



Sosialisasi Pemanfaatan Open Broadcaster Software (OBS) untuk Pembuatan Media Pembelajaran bagi Ustadz di Pondok Pesantren Ar-Royyan

Promoting the Utilization of Open Broadcaster Software (OBS) for Creating Educational Media among Ustadz at Ar-Royyan Islamic Boarding School

Muh Nur Luthfi Azis¹, Moch Yusuf Asyhari^{2*}, Estuning Dewi Hapsari³,
Ayunda Nur Hapsari⁴

^{1,2,4}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

³Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Madiun, Kota Madiun, Indonesia

¹nur.azis@unipma.ac.id, ^{2*}yusuf.asyhari@unipma.ac.id, ³estuning@unipma.ac.id

⁴ayunda_2105101119P@mhs.unipma.ac.id

Article History:

Received: 10 Oktober 2023

Revised: 16 November 2023

Accepted: 04 Desember 2023

Keywords: *Islamic boarding school, Learning Media, Multimedia Open Broadcast Software*

Abstract. *The Ar-Royyan Islamic boarding school is a multi-level Islamic educational institution with a focus on preparing graduates who are ready to synergize with the society. To attain this objective, it is imperative to have educational personnel well-versed in the field of information technology. One strategic approach involves training Ustadz and prospective Ustadz through digital learning innovations. Open Broadcast Software (OBS) emerges as an innovative choice for crafting learning materials because it supports various media sources and offers user-friendly settings. Participants can combine video recordings, video from cameras, text, images, sound, and so on the types of input received. The resulting output manifests in the form of the videos available in common formats such as MKV, MOV, FLV, MP4, and MPEG-TS. Evaluation was conducted using a pre-test and post-test, consisting of a response questionnaire and Likert scale. The results indicate an enhanced understanding of OBS among participants, employed in the creation of digital learning media. The majority of participants responded positively to the conducted activities. Several elements that need attention in promoting the use of OBS for learning media creation include color selection, motivational delivery, and effective word choice. Combining OBS with other editing applications can yield unique variations of learning media, incorporating elements such as images, sound, video, and other supported media editing applications*

Abstrak

Pondok pesantren Ar-Royyan merupakan lembaga pendidikan Islam multi jenjang dengan fokus mempersiapkan lulusan yang siap bersinergi dengan masyarakat. Langkah untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan tenaga pendidikan dengan keahlian di bidang teknologi informasi yang memadai. Salah satu wujudnya melatih Ustadz dan Calon Ustadznya dengan inovasi pembelajaran digital. *Open Broadcast Software* (OBS) menjadi pilihan inovasi dalam membuat media pembelajaran dengan pertimbangan dukungan sumber media yang beragam dan pengaturan yang mudah. Peserta dapat mengkombinasikan rekaman video, video dari kamera, teks, gambar, suara, dan sebagainya jenis masukan yang diterima. Keluaran yang dihasilkan berupa video dengan beragam format umum seperti MKV, MOV, FLV, MP4, dan MPEG-TS. Evaluasi dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* berupa angket respon dan skala likert. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa Peserta memiliki peningkatan pemahaman terhadap OBS yang digunakan

untuk membuat media pembelajaran digital. Mayoritas Peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Beberapa unsur yang diperhatikan dalam sosialisasi penggunaan OBS untuk membuat media pembelajaran diantaranya adalah pemilihan warna, penyampain yang memberikan motivasi, dan pemilihan kata yang efektif. Kombinasi dengan aplikasi *editing* lainnya dapat menciptakan variasi media pembelajaran yang unik, seperti kombinasi dengan aplikasi *editing* gambar, suara, video, dan aplikasi *editing* media yang didukung lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Open Broadcast Software, Pondok Pesantren

PENDAHULUAN

Penerapan teknologi di Pondok Pesantren tentu memiliki tantangan yang berbeda. Beberapa resistansi penerapan di Pondok Pesantren antara lain kebijakan pesantren yang tidak memperbolehkan membawa barang elektronik, fasilitas pendukung teknologi yang tidak memadai serta rendahnya kemampuan teknis Pendidik untuk mengoperasikan teknologi tersebut¹. Padahal Pendidik di era digital saat ini dituntut untuk terus beradaptasi terhadap teknologi yang terus berkembang². Kondisi tersebut menjadi salah satu kendala bagi pendidik yang sibuk menekuni bidang tertentu selain bidang yang berkaitan dengan teknologi. Sosialisasi teknologi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut.

Pondok Pesantren Ar-Royyan merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang sadar terhadap peran teknologi di lingkungannya. Salah satu wujudnya adalah keterbukaan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Terlebih lagi didukung oleh percepatan penerapan teknologi selama masa pandemi sebelumnya. Berbagai fasilitas dan teknologi sudah terpasang dengan rapi. Ustadz dan Santri mendapat kesempatan untuk belajar dan menggunakan teknologi yang ada. Tersisa masalah kemampuan teknis yang dapat ditingkatkan untuk semakin memaksimalkan penggunaan teknologi.

