

Implementasi Pembuatan Video Pembelajaran dengan pemanfaatan OBS Studio dan Canva untuk Guru-Guru di MA AL ASROR Semarang

Muslih^{1*}, Abi Senoprabowo², Elkaf Rahmawan P.³, Noor Hasyim⁴, M. Arief Soeleman⁵, Supriyono Asfawi⁶, Fikri Budiman⁷

^{1,3,5,7} Teknik Informatika, ^{2,4} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, ⁶ Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
E-mail: ^{1*} muslih@dsn.dinus.ac.id, ²abiseno.p@gmail.com,
³elkaf.rahmawan@dsn.dinus.ac.id³, ⁴noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id,
⁵m.arief.soeleman@dsn.dinus.ac.id, ⁶supriyono.asfawi@dsn.dinus.ac.id ,
⁷fikri.budiman@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Peran sekolah sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan unggul bagi kemajuan suatu Negara. Semakin baik kualitas penyelenggaraan pendidikan semakin baik pula SDM suatu bangsa. sekolah diharapkan dapat mengikuti perkembangan media pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir ini agar peningkatan mutu pendidikan dapat berjalan beriringan dengan perkembangan. Madrasah Aliyah (MA) adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang menengah atas. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Madrasah Aliyah Al Asror berupaya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dengan menampilkan beberapa visual yang dinamis agar para peserta didik lebih tertarik dan dapat memberikan motivasi agar siswa dapat melakukan belajar secara mandiri. Namun dalam membuat media pembelajaran yang menarik masih dirasakan sulit oleh para guru karena kekurangan pengetahuan dan kemampuan desain dari para guru tersebut. Saat ini para guru hanya mencoba membuat media yang dinamis hanya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Microsoft Power Point saja. Padahal saat ini banyak sekali platform yang menawarkan video dan animasi yang menarik untuk pembuatan materi ajar secara dinamis baik offline maupun online. Maka perlu dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video dan animasi sebagai media alat bantu pembelajaran pada Madrasah Aliyah Al Asror. Target luaran kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman peserta tentang dasar desain grafis untuk pembuatan untuk membuat media pembelajaran, meningkatnya keterampilan tentang pembuatan animasi yang bagus dan menarik melalui pelatihan pembuatan video dan animasi pembelajaran melalui tool video online, dan terciptanya media pembelajaran untuk materi pembelajaran dengan animasi yang menarik, mudah dan efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara mandiri. Untuk luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, juga akan dipublikasikan pada jurnal nasional pengabdian masyarakat ABDIMASKU, hasil dokumentasi pelaksanaan diupload pada youtube, dan HKI. Kegiatan PKM ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual dan Teknik Informatika yang terakreditasi unggul sehingga kompeten dibidangnya masing-masing.

Kata kunci: pembelajaran, pendidikan, video editing, visual

Abstract

The role of schools is very important in producing quality and superior human resources (HR) for the progress of a country. The better the quality of education, the better the human resources of a nation. Schools are expected to be able to follow the development of learning media in recent years so that the improvement of the quality of education can go hand in hand with development. Madrasah Aliyah (MA) is one of the educational units with a senior high school level. In implementing teaching and learning activities, Madrasah Aliyah Al Asror strives to create an interesting learning media by displaying several dynamic visuals so that students are more interested and can provide motivation so that students can learn independently. However, in making interesting learning media, it is still difficult for teachers because of the lack of knowledge and design skills of the teachers. Currently, teachers only try to make dynamic media by utilizing the features available in Microsoft Power Point. In fact, there are currently many platforms that offer interesting videos and animations for creating dynamic teaching materials both offline and online. Therefore, it is necessary to carry out training activities for making video and animation-based learning media as learning aids at Madrasah Aliyah Al Asror. The target output of this activity is to increase participants' understanding of the basics of graphic design for making learning media, increase skills in making good and interesting animations through training in making learning videos and animations through online video tools, and create learning media for learning materials with interesting, easy and effective animations that can increase students' interest in learning independently. For the output of this community service activity, it will also be published in the national community service journal ABDIMASKU, the results of the implementation documentation will be uploaded to YouTube, and HKI. This PKM activity is carried out by lecturers and students from the Visual Communication Design and Informatics Engineering study programs that are accredited as superior so that they are competent in their respective fields.

