



## Peningkatan kapasitas pendidik dalam pembuatan video pembelajaran daring berbasis aplikasi komputer

**Kun Sila Ananda\*, Abdul Kodir, Megasari Noer Fatanti**

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

\*email Koresponden Penulis: [kun.ananda.fis@um.ac.id](mailto:kun.ananda.fis@um.ac.id)

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

**Diajukan:** 2023-05-26

**Diterima:** 2023-07-16

**Diterbitkan:** 2023-07-26



**Lisensi:** cc-by-sa

Copyright © 2023 Penulis

### ABSTRAK

*Pada masa pandemi, salah satu tantangan dalam kegiatan belajar mengajar adalah transfer materi dari guru ke siswa. Kurangnya tatap muka membuat guru harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran alternatif baru. Sayangnya, tidak semua guru memiliki keahlian tersebut. Hal serupa juga dialami oleh guru di SMAN 1 Sampang. Karenanya, diperlukan strategi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi pembelajaran daring menggunakan aplikasi komputer. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan salah satu upaya meningkatkan kapasitas guru rumpun ilmu sosial di SMA Negeri 1 Sampang melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PPKB). PPKB dipandang sebagai salah satu Langkah untuk meningkatkan kapasitas dan profesionalisme pendidik. Adapun metode peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran daring berbasis aplikasi komputer antara lain: 1) Pre-test dan Focus Group Discussion, 2) Seminar Pengenalan OBS, 3) Praktik Pengoperasian Aplikasi OBS, 4) Pendampingan pembuatan video pembelajaran, 5) Evaluasi dan Post-test, 6) Monitoring. Dari pelaksanaannya, didapatkan bahwa melalui PPKB, guru semakin termotivasi untuk membuat materi pembelajaran daring yang menarik bagi siswa, yakni berupa audio visual melalui OBS. Melalui PPKB guru mengalami peningkatan kompetensi untuk membuat video pembelajaran alternatif.*

**Kata Kunci:** peningkatan kompetensi; pembelajaran daring; video pembelajaran

### Cara mensitasi artikel:

Ananda, K. S., Kodir, A., & Fatanti, M. N. (2023). Peningkatan kapasitas pendidik dalam pembuatan video pembelajaran daring berbasis aplikasi komputer. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(1), 256-268. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i1.20153>

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang sempat melanda Indonesia selama beberapa tahun terakhir menyebabkan banyaknya perubahan di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Pandemi menyebabkan berbagai proses dan bentuk kegiatan dalam pendidikan dan pembelajaran mengalami perubahan yang massif (Ichsan et al., 2020). Sejak 2019 lalu, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)

yang diterapkan oleh pemerintah memaksa sekolah untuk menghentikan proses belajar mengajar secara tatap muka. Hal ini tidak berakhir hingga memasuki tahun 2021. Meski sempat dilakukan percobaan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di akhir 2020, namun peningkatan jumlah pasien terkonfirmasi positif Covid-19 setelah libur Natal dan Tahun Baru kala itu membuat pemerintah Kembali menerapkan PSBB. Hal ini juga berlaku di Jawa Timur, mengingat berdasarkan data Kementerian Kesehatan (Kemenkes), Jawa Timur menjadi provinsi dengan jumlah kematian akibat Covid-19 terbanyak di Indonesia tahun 2021.

Data Kemendikbud menunjukkan bahwa total 68.729.037 siswa harus melaksanakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Hal ini paling banyak dialami oleh siswa tingkat SD/MI/ sederajat, kemudian disusul oleh siswa tingkat SMP/MTs/ sederajat dan siswa tingkat SMA/MA/ sederajat. Sekitar 4.183.591 pengajar pun mengajar dari rumah. (Katadata.co.id, 2020).