Media pembelajaran digital merupakan salah satu penerapan teknologi yang dibutuhkan oleh Pondok Pesantren Ar-Royyan. Penggabungan media pembelajaran tradisional dan modern menjadi pilihan. Belajar dari berbagai media pembelajaran digital untuk pembelajaran agama di Pondok Pesantren, terdapat berbagai macam metode seperti pengembangan media pembelajaran berbasis youtube³, media pembelajaran dengan iSpring⁴, media pembelajaran dengan Canva⁵, media pembelajaran Camtasia dan Comic-Strip⁶. Open Broadcaster Software (OBS) juga

¹ Athiyatul Ulya, Feby Artwodini Muqtadiroh, and Ahmad Muklason, "Identifikasi Faktor Resistansi Guru Terhadap Teknologi Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Pondok Pesantren Salaf," *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2021, <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i1.2021.18-26>.

² Siti Badi'ah, Luthfi Salim, and Muhammad Candra Syahputra, "Pesantren Dan Perubahan Sosial Pada Era Digital," *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 2021, <https://doi.org/10.24042/ajsk.v21i2.10244>.

³ Chusnul Azhar and Cahyo Budiyanoro, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Di Pesantren Asy-Syifa Muhammadiyah Bantul," *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 2022, <https://doi.org/10.18196/ppm.42.885>.

⁴ Dian Fita Lestari et al., "Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Ispring Di Pondok Pesantren Modern Darussalam Kepahiang," *Abdimas Galuh*, 2022, <https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.7747>.

⁵ Amini Siti Kholifa and Yulita Pujiharti, "Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang," *Eeducation Economics & Education Journal*, 2021.

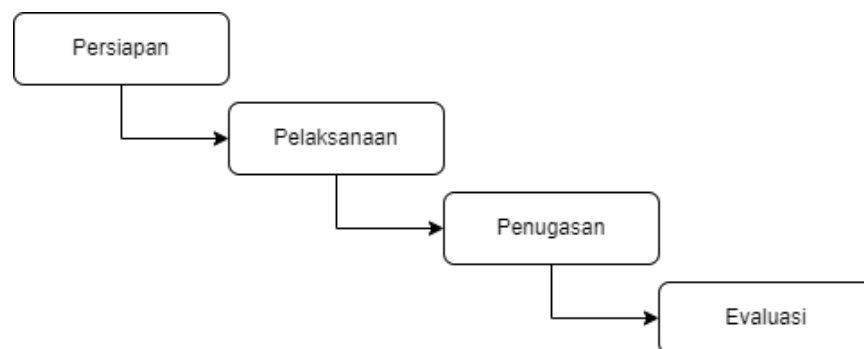
⁶ Lasia Agustina, Yogi Wiratomo, and Abdul Karim, "PKM Media Pembelajaran Di Pondok Pesantren An Nahl

digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video ⁷, terutama untuk pembelajaran jarak jauh.

Pondok pesantren menerapkan peraturan yang lebih ketat terkait dengan mobilitas santri yang mengenyam pendidikan di luar lingkungan pondok pesantren. Butuh perhatian yang lebih tinggi untuk mengatasi kedua sisi kepentingan tersebut, kepentingan pendidikan di dalam pondok pesantren dan pendidikan dari luar pondok pesantren. Solusi yang ditawarkan adalah penerapan pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi OBS, sehingga santri tidak perlu pergi keluar dari lingkungan pondok pesantren untuk mengikuti pembelajaran dari Ustadz dengan jarak yang sulit untuk ditempuh. Mempertimbangkan kebutuhan dan pentingnya masalah di Pondok Pesantren Ar-Royyan tersebut, maka sosialisasi pemanfaatan *Open Broadcaster Software* (OBS) untuk pembuatan media pembelajaran bagi Ustadz dilaksanakan. Sosialisasi ini diharapkan dapat memperkenalkan aplikasi OBS di lingkungan Pondok Pesantren Ar-Royyan untuk mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan yang diharapkan.

METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi pemanfaatan OBS untuk membuat media pembelajaran bagi Ustadz Pondok Pesantren Ar-Royyan. Pondok Pesantren Ar-Royyan terletak di dusun Gunung Cilik, Desa Purwoasri, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 s.d. 17 November 2023 dan diikuti oleh para Ustadz dengan berbagai mata pelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Darunnajah 5 Cikeusik,” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2019, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1245>.

⁷ Dios Sarkity, “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio Untuk Guru SMAN 1 Bintan Timur,” *Jurnal Anugerah*, 2021, <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i1.2944>.