Keywords: learning, education, video editing, visual

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting yang harus dilakukan oleh suatu negara agar negara tersebut menjadi bangsa yang baik. Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur kualitas suatu bangsa. Semakin baik kualitas bangsa maka penyelenggaraan pendidikan akan semakin baik pula. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah Sekolah [1]. Sekolah merupakan sebuah institusi yang bertanggungjawab untuk menyelenggarakan pendidikan. Peran sekolah sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan unggul bagi kemajuan suatu Negara [2]. Semakin baik kualitas penyelenggaraan pendidikan semakin baik pula SDM suatu bangsa. Pendidikan menjadi salah satu prioritas yang harus diselenggarakan dengan baik. setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.

Untuk mencapai proses belajar mengajar yang baik ada beberapa unsur-unsur pendidikan yang harus dipenuhi dengan baik. Unsur-unsur tersebut antara lain peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan, serta lingkungan pendidikan [3]. Peserta didik berstatus sebagai subjek didik dalam suatu pendidikan. Peserta didik merupakan seseorang yang memiliki potensi fisik dan psikis, seorang individu yang berkembang serta individu yang membutuhkan bimbingan dan perlakuan manusiawi. Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk mandiri. Peserta didik juga tidak memandang usia. Pendidik adalah orang yang bertanggungjawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik. Pendidik bisa berasal dari lingkungan pendidikan yang berbeda, misalnya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, seorang

pendidik bisa berupa orang tua, guru, pemimpin masyarakat dan lain-lain. Pendidik juga harus memiliki kewibawaan dan kedewesaan, baik rohani maupun jasmani. Yang tidak kalah penting adalah unsur alat dan metode pendidikan. Alat dan metode pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan ataupun diadakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat pendidikan merupakan jenisnya sedangkan metode pendidikan melihat efisiensi dan efektifitasnya.

Proses belajar mengajar selalu berkembang akibat perkembangan teknologi informasi. Kemajuan teknologi menyebabkan terjadi perubahan dalam berbagai segi kehidupan termasuk karena masyarakat tidak bisa terlepas dari pengaruh teknologi yang pada dasarnya mendorong terjadinya komunikasi melalui media baru[4]. Penyelenggaraan proses belajar mengajar dituntut melibatkan teknologi informasi agar lebih menarik dan efektif untuk pendidikan yang lebih berkualitas. penyelenggaraan proses belajar mengajar dituntut menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi agar lebih menarik dan efektif untuk pendidikan yang lebih berkualitas[5]. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mengikuti perkembangan media pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir ini agar peningkatan mutu pendidikan dapat berjalan beriringan dengan perkembangan[6].

Madrasah Aliyah (MA) adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang menengah atas yang terletak di Jl. Legok Sari Raya No. 02, Patemon, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang. MA Al Asror didirikan pada tanggal 18 September 1990 oleh KH. Zubaedi yang kemudian baru dilegalkan melalui Akte Notaris No. 03 Tahun 2002. Lahirnya Madrasah Aliyah Al Asror guna menjawab isu penting dalam pendidikan Islam di era global sekarang muncul sejalan dengan isu masyarakat yang sedang dan terus berubah. Di antaranya timbul tuntutan masyarakat di era modern dan zaman kemajuan teknologi ini terhadap penguatan sistem pendidikan. Semua sistem pendidikan dituntut harus lebih maju dan dapat mengakomodasikan kebutuhan masyarakat modern, tidak saja tuntutan terhadap peningkatan kualitas kurikulum tetapi juga tuntutan dalam kemajuan memfasilitasi pendidik, peserta didik, manajemen, sarana dan prasarana pendidikan dan sebagainya. Pola pendidikan di Madrasah Aliyah Al Asror dari perspektif esensi pengajaran mempunyai keunggulan, karena di dalamnya terdapat pengajaran umum ditambah pengajaran agama. Pendekatan keagamaan memberikan posisi strategis bagi pendidikan di Lembaga Pendidikan Al Asror mendidik generasi muda masyarakat Islam dalam menumbuhkembangkan potensi-potensi bawaan, baik bawaan jasmani maupun rohani sejalan dengan norma yang tumbuh, kembang dan dipakai dalam masyarakat dan kebudayaannya.

