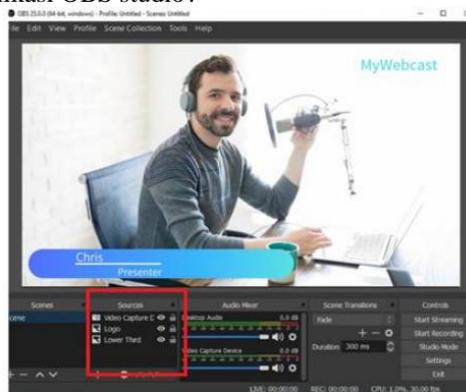
No	Pertanyaan
1.	Sebutkan 6 kompetensi yang harus dimiliki guru 4.0?
2.	Apa kegunaan dari aplikasi (OBS)?
3.	Sebutkan beberapa fitur keunggulan dari (OBS)?
4.	Jelaskan menurut anda tentang media pembelajaran?
5.	Pada sistem operasi apa OBS dapat digunakan?
6.	Apa kepanjangan dari OBS?
7.	Apa kegunaan <i>Start Streaming</i> pada aplikasi OBS studio seperti tampak pada gambar berikut?



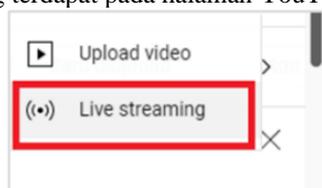
8. Apa kegunaan *Scenes* pada aplikasi OBS studio seperti tampak pada gambar berikut?



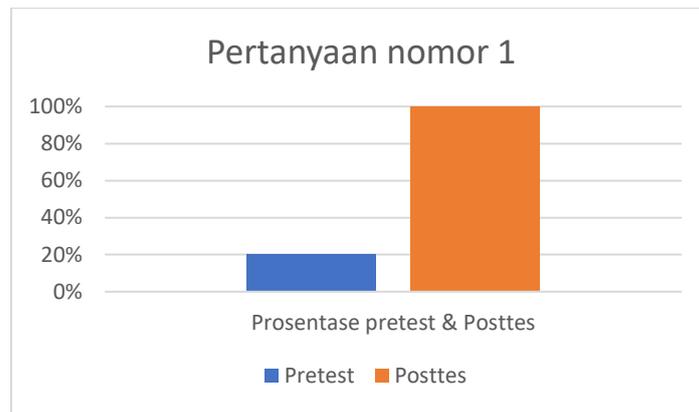
9. Apa kegunaan *Sources* pada aplikasi OBS studio?



10. Apa fungsi menu Live Streaming yang terdapat pada halaman YouTube?

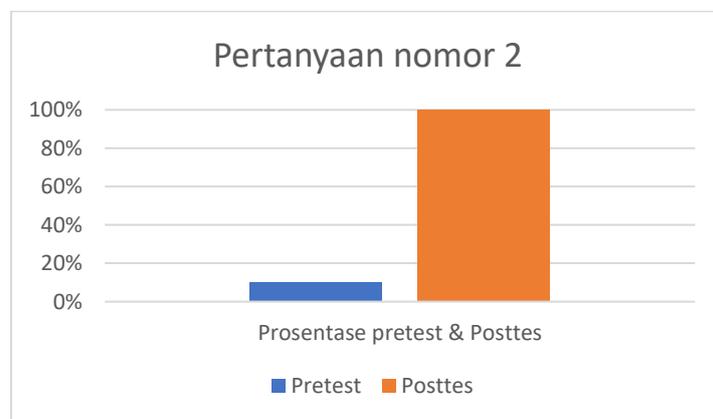


Hasil pemahaman peserta pelatihan dapat ditunjukkan dengan keberhasilan peserta dalam menjawab soal posttest dikaitkan dengan menjawab soal pretest. Grafik pada Gambar 4 menunjukkan hasil respon peserta pada Soal 1 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dibandingkan nilai pretest.