Gambar 1. Diagram Metode Sosialisasi Pemanfaatan OBS untuk Pembuatan Media Pembelajaran bagi Ustadz di Pondok Pesantren Ar-Royyan

Metode sosialisasi pemanfaatan Open Broadcaster Software (OBS) untuk pembuatan media pembelajaran bagi Ustadz di Pondok Pesantren Ar-Royyan Kabupaten Pacitan dapat dibagi menjadi empat tahapan utama. Tahapan tersebut adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap penugasan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Persiapan dilaksanakan dalam bentuk perkenalan dan diskusi tentang latar belakang peserta sosialisasi dan tim pengabdian kepada masyarakat. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kultur, aturan yang harus ditaati, serta mengukur sejauh mana kemampuan peserta sosialisasi. Tujuan lain dalam persiapan ini untuk mengetahui lebih lanjut kebutuhan peserta sosialisasi secara langsung. Bentuk persiapannya diukur dengan menggunakan *pre-test* sebelum pelaksanaan sosialisasi dimulai.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memperkenalkan berbagai aplikasi pembuatan media pembelajaran terlebih dahulu. Langkah awal ini bertujuan untuk memberikan wawasan terhadap beragam aplikasi yang sejenis, sehingga peserta dapat memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Pelaksanaan dilanjutkan dengan mendemonstrasikan pembuatan media pembelajaran digital melalui OBS.

3. Tahap Penugasan

Setelah memperhatikan sosialisasi dan demonstrasi pembuatan media pembelajaran dengan OBS, peserta diberikan tugas untuk mencobanya. Peserta diberikan waktu untuk melakukan eksplorasi sebebaskan mungkin. Tim yang bertugas selalu sedia menjawab segala pertanyaan dari peserta dan membantu peserta yang mengalami kesulitan atau kendala saat menggunakan OBS.

4. Tahap Evaluasi

Tim yang bertugas memberikan komentar dan umpan balik sebagai evaluasi dalam pembuatan media pembelajaran dengan OBS. Evaluasi juga dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada tahap persiapan dengan *post-test* yang dilakukan pada tahap ini. Tahap tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sosialisasi yang telah dilakukan sebelumnya. Bentuk evaluasinya dapat ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel. 1 Evaluasi Pelaksanaan Sosialisasi

No	Jenis Evaluasi	Deskripsi
1	<i>Pre-test</i>	Evaluasi yang dilakukan sebelum dilakukan sosialisasi. Berisi pertanyaan tentang tingkat pemahaman peserta sebelum tahap pelaksanaan.
2	<i>Post-test</i>	Evaluasi yang dilakukan setelah dilakukan sosialisasi. Berisi pertanyaan tentang tingkat pemahaman peserta setelah tahap pelaksanaan.
3	Angket Respons	Evaluasi berdasarkan pengalaman peserta tentang pentingnya pembuatan media pembelajaran, aplikasi pilihan untuk membuat media pembelajaran, hingga kesannya membuat media pembelajaran dengan OBS.

HASIL

Sosialisasi pemanfaatan Open Broadcaster Software (OBS) untuk pembuatan media pembelajaran bagi Ustadz di Pondok Pesantren Ar-Royyan dilaksanakan pada tanggal 16 s.d. 17 November 2023. Kegiatan ini diikuti oleh 30 peserta yang terdiri dari Ustadz dan Calon Ustadz yang mengampu beragam bidang studi. Sosialisasi dilaksanakan secara tatap muka di Masjid Pondok Pesantren Ar-Royyan, dusun Gunung Cilik, Desa Purwoasri, Kecamatan Kebonagung, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur.

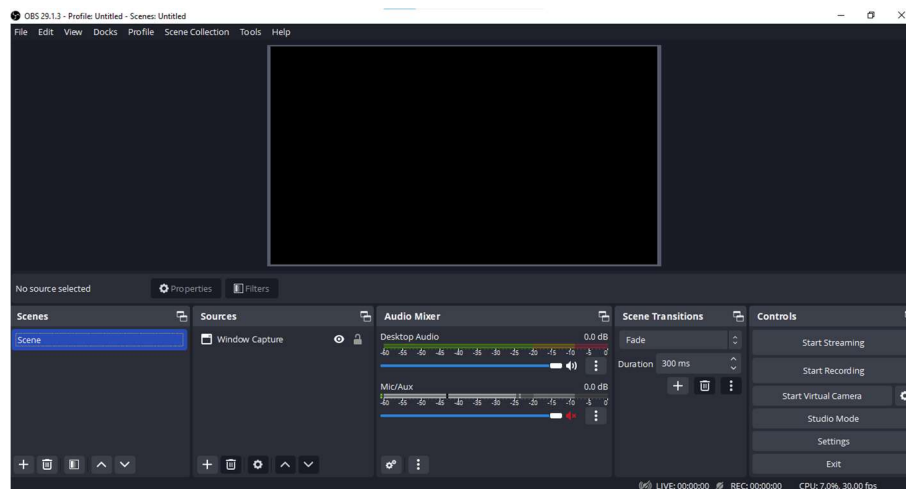
Sebelum sosialisasi dimulai, tim pengabdian kepada masyarakat berbincang-bincang dengan pengurus pondok pesantren. Perbincangan meliputi berbagai perbedaan kultur pendidikan, peraturan, hingga kesepahaman tujuan untuk turut serta menebar kebermanfaatannya dari pengembangan sumber daya manusia dengan sosialisasi pembuatan media pembelajaran digital menggunakan OBS.