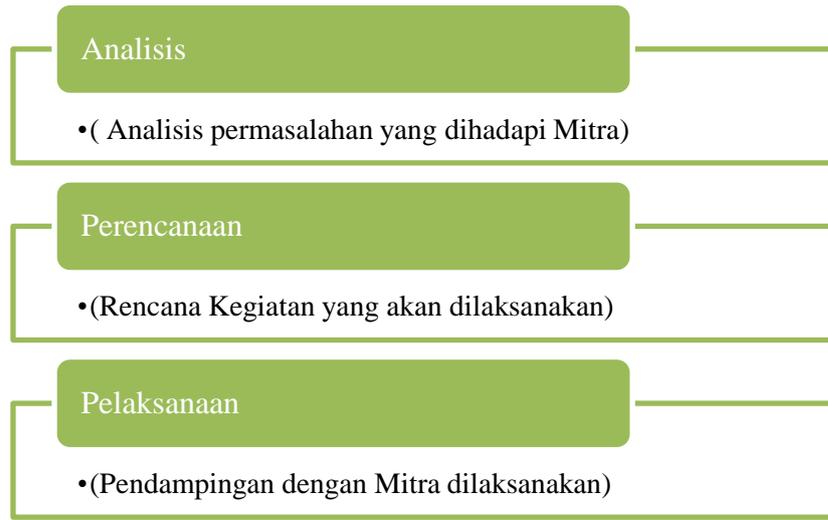
Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, Madrasah Aliyah Al Asror berupaya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dengan menampilkan beberapa visual yang dinamis agar para peserta didik lebih tertarik dan dapat memberikan motivasi agar siswa dapat melakukan belajar secara mandiri. Untuk mendorong siswa dapat belajar mandiri diperlukan sebuah media yang interaktif dan menarik dengan melibatkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang cukup populer saat ini adalah multimedia, yang mampu mengubah dari satu media ke media lain secara leluasa, yakni dari media teks ke media gambar dan suara. Penggabungan beberapa media dengan tampilan yang menarik dengan disertai video dan animasi di dalamnya dapat membuat media pembelajaran lebih menyenangkan. Manfaat video dalam media pembelajaran adalah video mudah diterima oleh siswa dan dapat memberikan stimulus pembelajaran kepada siswa. Sedangkan manfaat animasi dalam media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar siswa atas apa yang dipelajari. Namun dalam membuat media pembelajaran yang menarik masih dirasakan sulit oleh para guru karena kekurangan pengetahuan dan kemampuan desain dari para guru tersebut. Saat ini para guru hanya mencoba membuat media yang dinamis hanya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Microsoft Power Point saja. Padahal saat ini banyak sekali platform yang menawarkan video dan animasi yang menarik untuk pembuatan materi ajar secara dinamis baik offline maupun online.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video dan animasi sebagai media alat bantu pembelajaran pada

Madrasah Aliyah Al Asror. Melalui media pembelajaran berbasis video dan animasi ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan lebih nyaman.