Pembelajaran daring (*online-learning*) sendiri dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi multimedia seperti video, teks online, animasi, e-mail, video streaming secara online, pesan suara, video konferensi, dan sebagainya (Kuntarto, 2017). Pelaksanaan pembelajaran daring atau PJJ ini tentunya menyebabkan berbagai macam permasalahan. Salah satu permasalahan terbesar berkaitan dengan interaksi antara guru dan siswa dalam proses transfer informasi dan ilmu yang sangat penting bagi siswa. Karenanya diperlukan sebuah kompetensi bagi guru untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan baik meski tanpa tatap muka.

Berbagai kendala dialami oleh guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain ketersediaan listrik dan internet, permasalahan juga terjadi pada guru sebagai pendidik dan fasilitator kegiatan belajar mengajar. Data dari riset *Yusof Ishak Institute* menunjukkan bahwa kebanyakan guru masih tidak mampu melaksanakan pengajaran jarak jauh dengan benar. Dalam riset tersebut ditemukan sekitar 60-70% guru masih memilih untuk berkomunikasi dengan siswa atau melalui orang tua siswa secara langsung. Sementara 10% guru bahkan mengganti proses pembelajaran dengan pemberian tugas saja kepada siswa tanpa adanya interaksi maupun pendampingan. Selain melalui interaksi langsung atau melalui orang tua, atau membebaskan tugas, guru juga menggunakan media massa untuk mengganti proses pembelajaran, seperti menonton siaran edukasi di TVRI (Arsendy et al., 2020).

Dengan mempertimbangkan data di atas, maka jelas bahwa kompetensi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi poin penting dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh. Kekurangan pada kompetensi guru dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti tidak tersampainya materi pelajaran dengan baik, target capaian pembelajaran siswa yang tidak terpenuhi, dan guru kesulitan untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kekurangan dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh tersebut adalah dengan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran alternatif. Media

pembelajaran alternatif yang dipilih pun harus berupa media terkini yang menarik, misalkan media audio visual berbasis web atau aplikasi komputer. Maka dari itu, guru harus mampu beradaptasi dengan mengembangkan materi pembelajaran baru dengan memanfaatkan jaringan komputer dan internet (Taib & Mahmud, 2021).

Media pembelajaran alternatif dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian menunjukkan bahwa selain meningkatkan motivasi, media belajar juga dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik (Moto, 2019).

Selama ini, guru menggunakan berbagai media pembelajaran seperti PowerPoint, video, alat peraga, animasi, gambar, dan lain sebagainya untuk memudahkan siswa memahami materi, terutama untuk rumpun ilmu sosial. Pada mata pelajaran rumpun ilmu sosial di mana materi biasanya dapat berasal dari lingkungan sekitar, seperti halnya pada mata pelajaran sosiologi yang objek keilmuannya adalah masyarakat, maka video yang berisi mengenai kegiatan-kegiatan yang dapat diamati di keseharian maupun kegiatan yang terjadi dalam masyarakat tentu dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Video pembelajaran juga terbukti cukup efektif dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh (Nurbaiti, 2021).

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan pada sekolah mitra di Kabupaten Sampang, beberapa sekolah masih kesulitan melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Kesulitan ini khususnya dialami oleh guru rumpun ilmu sosial di SMA Negeri 1 Sampang. Berdasarkan koordinasi yang dilaksanakan oleh tim pengabdian, guru di SMA Negeri 1 Sampang masih kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan guru di SMA Negeri 1 Sampang sebagai pendidik. Faktor pertama adalah terbatasnya pengetahuan guru mengenai variasi media alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, guru belum maksimal dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik untuk siswa. Hal ini juga berkaitan dengan rendahnya motivasi guru untuk membuat materi pembelajaran menggunakan media alternatif. Selain itu, faktor lainnya adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi berbasis komputer untuk membuat media pembelajaran.

Hal ini cukup disayangkan, sebab SMA Negeri 1 Sampang memiliki sumber daya pendidik yang potensial. Mengingat banyak guru di SMA Negeri 1 Sampang yang masih berusia muda dan termasuk dalam generasi milenial yang familiar dengan teknologi. Melalui diskusi terarah yang telah dilakukan sebelumnya juga diketahui bahwa beberapa guru di SMA Negeri 1 Sampang sebenarnya sudah mulai mencoba membuat video pembelajaran untuk peserta didik. Namun jumlah guru dan video pembelajaran yang dibuat masih sangat sedikit sekali karena kurangnya keterampilan serta pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membuat video.