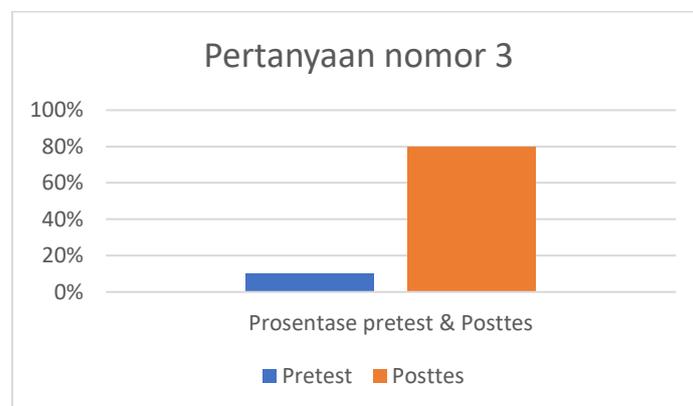
Gambar 4. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 1

Grafik pada Gambar 5 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 2 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 90% dibandingkan nilai *pretest*.



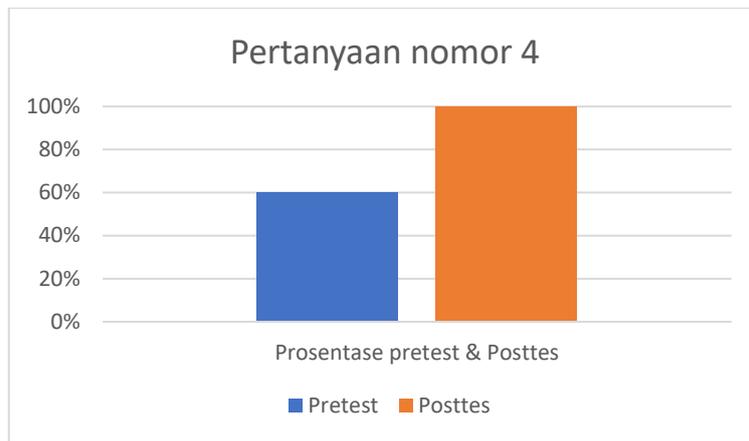
Gambar 5. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 2

Grafik pada Gambar 6 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 3 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 90% dibandingkan nilai *pretest*.



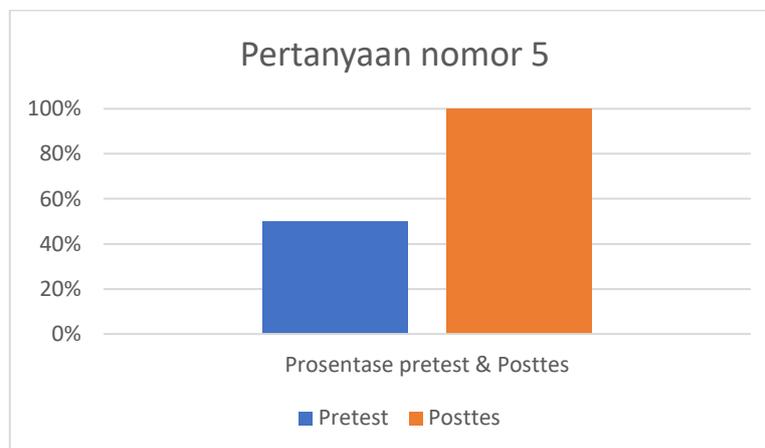
Gambar 6. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 3

Grafik pada gambar 7 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 4 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 40% dibandingkan nilai *pretest*.



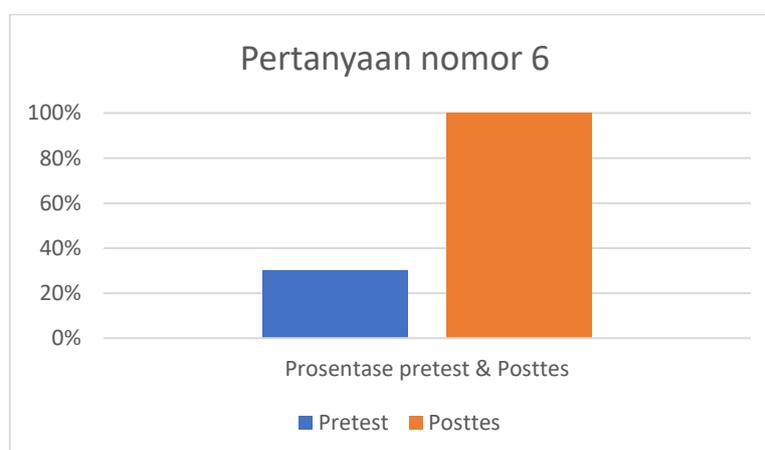
Gambar 7. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 4

Grafik pada gambar 8 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 5 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 50% dibandingkan nilai *pretest*.