Persiapan dilanjutkan dengan menyapa peserta yang telah hadir di tempat kegiatan dilaksanakan. Beberapa perkenalan dan diskusi untuk menyesuaikan budaya belajar dan kebiasaan yang sudah dibangun di Pondok Pesantren. Diskusi awal sebelum sosialisasi juga dilakukan sebagai pengantar untuk mengetahui kebutuhan peserta terhadap media pembelajaran digital yang diinginkan. Peserta mayoritas telah berada di depan laptop sebagai tanda bahwa para Peserta sudah siap untuk mendapatkan materi. Selagi mendengarkan materi, Peserta dipersilakan untuk menginstal OBS terlebih dahulu. Peserta juga diminta untuk mengisi kuesioner *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman penggunaan OBS sebelum diberikan sosialisasi.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan sosialisasi OBS untuk pembuatan media pembelajaran

Pelaksanaan sosialisasi dimulai dengan memperkenalkan aplikasi OBS kepada Peserta. Dalam sosialisasi dijelaskan bahwa OBS (Open Broadcaster Software) adalah perangkat lunak sumber terbuka yang digunakan untuk merekam dan menyiarkan video secara langsung. Halaman kerja OBS terdiri dari kotak halaman pratinjau video, *scene*, *sources*, *audio mixer*, *scene transitions*, dan *controls*, ditunjukkan pada Gambar 3.



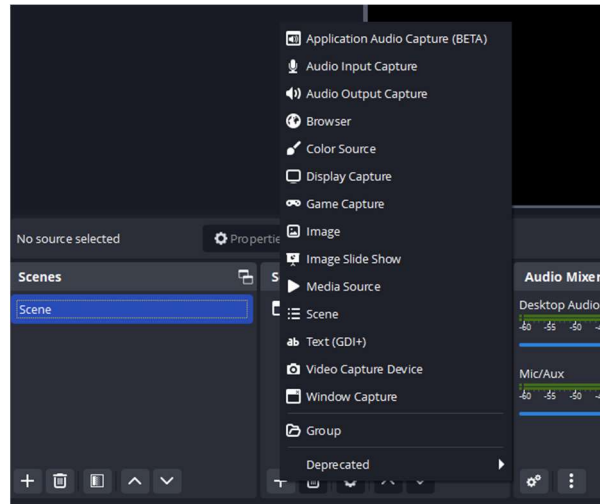
Gambar 3. Halaman kerja OBS

Scene merupakan tempat video pembelajaran akan disematkan. Di dalam OBS terdapat berbagai jenis *source* atau sumber yang dapat ditambahkan ke dalam *scene*. Fitur-fitur tersebut

dijelaskan satu persatu sebagai kemampuan yang paling diunggulkan pada aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran. Beberapa fitur yang disosialisasikan ditunjukkan pada Gambar 4, diantaranya adalah :

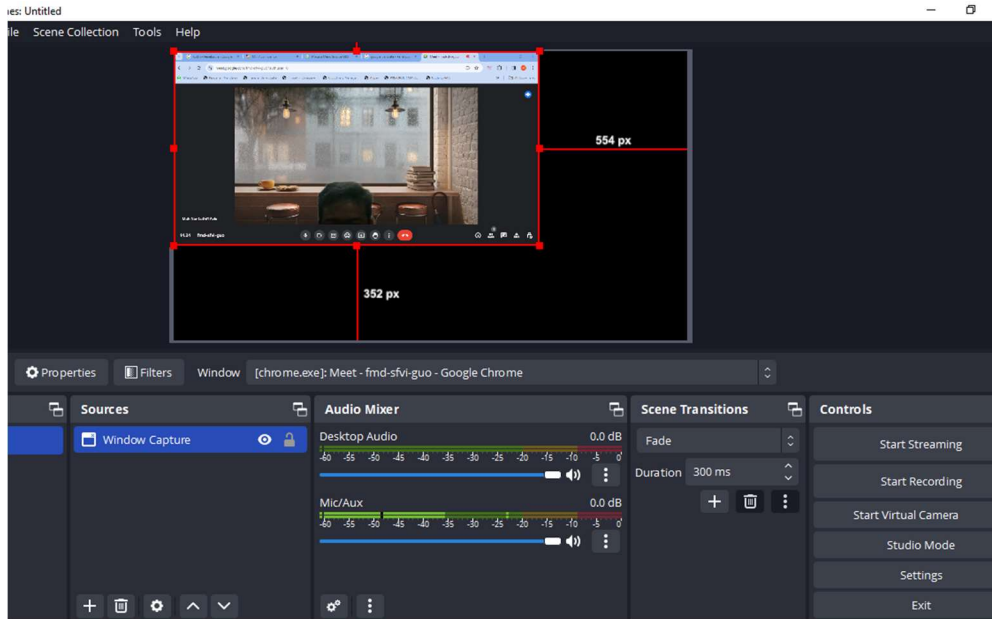
1. Display Capture (Perekam Layar). Memungkinkan Anda merekam atau menyiarkan seluruh layar atau hanya satu layar tertentu.
2. Window Capture (Perekam Jendela). Memungkinkan Anda merekam atau menyiarkan jendela spesifik. Anda dapat memilih jendela aplikasi tertentu untuk ditampilkan.
3. Game Capture (Perekam Game). Dirancang khusus untuk menangkap dan menyiarkan permainan video. Ini dapat memberikan performa yang lebih baik daripada Display Capture.
4. Video Capture Device (Perangkat Perekam Video). Digunakan untuk menambahkan perangkat video eksternal seperti webcam atau perangkat perekam video USB ke dalam scena Anda.
5. Audio Input Capture (Perekam Input Audio). Memungkinkan Anda menambahkan sumber audio eksternal ke dalam scena, seperti mikrofon atau input audio dari perangkat eksternal.
6. Audio Output Capture (Perekam Output Audio). Mengambil audio yang dihasilkan oleh program atau aplikasi tertentu. Ini berguna jika Anda ingin menangkap suara dari permainan atau aplikasi tertentu.
7. Image (Gambar). Memungkinkan Anda menambahkan gambar statis ke dalam scena, seperti logo atau grafik tertentu.
8. Text (Teks). Menambahkan elemen teks ke dalam scena. Ini dapat digunakan untuk menampilkan informasi tertentu seperti nama pengguna atau pesan tertentu.
9. Browser Source (Sumber Browser). Memungkinkan Anda menambahkan halaman web ke dalam scena. Berguna untuk menampilkan grafik yang diperbarui secara dinamis atau interaktif.
10. Media Source (Sumber Media). Mengizinkan Anda memutar file media, seperti video atau audio, di dalam scena Anda.
11. Scene (Scena). Menyediakan kemampuan untuk menyusun dan mengelola berbagai sumber dalam satu tata letak.
12. Color Source (Sumber Warna). Menambahkan latar belakang berwarna ke dalam scena Anda.
13. VST 2.x Plugin (Plugin VST 2.x). Memungkinkan integrasi dengan efek suara dan prosesor audio eksternal melalui plugin VST.