Hal inilah yang kemudian mendorong tim pengabdian kepada masyarakat untuk memilih guru di SMA Negeri 1 Sampang sebagai objek pelaksanaan kegiatan pengabdian. Diharapkan pelaksanaan kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan guru di SMA Negeri 1 Sampang untuk membuat media pembelajaran alternatif berupa video pembelajaran melalui aplikasi berbasis komputer.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode PAR (*Participatory Action Research*) yang melibatkan peserta secara aktif. Metode ini biasa digunakan untuk kegiatan penelitian yang bertujuan memberikan solusi bagi masyarakat untuk dapat berinovasi ke arah yang lebih baik (Putri & Sembiring, 2021). Melalui metode PAR ini, tim pelaksana akan melibatkan peserta secara aktif mulai dari melakukan pre-test dan diskusi bersama peserta hingga pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran.

Adapun solusi permasalahan yang dialami oleh mitra dilaksanakan melalui program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PPKB). Berdasarkan PerMenPanRB Nomor 16 Tahun 2009, PPKB didefinisikan sebagai pengembangan kompetensi guru yang dilaksanakan dengan menyesuaikan kebutuhan dari proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan kompetensi juga harus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan melalui beberapa rangkaian kegiatan untuk meningkatkan profesionalitas guru. Aksi dalam bentuk PPKB ini sejalan dengan metode PAR yang biasanya ditengarai oleh adanya tindakan yang bersifat berkelanjutan (Fakhrurozi et al., 2021).

Pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dengan kerjasama antara dosen Universitas Negeri Malang dengan guru rumpun ilmu sosial di SMAN 1 Sampang ini, kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan dilakukan melalui pelatihan berupa kegiatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan PPKB ini merupakan media pembelajaran daring berupa video pembelajaran berbasis aplikasi komputer, yaitu aplikasi OBS (*Open Broadcaster Software*) Studio.

Objek pengabdian kepada masyarakat adalah guru rumpun ilmu sosial di SMA Negeri 1 Sampang. Saat ini, jumlah guru di SMA Negeri 1 Sampang berjumlah 64 orang, dengan target jumlah guru rumpun ilmu sosial sekitar 29 orang. Pelaksanaan kegiatan melalui metode PAR meliputi tahapan-tahapan berikut:

**Tabel 1.** Langkah-langkah pelaksanaan PkM

No	Jenis Kegiatan	Media	Metode	Target Capaian
1.	Pre-test dan Brainstorming	Kuesioner	Survei dan <i>Focus Group Discussion</i>	Mengetahui penggunaan media pembelajaran dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi komputer
2.	Pemaparan mengenai OBS sebagai media pembelajaran alternatif dan	Materi dalam bentuk Powerpoint	Ceramah dan Diskusi	Guru memahami aplikasi OBS dan penggunaannya sebagai media pembelajaran alternatif

	Persiapan bahan ajar pendukung			
3.	Praktik pengoperasian aplikasi komputer OBS	Materi berupa powerpoint, Aplikasi Komputer OBS, dan handout untuk peserta	Pelatihan/ Workshop	Guru memahami fitur apa saja yang ada pada OBS dan dapat mengoperasikan OBS dengan baik
4.	Pendampingan guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan OBS	Aplikasi komputer OBS	Pelatihan/ Workshop	Guru membuat satu video pembelajaran untuk satu pertemuan.
5.	Evaluasi dan <i>Post-test</i>	Kuesioner	Survei dan <i>Focus Group Discussion</i>	Mengetahui keberhasilan pelatihan pada kemampuan Guru membuat video pembelajaran
6.	Monitoring	Kuesioner	Survei dan <i>Focus Group Discussion</i>	Guru termotivasi untuk terus menggunakan OBS sebagai media pembelajaran alternatif

