**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan** ***Open Broadcaster Software* (OBS) Bagi Guru-Guru SMA Muhammadiyah**

***Training for Making Learning Videos with Open Broadcaster Software (OBS) for Muhammadiyah High School Teachers***

Anita Dewi Ekawati

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA , Jl. Tanah Merdeka Kampung Rambutan Jakarta Timur, Indonesia

**ABSTRAK**

Video pembelajaran menjadi salah satu aspek pendukung pembelajaran. Dengan menggunakan video pembelajaran memudahkan baik bagi peserta didik maupun pendidik. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengulang kembali materi yang dipelajari secara mandiri. Bagi pendidik, video pembelajaran dapat membantu memudahkan mentransfer ilmu tanpa terbatas ruang dan waktu. Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya, menjabarkan hasil video pembelajaran dapat memudahkan mencapai target pembelajaran.

Video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk terus berkreasi membuat video yang inovatif. Pada pengabdian masyarakat ini, pengusul memberi pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan *Open Broadcaster Software* (OBS) Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah. Pengusul sekaligus sebagai pemateri dalam pengabdian akan memaparkan cara penggunaan OBS dan mengaplikasikannya pada materi yang dipilih oleh pendidik.

**ABSTRACT**

Video learning is one of the supporting aspects of learning. Using learning videos makes it easier for both students and educators. Students can learn anywhere and anytime. Students can repeat the material learned independently. For educators, learning videos can help make it easier to transfer knowledge without being limited by space and time. Several studies conducted previously, describing the results of learning videos can make it easier to achieve learning targets.

Interesting learning videos can increase students' motivation in learning. This is a challenge for educators to continue to be creative in making innovative videos. In this community service, the proposer provides training in making learning videos using Open Broadcaster Software (OBS) for Middle School Teachers. The author as well as a speaker in the service will explain how to use OBS and apply it to the material chosen by the educator.

**PENDAHULUAN**

Video pembelajaran sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi peserta didik memiliki peranan penting. Dengan menggunakan video pembelajaran, Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengulang kembali materi yang dipelajari secara mandiri. Bagi pendidik, video pembelajaran dapat membantu memudahkan mentransfer ilmu tanpa terbatas ruang dan waktu.

Beberapa penilitian menjabarkan peran video pembelajaran, seperti jurnal yang membahas mata pelajaran IPA yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan siswa” (Yunita & Wijayanti, 2017), jurnal mata pelajaran matematika yang berjudul “Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep” (Saputra & Mujib, 2018), dan jurnal mata kuliah bahasa Inggris yang berjudul “Penerapan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris (The Application of Leaning Video to Improve English Speaking and Writing Skill)” (Hadi, 2017). Pada ketiga jurnal menyimpulkan bahwa video pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran.

Video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkam motivasi siswa dalam belajar. Sehingga hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk terus berkreasi membuat video pembelajaran yang menarik. Open Broadcaster Software (OBS) sebagai salah satu software bebas biaya diharapkan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam pembuatan video pembelajaran. OBS memudahkan merekam video seperti video game (Kaufmann, 2019). Selain itu, OBS memiliki 13 fungsi seperti *audio input capture*, *audio output capture*, *browser*, *color source*, *display capture*, *game capture*, *image*, *image slide show*, *media source*, *scene, text (Gdi+)*, *video capture device*, dan *window* (Basilaia, Dgebuadze, Kantaria, & Chokhonelidze, 2020). Ketiga belas fungsi tersebut akan dijabarkan penggunaannya oleh pemateri dan dipraktekan dalam pembuatan video pembelajaran oleh pendidik dengan menggunakan materi yang dipilih.

SMA Muhammadiyah Jakarta adalah salah satu sekolah di Jakarta Timur yang memiliki sarana pendukung dalam pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran. Namun, inovasi pendidik dalam pembuatan video pembelajaran masih terbatas. Dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran secara maksimal dan mengaplikasikan OBS, diharapkan kemampouan pendidik dalam membuat video pembelajaran terus berkembang dengan baik. Sehingga SMA Muhammadiyah Jakarta dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Pembahasan PKM ini dibagi menjadi tiga**

1. Faktor yang Menghambat/Kendala

Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara *offline* di SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Beberapa peserta dating terlambat dan izin sebelum kegiatan berakhir. Pengabdian masyarakat ini juga dilaksanakan dengan membatasi peserta sesuai anjuran pemerintah selama pandemi. Oleh karena itu kuota pendaftar dibatasi.

1. Faktor yang Mendukung

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan sesuai dengan waktu yang dijadwalkan. Lokasi yang disediakan mitra adalah SMA Muhammadiyah 4 Jakarta. Pada lokasi pengabdian masyarakat mitra telah menyediakan *hand sanitizer* dan *thermometer gun*.

1. Tindak Lanjut

Peserta berharap kegiatan PKM LPPM UHAMKA dapat diadakan lagi. Kegiatan pelatihan seperti ini dapat membantu meningkatkankan kualitas pembelajaran. Selain itu, pembuatan OBS juga bisa dipraktekan sebagai sarana promosi. Dengan demikian, peserta berharap aka nada kelanjutan dari PKM ini.

**KESIMPULAN**

Pemanfaatan OBS dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam kegiatan belajar mengajar. Video pembelajaran dapat dibuat menarik sehingga peserta didik dapat memberikan perhatian lebih kepada materi yang sedang diajarkan. Peserta PKM sangat antusias. Hal ini dapat dilihat pada jumlah pendaftar yang ingin mengikuti acara ini. Namun, panitia membatasi jumlah pendaftar seuai dengan ketentuan yang berlaku selama pandemic. Panitia dan peserta yang hadir secara *offline* tetap mengikuti anjuran pemerintah dengan pembatasan kuota yang berada dalam satu ruang tertutup. Di lokasi kegiatan pun juga disediakan *hand sanitizer* dan *thermometer gun*.

Peserta memberikan testimoni selama kegiatan bahwa kegiatan PKM ini menarik. Selain itu peserta juga mengutarakan harapannya agar kegiatan ini berlanjut atau diulang kembali dengan peserta yang tidak dapat kuota peserta pelatihan bulan Desember 2021.

ISSN 2685-0354 (Media Online). Diterbitkan oleh Universitas Prof. Dr. Hazairin, SH. Ini merupakan jurnal bebas akses di

bawah lisensi Creative Commons Atribution 4.0 International [(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0](file:///F:\Pengabdian%20Masyarakat\Artikel%20Jurnal\(https:\creativecommons.org\licenses\by\4.0)

**DAFTAR PUSTAKA**

Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhonelidze, G. (2020). Replacing the Classic Learning Form at Universities as an Immediate Response to the COVID-19 Virus Infection in Georgia. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET)*, *8*(III March), 101–108. https://doi.org/10.22214/ijraset.2020.3021

Hadi, D. S. (2017). Penerapan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris (The Application of Leaning Video to Improve English Speaking and Writing Skill). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *2*(November), 143–151.

Kaufmann, D. A. (2019). Using OBS to Create Video Lectures for Online Counseling Students. *Journal of Instructional Research*, *8*(2), 70–76.

Saputra, M. E. A., & Mujib. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, *1*(2), 173–179.

Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan siswa. *SOSIOHUMANIORA*, *3*(2), 153–160.