Berbagai macam sumber yang bisa disematkan ke dalam OBS tersebut dapat dikombinasikan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih komprehensif. Contohnya seperti gabungan dari video dengan sumber dari kamera dengan gambar dan teks, sehingga menjadi media pembelajaran yang lebih lengkap sesuai dengan kebutuhan.



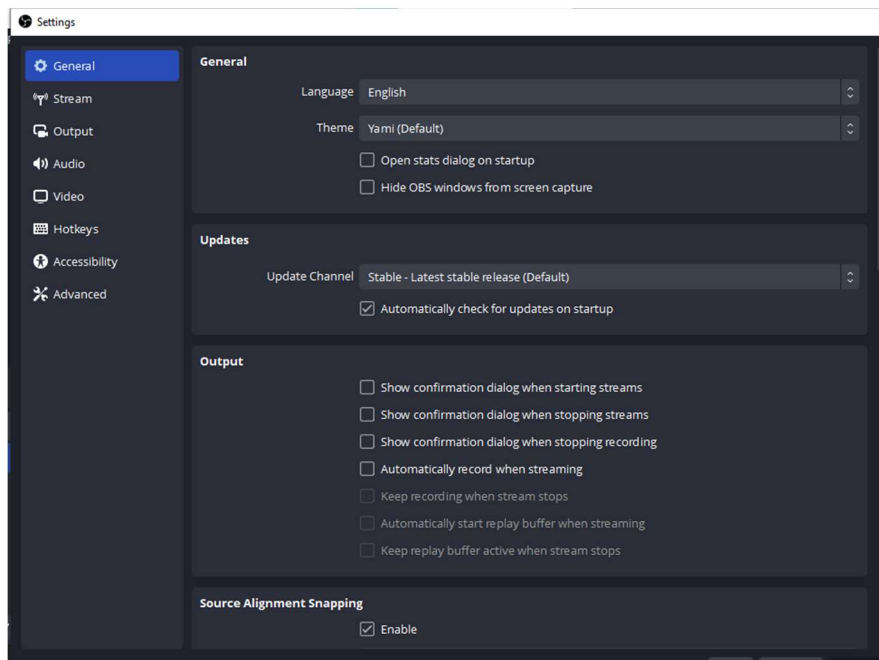
Gambar 4. Fitur OBS yang mendukung banyak sumber (source)

Peserta juga didemonstrasikan proses pembuatan media pembelajaran dengan OBS seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Tangkapan layar dari *Google Meet* ditambah dengan media yang lain dapat digabung sesuai dengan kebutuhan. Masing-masing sumber dapat diperbesar, diperkecil, dan digeser sesuai keinginan. Proses pembuatan media pembelajaran ini bahkan dapat dilakukan secara bersamaan dengan *broadcasting* atau siaran langsung ketika proses belajar mengajar berlangsung.