Dalam pelaksanaan program ini, pihak mitra yaitu SMA Negeri 1 Sampang akan berkontribusi dengan menyediakan sarana prasarana serta alokasi waktu bagi guru untuk mengikuti program PPKB. Selain itu, SMA Negeri 1 Sampang juga berkontribusi dalam melaksanakan pengukuran (*survei*) keberhasilan program pada guru sebagai bahan evaluasi dan monitoring bagi tim pengusul.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ini dilakukan untuk melakukan penilaian mengenai sejauh mana keberhasilan guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi OBS Studio. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penggunaan OBS Studio untuk membuat video sebagai media pembelajaran alternatif. Dari evaluasi tersebut maka akan terlihat apakah kegiatan pengabdian kepada masyarakat sudah efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat video pembelajaran serta kendala apa saja yang perlu diperhatikan ketika guru menggunakan OBS.

Untuk keberlanjutan program di lapangan, kemudian tim pengusul melaksanakan monitoring secara berkala untuk melihat sejauh mana penggunaan OBS Studio sebagai media pembelajaran telah diterapkan serta untuk terus memotivasi guru agar meningkatkan keterampilan dalam penggunaan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan workshop dan pelatihan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam membuat materi pembelajaran daring berbasis aplikasi komputer, terlebih dahulu tim pengabdian melakukan Pre-Test dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengetahui preferensi media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru rumpun sosial di SMA Negeri 1 Sampang. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan FGD untuk mengetahui kebutuhan guru SMA Negeri 1 Sampang dalam pembuatan materi daring, serta sejauh mana pengetahuan guru

SMA Negeri 1 Sampang mengenai aplikasi komputer untuk membuat materi pembelajaran daring.

Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka di SMAN 1 Sampang. Tim pelaksana difasilitasi oleh pihak sekolah, bersama Kepala Sekolah dan WakaHumas melaksanakan pre-test serta FGD pada guru-guru, terutama guru rumpun ilmu sosial di SMAN 1 Sampang.



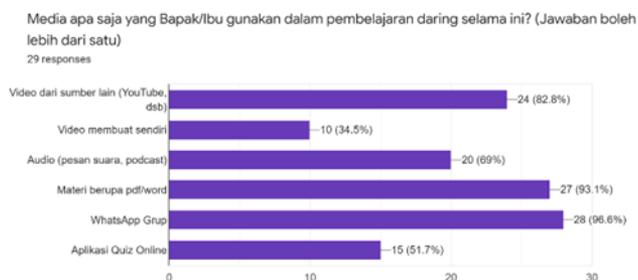
**Gambar 1.** Koordinasi dan FGD dengan SMAN 1 Sampang

FGD atau diskusi kelompok terarah pada penelitian merupakan teknik pengambilan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan sudut pandang, pengalaman, hingga keinginan dan kebutuhan partisipan (Sutriyawan & Sari, 2020). Pada kegiatan pengabdian ini FGD dilakukan untuk menghimpun informasi mengenai preferensi penggunaan media pembelajaran oleh guru rumpun ilmu sosial di SMAN 1 Sampang.

Dari FGD diketahui beberapa hal terkait preferensi media pembelajaran guru rumpun ilmu sosial di SMAN 1 Sampang. Didapatkan bahwa selama ini mayoritas guru hanya menggunakan aplikasi chatting seperti WhatsApp untuk memberikan materi pembelajaran. Materi yang dibagikan melalui aplikasi tersebut biasanya berupa dokumen PDF atau PowerPoint (PPT). Para guru telah mengetahui adanya aplikasi untuk merekam video, namun sebatas aplikasi *smartphone* yang hanya digunakan sebagai hiburan. Di luar itu, saat ini guru belum banyak mengetahui aplikasi perekaman video alternatif untuk merekam video pembelajaran. Adapun beberapa guru yang pernah mencoba membuat video pembelajaran masih merasa kesulitan dengan aplikasi komputer umum yang digunakan untuk mengedit video seperti Adobe Premiere Pro.