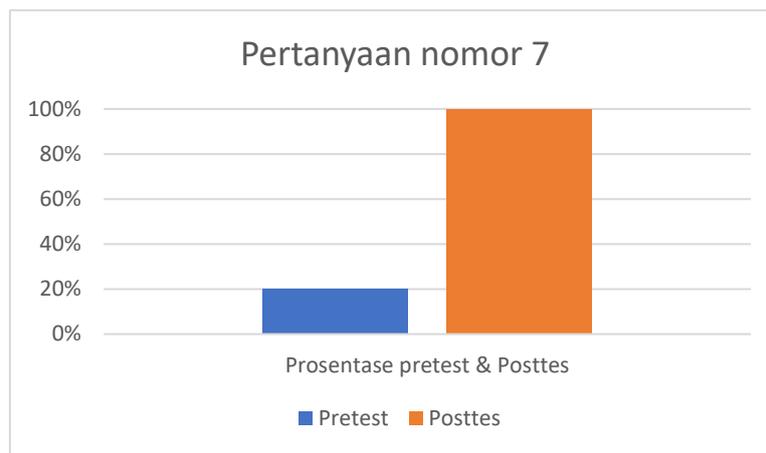
Gambar 8. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 5

Grafik pada gambar 9 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 6 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 70% dibandingkan nilai *pretest*.



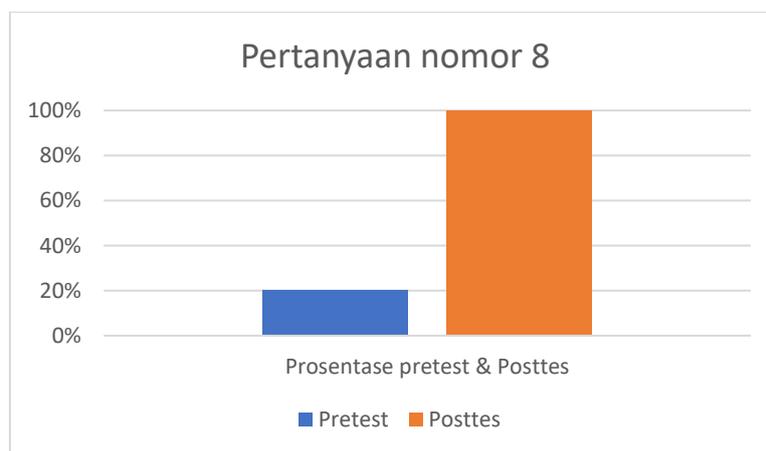
Gambar 9. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 6

Grafik pada gambar 10 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 7 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dibandingkan nilai *pretest*.



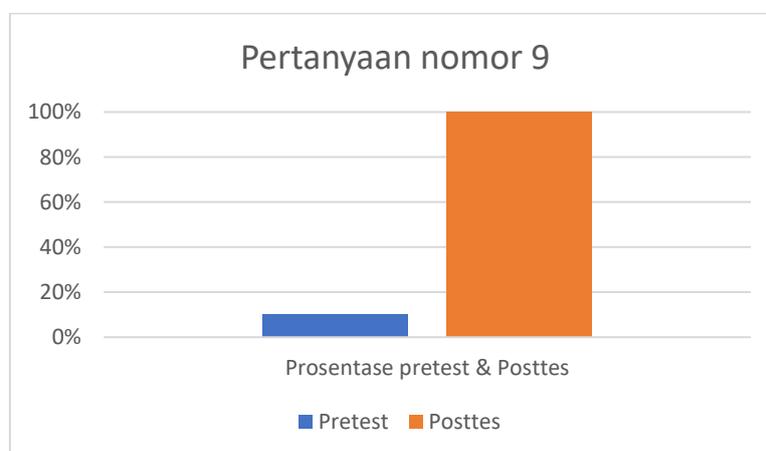
Gambar 10. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 7

Grafik pada gambar 11 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 8 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dibandingkan nilai *pretest*.