Gambar 5. Demonstrasi pembuatan media pembelajaran dengan OBS

Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi OBS adalah video. Keluarannya didukung oleh banyak format video seperti MP4, MOV, MKV, FLV, dan MPEG-TS. Format MKV merupakan format keluaran *default* atau bawaan dari OBS yang direkomendasikan, sedangkan format MP4 merupakan format yang memiliki dukungan pada kebanyakan perangkat. Keunggulan lain yang ditunjukkan diantaranya adalah pengaturan aplikasi yang sederhana untuk memudahkan pengguna seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Pengaturan aplikasi OBS

Pengaturan sendiri penting untuk disampaikan dengan tujuan agar peserta dapat mempertimbangkan dan menyesuaikan aplikasi sesuai dengan kebutuhannya. Pengaturan yang dapat dilakukan pada aplikasi OBS diantaranya adalah:

1. General

- *Language* untuk memilih bahasa pada antarmuka OBS Studio.
- *Theme* untuk memilih antara tema terang atau gelap.
- *Automatically record when streaming*, jika dicentang, OBS akan secara otomatis mulai merekam saat mulai streaming.

2. Stream

- *Service* untuk memilih platform streaming (Twitch, YouTube, dll.).
- *Server* untuk memilih server terdekat sebagai layanan streaming pilihan.
- *Stream Key* untuk memasukkan kunci streaming dari platform streaming.

3. Video

- *Base (Canvas) Resolution* untuk mengatur resolusi seluruh ruang kerja OBS.
- *Output (Scaled) Resolution* untuk mengatur resolusi di mana video akan dikodekan untuk streaming atau perekaman.
- *Downscale Filter* untuk memilih filter untuk downscaling.

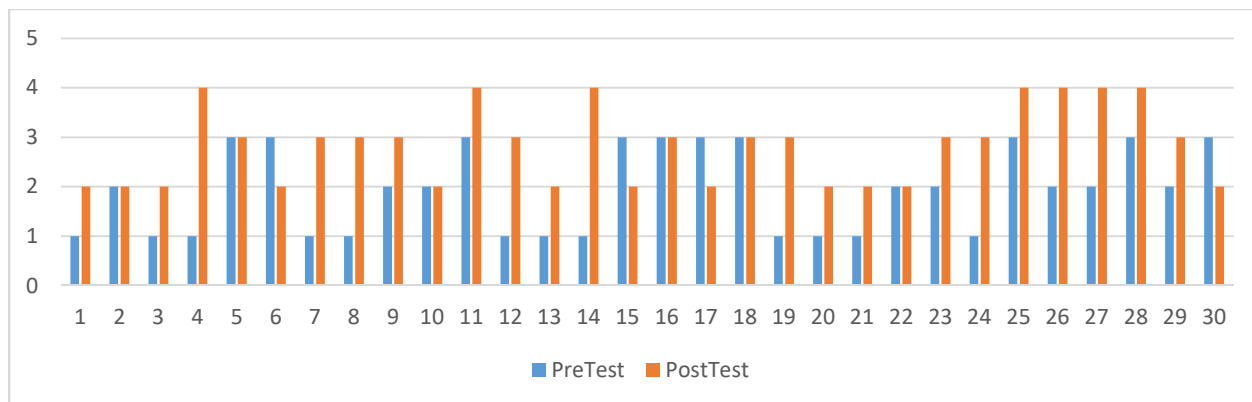
4. Audio

- *Sample Rate* untuk mengatur sample rate untuk audio.
- *Channels* untuk konfigurasi jumlah saluran audio.
- *Desktop Audio* untuk memilih sumber audio pada suara desktop.
- *Microphone* untuk mengatur mikrofon pilihan Anda.

5. Hotkeys

- Sesuaikan tombol pintas untuk berbagai fungsi seperti memulai/menghentikan perekaman, berpindah adegan, dan lainnya

Setelah pelaksanaan, dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Tahap evaluasi terbagi menjadi dua, sebelum diberikan sosialisasi (pre-test) dan sesudah memberikan sosialisasi (post-test). Hasil evaluasi setiap peserta ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil pre-test dengan skala Likert

Pengukuran menggunakan skala Likert dengan skor 1 bermakna tidak memahami, skor 2 bermakna kurang memahami, skor 3 bermakna memahami, dan skor 4 bermakna sangat memahami. Warna biru menandakan hasil evaluasi sebelum diberikan sosialisasi, warna merah menandakan hasil evaluasi setelah diberikan sosialisasi. Selain dengan menggunakan skala Likert, evaluasi juga menggunakan angket respon seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel. 2 Sebagian Hasil Evaluasi Tahap ketiga