Selain melakukan FGD, guru juga diminta untuk mengisi Google Form untuk mengetahui lebih lanjut mengenai preferensi media pembelajaran yang diinginkan untuk dipelajari. Dari hasil pre-test melalui Google Form didapatkan beberapa informasi tambahan, antara lain, dari 29 guru yang terlibat dalam FGD dan mengisi pre-test, sekitar 25 orang guru pernah memberikan materi pembelajaran berupa video pada saat pembelajaran daring. Namun hanya 10 orang yang membuat video sendiri, sementara sekitar 24 orang guru memberikan video materi dari sumber lain seperti YouTube, dsb. Guru yang membuat video sendiri biasanya melakukan

perekaman video secara sederhana menggunakan smartphone atau aplikasi pada smartphone seperti KineMaster atau Vimeo.



**Gambar 2.** Preferensi media pembelajaran daring Guru SMAN 1 Sampang

Dari hasil tersebut, maka tim pengabdian masyarakat kemudian menyusun program pengabdian masyarakat berdasarkan kebutuhan guru di SMA Negeri 1 Sampang untuk mengembangkan kapasitas mereka sebagai pendidik.

Pengembangan kapasitas dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti workshop, seminar, pelatihan, maupun kegiatan lain yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan yang sesuai dengan bidang keilmuan atau bidang profesi pendidik (Maiza & Nurhafizah, 2019). Selain itu, berdasarkan pedoman umum Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan tahun 2018, pengembangan diri juga dapat dilakukan melalui peningkatan kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Selain berkaitan dengan pemahaman guru terhadap siswa, kompetensi pedagogis juga termasuk merancang dan melaksanakan pembelajaran, serta beradaptasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Notanubun, 2019). Profesionalitas guru juga dapat ditengarai dengan kemampuan guru untuk secara efektif dan efisien menerapkan prinsip-prinsip pedagogis dalam kurikulum dan proses pembelajaran, termasuk salah satunya adalah dengan mengembangkan media ajar (Zuriah et al., 2016).

Salah satu bentuk pengembangan kompetensi guru yang dikembangkan oleh Direktorat Jendral GTK tahun 2018 adalah Program Pengembangan Keprofesional berkelanjutan (PPKB). Program Pengembangan keprofesional berkelanjutan (PPKB) dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitas guru. PPKB tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan profesionalitas guru serta meningkatkan kemampuannya berkaitan dengan teknologi informasi melainkan juga dalam hal kepribadian. PPKB diterapkan melalui tiga strategi, antara lain: Pengembangan diri guru melalui pelatihan dan mentoring, Peningkatan kemampuan melalui keterlibatan dalam forum ilmiah, publikasi hasil penelitian maupun gagasan di bidang pendidikan melalui jurnal ilmiah, serta publikasi buku teks pembelajaran, pedoman guru, dan buku pengayaan, serta strategi berupa pembuatan karya inovatif berbasis teknologi, alat pembelajaran, peraga, pengembangan software e-learning, maupun pengembangan karya seni.

Program pelatihan yang dikembangkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat melalui PPKB adalah pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi komputer. Kegiatan pelatihan dilakukan sebanyak lima kali dalam bentuk workshop dan evaluasi. Pelatihan pertama dimulai dengan kegiatan **“Workshop Pemaparan OBS sebagai Media Pembelajaran Alternatif”**. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting. Dalam kegiatan ini, pemateri dari tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pemaparan terkait OBS Studio dengan tujuan untuk mengenalkan aplikasi OBS (*Open Broadcaster Software*) Studio sebagai salah satu alternatif aplikasi berbasis komputer dalam pembuatan video pembelajaran bagi para guru rumpun ilmu sosial.