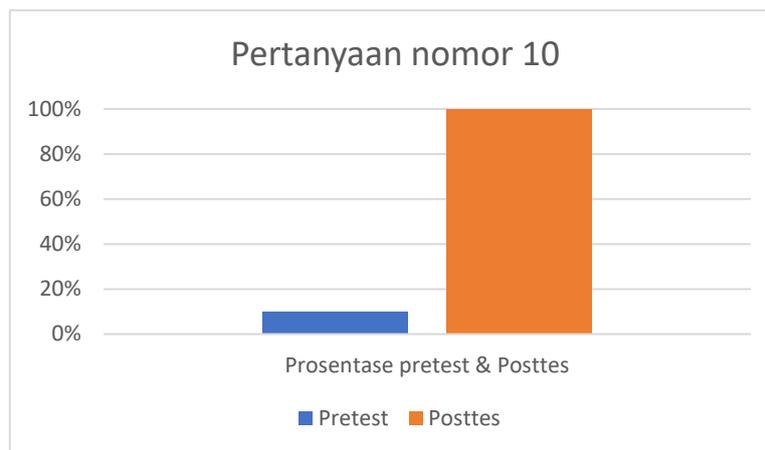
Gambar 11. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 8

Grafik pada gambar 12 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 9 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dibandingkan nilai *pretest*.



Gambar 12. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 9

Grafik pada gambar 13 menunjukkan hasil respon peserta pada pertanyaan nomor 10 yang menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 80% dibandingkan nilai *pretest*.



Gambar 13. Grafik perbandingan hasil peserta menjawab nomor 10

Dari hasil analisis dari setiap jawaban peserta pelatihan dalam menjawab soal rata-rata memiliki tingkat pemahaman materi 60% dengan melihat dari hasil jawaban *pretest* dan *posttest*. Di samping dengan melihat nilai *pretest* dan *posttest* peserta juga mengimplementasikan hasil dari video yang telah dibuat dan di upload pada platform media sosial youtube sesuai dengan gambar 14 berikut.



Gambar 14 Hasil dari peserta pelatihan

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya peserta pelatihan dalam hal ini pendidik di SMKN 1 Pundong Bantul DI Yogyakarta sebanyak dua puluh lima guru memiliki tingkat keberhasilan pemahaman materi di atas 60% dengan berpatokan kepada nilai *pretest* dan *posttest*. Selain mencapai tingkat keberhasilan lebih dari 60%, peserta pelatihan juga mampu mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam video edukasi materi pokok bahasan masing-masing peserta pelatihan berdasarkan bidang studinya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada bapak/ibu pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu pendanaan sehingga terselenggaranya kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Disamping itu juga ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada pimpinan dan

bapak/ibu guru di SMKN 1 Pundong Kab. Bantul DI Yogyakarta yang telah terlibat dalam kegiatan pelatihan ini sehingga terlaksananya kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Abidin, Z. Z., & Abu, M. S. (2021). The Improvement of Geometric Thinking Levels of Secondary School Students Using Geometry Learning Video based on Van Hiele Theory. *Modern Perspectives in Language, Literature and Education* Vol. 9, 2(1), 13–21. <https://doi.org/10.9734/bpi/mplle/v9/3633f>
- Andreas Kaplan & Michael Haenlein. 2010. *User of The World, Unite! The Challenges and Opportunities of Sosial Media*. Business Horizons.
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- <https://kkn.undiksha.ac.id/blog/evaluasi-menyusun-soal-post-test-membagikan-link-post-test-dan-menutup-kegiatan-kmbd#:~:text=Mengetahui>
- Nurfitriyanti, m. (2016). Model pembelajaran project-based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal formatif*, 6(2), 149–160.
- 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.
- 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.
- Wiliandari, Y. (2018). Rancangan Pelatihan Dan Pengembangan Sdm Yang Efektif. *Society*, 5(2), 93–110. <https://doi.org/10.20414/society.v5i2.1460>
- Widiawati, A. (2020). Pengertian Workshop: Fungsi, Tujuan, Macam, dan Contoh. <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-workshop>