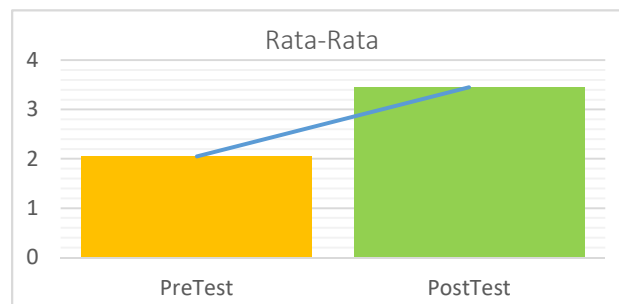
Pertanyaan	Peserta		Jawaban	
Seberapa penting video pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran dan Bagaimana Pendapat bapak/ibu setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan OBS sebagai aplikasi perekamannya ?	1	<i>Pre Test</i>	Sangat penting, di karenakan Dengan perkembangan zaman saat ini sangat di perlukan di karenakan pola hidup masyarakat yang tadinya membaca saat ini lenih pada melihat dan mendengar	
		<i>Post Test</i>	Materi yang di sampaikan pemateri sangat mudah di fahami sehingga, kami bisa lebih cepat beradaptasi dengan software yang baru kami kenal	
	2	<i>Pre Test</i>	Agar pada proses pembelajaran menarik, maka di perlukan adanya inovasi pembelajaran melalui video	
		<i>Post Test</i>	Dengan adanya OBS membuat proses inovasi video pembelajaran sangat inovatif apa lagi di kombinasikan dengan aplikasi lain seperti filmora sangat menarik bagi saya untuk kemudian lebih bisa mengembangkan pembelajaran	
	3	<i>Pre Test</i>		Penting, untuk kemudian bagaimana dengan adanya video pembelajaran bisa

		<p><i>Post Test</i></p>	<p>di gunakan untuk meningkatkan kualitas pemahaman dan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien</p> <p>Dengan adanya pelatihan sangat memberikan wawasan bagi kami untuk memberikan gambaran bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran melalui video dengan aplikasi yang mudah di fahami dengan hasil yang lebih maksimal</p>
--	--	-------------------------	---

Setiap Peserta memberikan pendapatnya berkaitan dengan pertanyaan yang sama. Evaluasi angket ini dilakukan selama pre-test dan post-test bersamaan dengan evaluasi dengan skala Likert. Hasilnya mayoritas Peserta berpendapat bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis digital sangat penting, salah satunya dengan menggunakan OBS. Peserta tertarik untuk mengeksplorasi aplikasi OBS lebih lanjut untuk menggabungkan beragam *source* pada media pembelajaran.

DISKUSI

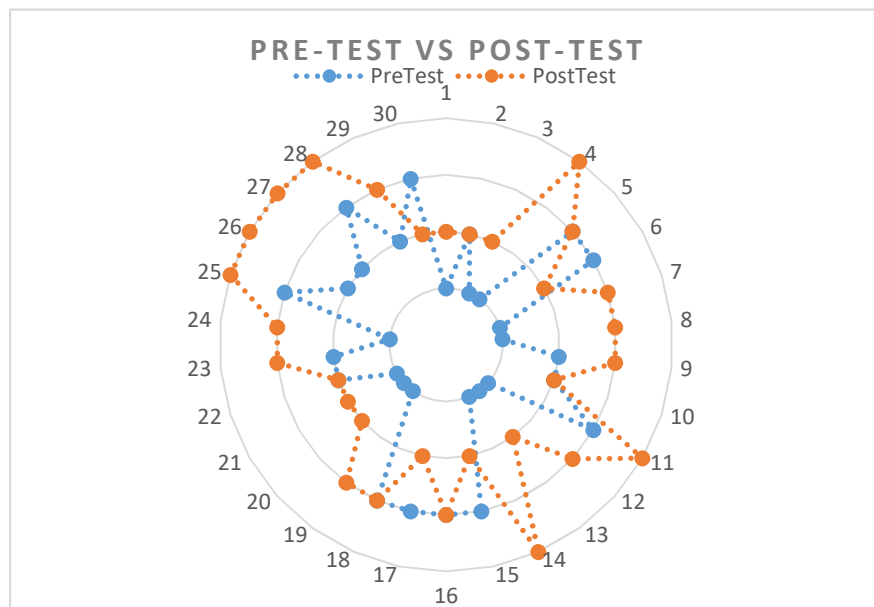
Hasil dari pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan memberikan banyak pelajaran berharga terhadap penelitian terkait. Ciri paling jelas yang membedakan antara pondok pesantren dengan lembaga pendidikan lainnya adalah sistem pendidikan dua puluh empat jam penuh, budaya dan peraturan yang mengikat dalam menumbuhkan karakter khas pesantren tersebut. Media pembelajaran digital sangat diterima dan didukung oleh pondok pesantren modern⁸. Peserta semangat untuk belajar hal baru yang tidak diajarkan di dalam pondok pesantren, ditunjukkan pada Gambar 8.



⁸ Elfridawati Mai Duhani, Dewi Nofrita, and Wahyu Khoirul Mustofa, "Telaah Model Dan Penggunaan Media Pembelajaran Di Pondok Pesantren Khoiru Ummah Waitila Maluku Tengah," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2020, <https://doi.org/10.33477/alt.v5i2.1753>.