Gambar 3. Rangkaian kegiatan PPKB dibuka oleh Kepala Sekolah SMAN 1 Sampang

OBS Studio merupakan perangkat lunak bersifat *open source* yang dapat digunakan untuk merekam video. Tidak hanya itu, OBS Studio juga menyediakan fitur *streaming* yang dapat ditautkan dengan aplikasi lain seperti YouTube, Facebook, atau Twitch. Aplikasi OBS Studio dinilai cocok digunakan untuk pengabdian ini, sebab selain mudah didapatkan dan dapat diunduh secara gratis, aplikasi ini juga banyak digunakan oleh generasi muda yang akrab dengan aktivitas *streaming* di media social (Abimanyu & Toba, 2019). Tak hanya itu, OBS Studio juga terbukti mampu menunjang proses pembelajaran jarak jauh (Rizana & Huda, 2021).

Workshop pertama ini diikuti oleh 29 guru SMAN 1 Sampang, dengan mayoritas guru berasal dari rumpun ilmu sosial. Materi yang diberikan berkaitan dengan aplikasi OBS Studio serta fitur-fitur yang bisa digunakan di dalamnya untuk membuat materi pembelajaran berupa video.

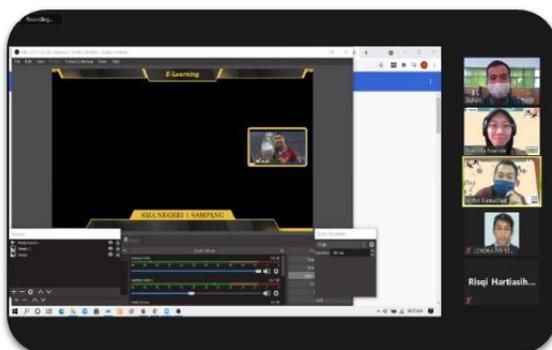
Adapun kegiatan pelatihan kedua adalah **“Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis OBS”** yang juga dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting. Pada kegiatan ini pemateri dari tim pengabdian kepada masyarakat menjabarkan cara mempraktikkan pembuatan video pembelajaran berbasis OBS Studio. Pada workshop ini, pemateri mempraktikkan secara langsung bagaimana cara mengoperasikan OBS Studio untuk membuat video pembelajaran.



Gambar 4. Workshop kedua dibuka oleh WakaHumas SMAN 1 Sampang

Pada workshop ini, pemateri mempraktikkan langkah-langkah menggunakan OBS untuk membuat materi pembelajaran. Diawali dengan penjelasan mengenai cara menginstall aplikasi OBS pada laptop dan komputer. Sebelumnya tim pengabdian telah menyiapkan installer OBS untuk Windos 7, Windows 10, dan untuk Mac. Hal ini diberikan untuk menyesuaikan dengan laptop dan perangkat yang dimiliki oleh guru di SMA Negeri 1 Sampang. Sdelain itu, pemateri juga memberikan panduan Langkah demi Langkah untuk menginstall OBS pada laptop atau komputer.

Beberapa kendala yang muncul pada kegiatan ini adalah beberapa komputer dan laptop peserta tidak bisa menginstall aplikasi tersebut berkaitan dengan software yang tidak kompatibel antara komputer dan laptop. Contohnya adalah software videocard pada laptop yang tidak kompatibel dengan OBS. Untuk mengatasi kendala ini, tim menyediakan installer OBS dengan versi yang lebih lama dan lebih ringan untuk digunakan. Namun masih ada beberapa guru yang tidak bisa, sehingga harus mengganti laptop atau menggunakan komputer di sekolah untuk mengikuti kegiatan ini.



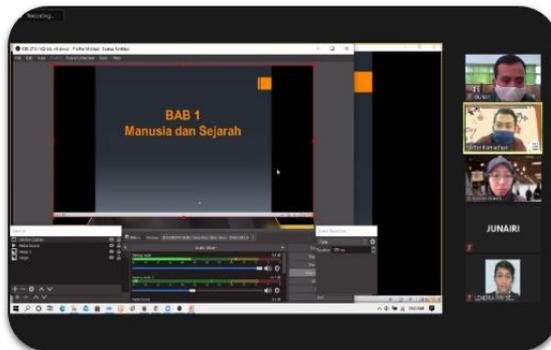
Gambar 5. Salah satu peserta mencoba fitur video pada aplikasi OBS

Pada mayoritas guru SMA Negeri 1 Sampang yang sudah berhasil menginstal OBS kemudian ikut mencoba mempraktikkan fitur-fitur pada aplikasi OBS melalui laptop mereka sendiri. Peserta diminta untuk melakukan screen sharing sembari

dipandu oleh pemateri yang merupakan anggota tim pengabdian masyarakat. Pemateri memandu langkah demi langkah untuk peserta melakukan penyetingan awal pada aplikasi OBS.