2. METODE

Program Kemitraan Masyarakat / PKM yang dilakukan di MA Al Asror Semarang dengan memanfaatkan metode pelatihan dan pendampingan untuk pembuatan video pembelajaran pada materi pelajaran untuk guru kelas sebagai alat bantu belajar siswa. Dari proses terlaksananya kegiatan pelatihan ini, tim membagi dalam tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Metode PKM

1. Analisis

Tahapan Analisa yang dilakukan bersama mitra dapat diambil kesimpulan yang muncul terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu MA Al Asror Semarang. Adapun permasalahan diantaranya kegiatan pembelajaran di MA Al Asror Semarang masih dilaksanakan secara konvensional sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK masih mengalami banyak kendala dan kesulitan baik dari para guru maupun peserta didik

2. Perencanaan

Dalam perencanaan PKM di MA Al-Asror Semarang dapat dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rencana Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Tujuan
1	Koordinasi antara tim pelaksana pengabdian dengan mitra MA Al Asror Semarang	Observasi, pembahasan agenda kebutuhan mitra untuk pelaksanaan pelatihan.
2	Membuat administrasi kegiatan	Persiapan dan perencanaan pelaksanaan kegiatan
3	Undangan kegiatan peserta	Menginformasikan jadwal kegiatan PKM kepada peserta

4	Membuat materi kegiatan	Pembuatan materi kegiatan yang akan disampaikan ke peserta
5	Pelaksanaan Kegiatan	Melaksanakan pelatihan materi video pembelajaran sebagai konten alat bantu pembelajaran siswa
6	Pasca Pelaksanaan Kegiatan dan Evaluasi	Melakukan pendampingan pembuatan materi video pembelajaran dan mengevaluasi sejauh mana proses kegiatan ini berjalan dan manfaatnya bagi mitra

3. Pelaksanaan

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di MA Al Asror Semarang sebagai program Ipteks Bersama Masyarakat (IbM) pada Hari Rabu, tanggal 12 Februari 2025 Adapun data-data hasil pelaksanaannya sebagai berikut:

Tabel 2 Kegiatan PKM

Waktu	Kegiatan	Tempat	Penanggung Jawab
08.00 – 08.15	Registrasi Ulang Peserta dan persiapan	Ruang Lab Komputer	Tim pelaksana
08.30 – 09.30	Pembukaan	Ruang Lab Komputer	1.Kepala Sekolah (Dr. Drs. Slamet Hidayat, M.PdI) 2.Ketua Pelaksana Kegiatan (M. Busrol Karim, S.Pd, S.Kom) 3. Ketua Tim IbM UDINUS (Muslih, M.Kom)
09.30 – 10.30	Penyajian Materi 1 Instalasi OBS dan konsep pembelajaran berbasis Multimedia	Ruang Lab Komputer	Paparan Materi 1 Abi Senoprabowo, S.Sn, M.Ds
11.30 – 12.00	Penyajian Materi 2 Pembuatan konten pembelajaran dengan OBS Studio dan Canva	Ruang Lab Komputer	Paparan Materi 2 Noorhasyim, S.Sn, M.Ds
12.00 – 13:00	Ishoma	Panitia	
13.00 – 15.00	Pendampingan Pembuatan konten video pembelajaran	Ruang Lab Komputer	Tim pelaksana

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dari hasil dan pembahasan kegiatan PKM yang dilaksanakan di MA AL-ASROR Semarang dengan mengambil tema “Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran untuk Guru Mapel” antara Guru MA AL-ASROR dan Tim UDINUS berjalan dengan baik, adapun hasil-hasil tersebut dapat dijabarkan dibawah ini :

3.1. Foto Hasil Kegiatan

Dokumentasi foto kegiatan pelaksanaan PKM pembuatan konten video pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Peserta palatihan dan Tim UDINUS

Gambar 2 di atas menunjukkan tim IBM dari Guru-Guru sebagai peserta pelatihan dan TIM PKM UDINUS di MA AL ASROR



Gambar 3. Paparan Materi

Pada ilustrasi gambar 3 paparan materi pertama seputar konsep pemanfaatan video pembelajaran untuk alat bantu kepada anak didik / siswa dan terapanya dalam sosmed maupun aplikasi e-learning. Kemudian dilanjut dengan paparan Materi desain grafis dalam menunjang komponen multimedia sebagai dasar pembuatan bahan ajar dengan canva oleh Abi Senoprabowo, S.Sn, M.Ds. Paparan materi instalasi OBS dan pemanfaatan tools untuk pembuatan video pembelajaran sebagai luaran dari kegiatan PKM.