Gambar 8. Rata-rata hasil evaluasi dengan skala Likert (Pre-Test dan Post-Test)

Peserta meningkat pemahamannya terkait dengan pembuatan media pembelajaran digital dengan aplikasi OBS. Media pembelajaran digital memiliki daya tarik yang besar bagi pembuat dan penggunaannya, diantaranya karena pengaruh warna⁹, motivasi dan prestasi belajar¹⁰, hingga efektifitas penyampaian materi kepada anak didiknya¹¹. Hasil penelitian tersebut diamati dalam proses pengabdian masyarakat ini. Media pembelajaran dalam bentuk video memberikan pengaruh besar terhadap tingkat pemahaman peserta yang ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Sebaran tingkat pemahaman peserta terhadap materi sosialisasi

Gambar 9 menunjukkan bahwa peserta memiliki sebaran pemahaman yang beragam. Mayoritas peserta memiliki kenaikan tingkat pemahaman setelah proses sosialisasi media pembelajaran dengan OBS. Proses sosialisasi didukung dengan sumber-sumber penelitian sebelumnya, termasuk menggunakan warna yang menarik, penyampaian yang memotivasi, dan pemilihan kata yang efektif agar mudah dipahami.

⁹ D Defriansyah, D Purnama, and R Puspitasari, "Motivasi Dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2023.

¹⁰ Cut Dhien Nurwahidah, Zaharah Zaharah, and Ibnu Sina, "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa," *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 2021, <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.

¹¹ Puput Sugiarto and Suharyo Suharyo, "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Dalam Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Pada Pembelajaran Praktikum Manajemen Rekam Medis," *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan RS.Dr. Soetomo*, 2022, <https://doi.org/10.29241/jmk.v8i1.943>.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Pondok Pesantren Ar-Royyan dengan semangat belajar yang tinggi. Sosialisasi menggunakan aplikasi OBS sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi tersebut adalah video. Pertimbangan pemilihan OBS diantaranya karena dukungan berbagai bentuk sumber media pembelajaran dan pengaturan yang mudah untuk disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan penggunaannya. Sosialisasi dievaluasi dengan dua tahap, diantaranya adalah tahap *pre-test* dan *post-test*. Bentuk evaluasinya adalah angket respons dan skala likert. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap aplikasi OBS sebagai alat untuk membuat media pembelajaran. Mayoritas peserta memberikan komentar bahwa kegiatan yang telah dilakukan memberikan wawasan baru yang bermanfaat.

Penggunaan aplikasi OBS dapat menghasilkan beragam variasi bentuk media pembelajaran, namun hanya tersedia keluaran dalam bentuk video saja. Keunggulan dukungan sumber yang banyak dapat dimaksimalkan dengan kombinasi aplikasi yang lain, seperti aplikasi *editing* gambar, *editing* suara, maupun *editing* video itu sendiri. OBS tetap dapat membuat media pembelajaran secara mandiri tanpa menggunakan aplikasi lain, namun dengan dukungan aplikasi lain maka media pembelajaran yang dibuat dapat semakin baik. Harapannya pada sosialisasi, pelatihan, atau kegiatan lain dapat menyertakan kolaborasi aplikasi lain terhadap OBS agar media pembelajaran yang dibangun semakin terlihat indah.

DAFTAR REFERENSI

Agustina, Lasia, Yogi Wiratomo, and Abdul Karim. "PKM Media Pembelajaran Di Pondok Pesantren An Nahl Darunnajah 5 Cikeusik." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2019. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1245>.

Azhar, Chusnul, and Cahyo Budiyanoro. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Di Pesantren Asy-Syifa Muhammadiyah Bantul." *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 2022. <https://doi.org/10.18196/ppm.42.885>.

Badi'ah, Siti, Luthfi Salim, and Muhammad Candra Syahputra. "Pesantren Dan Perubahan Sosial Pada Era Digital." *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 2021. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v21i2.10244>.

Defriansyah, D, D Purnama, and R Puspitasari. "Motivasi Dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2023.

Dhuhani, Elfridawati Mai, Dewi Nofrita, and Wahyu Khoirul Mustofa. "Telaah Model Dan Penggunaan Media Pembelajaran Di Pondok Pesantren Khoiru Ummah Waitila Maluku Tengah." *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2020. <https://doi.org/10.33477/alt.v5i2.1753>.

Lestari, Dian Fita, Helmiyetti Helmiyetti, Jarulis Jarulis, and Fatimatuzzahra Fatimatuzzahra. "Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Ispring Di Pondok Pesantren Modern Darussalam Kepahiang." *Abdimas Galuh*, 2022. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.7747>.

Nurwahidah, Cut Dhien, Zaharah Zaharah, and Ibnu Sina. "Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa." *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 2021. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.

Sarkity, Dios. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio Untuk Guru SMAN 1 Bintang Timur." *Jurnal Anugerah*, 2021. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i1.2944>.

Siti Kholifa, Amini, and Yulita Pujiharti. "Pengembangan Canva Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang." *Ecoducation Economics & Education Journal*, 2021.

Sugiarto, Puput, and Suharyo Suharyo. "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Dalam Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Pada Pembelajaran Praktikum Manajemen Rekam Medis." *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan RS.Dr. Soetomo*, 2022. <https://doi.org/10.29241/jmk.v8i1.943>.

Ulya, Athiyatul, Feby Artwodini Muqtadiroh, and Ahmad Muklason. "Identifikasi Faktor Resistansi Guru Terhadap Teknologi Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Pondok Pesantren Salaf." *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2021. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v7i1.2021.18-26>.