Kegiatan selanjutnya masih berupa pelatihan yang dilaksanakan secara daring, yakni **“Workshop Pendampingan Guru Membuat Video Pembelajaran Berbasis OBS”**. Pada workshop ketiga ini, tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis OBS pada guru-guru rumpun ilmu sosial di SMAN 1 Sampang. Kegiatan pendampingan ini diikuti oleh sekitar 18 guru rumpun ilmu sosial SMAN 1 Sampang.

Pada kegiatan ini, peserta diminta melakukan *share screen* sembari mengoperasikan aplikasi OBS. Dengan dipandu oleh pemateri dari tim pengabdian kepada masyarakat, peserta melakukan langkah-langkah membuat video pembelajaran melalui aplikasi OBS.



**Gambar 6.** Salah satu peserta mencoba memasukkan powerpoint melalui OBS

Dapat dilihat dari gambar di atas ketika salah satu peserta membuat materi pembelajaran dengan memasukkan powerpoint pada aplikasi OBS. Di sini pemateri ikut memandu peserta langkah per langkah untuk memasukkan *source* materi seperti rekaman video, powerpoint, dsb untuk kemudian dioperasikan pada aplikasi OBS. Selain selama pelatihan berlangsung, peserta juga diperbolehkan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai cara pembuatan video pembelajaran dengan OBS melalui aplikasi chatting WhatsApp Grup yang khusus dibuat untuk peserta. Beberapa peserta yang mengalami kendala ketika membuat video pembelajaran juga berdiskusi pada WhatsApp Grup tersebut. Dari diskusi ini tim pengabdian kepada masyarakat juga dapat mengevaluasi serta melakukan monitor mengenai sejauh mana peserta memahami dan mampu menggunakan aplikasi OBS untuk membuat materi pembelajaran daring.

Setelah beberapa kali pertemuan di mana tim pengabdian memberikan pelatihan, maka kegiatan keenam sekaligus workshop terakhir ini dilakukan dengan agenda evaluasi terhadap hasil video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru SMAN 1 Sampang dengan aplikasi OBS. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting. Pelaksanaan secara daring ini terpaksa dilakukan karena adanya PPKM yang tidak memungkinkan tim pengabdian kepada masyarakat untuk turun lapangan secara langsung. Pada workshop ini peserta

diminta untuk mempresentasikan hasil pembuatan video pembelajaran yang telah mereka lakukan melalui OBS.

Sebelum pelaksanaan evaluasi ini, sebelumnya guru SMA Negeri 1 Sampang sudah diminta untuk mengumpulkan hasil pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi OBS Studio pada Google Drive yang sudah disediakan oleh tim pengabdian masyarakat. Tim pengabdian kemudian melakukan evaluasi sekaligus catatan untuk perbaikan video guru SMA Negeri 1 Sampang. Selanjutnya, pada pelaksanaan evaluasi, guru di SMA Negeri 1 Sampang mempresentasikan video pembelajaran yang sudah mereka buat serta menjelaskan kendala yang dihadapi selama pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS Studio.



Gambar 7. Hasil Video Pembelajaran oleh salah satu guru SMAN 1 Sampang

Setelah peserta melakukan presentasi dan menjelaskan kendala yang dihadapi, tim pengabdian masyarakat memberikan masukan kepada peserta mengenai video pembelajaran yang mereka buat. Peserta juga menginformasikan pada tim pengabdian masyarakat mengenai kesulitan dan kendala apa saja yang mereka alami selama pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS. Melalui evaluasi tersebut, tim pengabdian masyarakat dapat memberikan masukan dan koreksi pada guru-guru SMAN 1 Sampang terkait video pembelajaran yang telah mereka buat. Selain itu, tim pengabdian masyarakat juga dapat mengetahui sejauh mana guru-guru di SMAN 1 Sampang dapat memanfaatkan aplikasi OBS untuk membuat video pembelajaran.