3.2 Evaluasi Kegiatan

Tahapan evaluasi yang dilakukan terhadap kegiatan PKM yang dilakukan di MA AL ASROR Semarang dengan IBM Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran untuk Guru-guru Mapel Kelas pada MA Al-Asror Semarang dilaksanakan dengan mengevaluasi tingkat penguasaan materi yang diberikan kepada peserta pelatihan. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat diterapkan didalam kelas mata pelajaran masing-masing kelas yang diampu dengan luaran video pembelajaran.

3.3 Menindaklanjuti

Tahap ini merupakan tindaklanjut dari evaluasi dalam observasi permasalahan dan pendampingan, secara teknis ataupun metodologi yang digunakan agar tercapai sesuai kebutuhan dan dapat diimplementasikan untuk memenuhi harapan masyarakat

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Program PKM yang dihasilkan berupa bentuk pembelajaran interaktif dengan konten video yang diharapkan dapat digunakan siswa sebagai media tambahan untuk menunjang tahapan pembelajar. Hasil konten video pembelajaran tersebut dimanapun dan kapanpun dapat diakses siswa untuk menambah jam pembelajaran masing-masing siswa. Saran dari kegiatan ini supaya kegiatan ini jangan berhenti pada tahapan ini, tetapi secara berkelanjutan dapat ditingkatkan ke konten yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro untuk dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022. 7911- 7915
- [2] Hasyim N, Prabowo DP, Muqoddas A, Widyatmoko K. Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi sebagai Media Alat Bantu Pembelajaran pada MA Al-Hadi. *Join*. 2022
- [3] Abd Rahman BP, dkk (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Volume 2, No. 1; Juni 2022*. Hal 1-8
- [4] Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- [5] Putra AD, Rahmanto Y, Satria MND, Suwisma IB. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *J Soc Sci Technol Community Serv*. 2023;4(1):129–34.
- [6] Alawiyah F. Pendidikan Madrasah di Indonesia: Islamic School Education in Indonesia. *J Aspir* [Internet]. 2014;5(1):51–8. Tersedia pada: <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/449>
- [7] Susanto, C. A. Sari, D. R. I. Moses, E. H. Rachmawanto, and I. Utomo, “Implementasi Facebook Marketplace untuk Produk UMKM sebagai Upaya Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Online,” *J. Pengabd. Masy. - LPPM Univ. Dian Nuswantoro Semarang*, vol. 3, no. 1, pp. 42–51, 2020.
- [8] I. U. Wahyu Mulyono, A. Susanto, E. H. Rachmawanto, C. A. Sari, and D. R. I. M. Setiadi, “Implementasi E-Learning Menggunakan Edmodo bagi Guru-Guru SD Kecamatan Cawas, Klaten,” vol. 3, no. 1, pp. 56–64, 2020
- [9] Muslih, A. Susanto, A. Muqoddas, E. R. Pramudya, and M. A. Soeleman, “Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Keahlian Modelling Character 3D untuk Siswa dan Guru di SMK ST. FRANSISKUS SEMARANG ,” vol. 4, no. 3, pp. 228–238, 2021

- [10] Muslih, Abi Seno Prabowo, Elkaf Rahmawan Pramudya, Arief Soeleman, Sarwadi, "PELATIHAN SDM SEKOLAH KKM MA MRANGGEN DALAM PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK BRANDING INSTITUSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PPDB", vol. 5, no. 3, pp. 579–586, 2022