Setelah mengikuti pelatihan ini, apakah Bapak/Ibu termotivasi untuk membuat video pembelajaran sendiri?  
22 responses



Gambar 8. Hasil pre-test motivasi Guru membuat video pembelajaran

Sebagai penutup rangkaian workshop yang diselenggarakan, tim pengabdian masyarakat memberikan *post-test* melalui Google Form untuk mengetahui motivasi peserta dalam menggunakan OBS untuk membuat video pembelajaran selama pembelajaran daring, serta mengetahui kendala dan kepuasan peserta selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berlangsung.

## SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat didapatkan hasil adanya peningkatan pengetahuan guru di SMA Negeri 1 Sampang berkaitan dengan media alternatif berbasis aplikasi komputer, yakni OBS, yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Guru juga mendapatkan keterampilan baru dalam mengoperasikan aplikasi OBS untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil video pembelajaran berbasis OBS yang berhasil dibuat dengan baik oleh guru di SMA Negeri 1 Sampang. Dengan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan tersebut, diketahui juga dapat meningkatkan motivasi guru di SMA Negeri 1 Sampang untuk membuat media pembelajaran alternatif berupa video pembelajaran. Adapun tindak lanjut dari kegiatan ini adalah untuk mendorong guru mempublikasikan hasil video pembelajarannya sehingga dapat lebih mudah dijangkau oleh peserta didik, serta dapat menjangkau lebih banyak audiens. Publikasi dapat dilakukan melalui kanal YouTube maupun aplikasi lain berbasis web seperti TikTok yang lebih populer di kalangan remaja.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sampang, Madura serta segenap civitas akademika di SMA Negeri 1 Sampang atas kesediaan dan kerjasama yang baik. Terima kasih juga kepada Universitas Negeri Malang dan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang atas dana PNPB untuk pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan skema Program Pengembangan Profesi Berkelanjutan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abimanyu, A., & Toba, H. (2019). Penggunaan Event-Source Pada Pengiriman Notifikasi Donasi Siaran Langsung. *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 1(1), 68–78.  
<http://strategi.itmaranatha.org/index.php/strategi/article/view/55>
- Arsendy, S., Gunawan, C. J., Rarasati, N., & Suryadarma, D. (2020). Teaching and Learning During School Closure : Lessons from Indonesia. *Iseas Yusof Ishak Institute*, 89, 1–11. <http://hdl.handle.net/11540/12448>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27–36.  
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K.,

- Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. (2020). COVID-19 dan E-Learning: Perubahan Strategi Pembelajaran Sains dan Lingkungan di SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 50–61. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.11791>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 1(2), 207–220. <https://doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>
- Maiza, Z., & Nurhafizah, N. (2019). Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 356–365. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.196>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Notanubun, Z. (2019). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital (Abad 21). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 54. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.1108>
- Nurbaiti, F. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Melalui In House Training (IHT) di SMP Negeri 26 Depok. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 375–386. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i3.113>
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research (PAR) Method. *J-IBM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 1–7. <https://journal.aira.or.id/index.php/j-ibm/article/view/1/2>
- Rizana, D., & Huda, M. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan OBS studio. *Community Empowerment*, 6(5), 815–821. <https://doi.org/10.31603/ce.4527>
- Sutriyawan, A., & Sari, I. P. (2020). Perbedaan Focus Group Discussion Dan Brainstorming Terhadap Pencegahan Bullying di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karangtengah. *Window of Health Jurnal Kesehatan*, 3(1), 38–48. <https://doi.org/10.33096/woh.v3i1.562>
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IBM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13(0), 39–49. <https://doi.org/10.22219/dedikasi.v13i0.3136>