



PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN OBS PADA MADRASAH ALIYAH SUNNIYAH SELO GROBOGAN

Moh. Muthohir^{a*}, Dendy Kurniawan^b

^a Teknik Informatika; muthohir@stekom.ac.id, Universitas STEKOM; Jl Majapahit 605 Semarang Jawa Tengah

^b Sistem Komputer; dendy@stekom.ac.id, Universitas STEKOM; Jl Majapahit 605 Semarang Jawa Tengah

* Penulis Korespondensi: Moh. Muthohir

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the competency of teachers at the Sunniyah Selo Grobogan Islamic Senior High School in utilizing video-based multimedia learning using the Open Broadcaster Software (OBS) application as a means of supporting a more interactive teaching and learning process. The main problems faced by partners were the low utilization of digital learning media, teachers' limited knowledge regarding screen recording and audiovisual material management, and the lack of simple standards for creating independent learning content in the madrasah. The implementation method included needs analysis, socialization of the importance of learning multimedia, technical training on the use of OBS, mentoring in learning video production practices, and evaluation of results through product assessments and participant satisfaction questionnaires. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding of the concept of learning multimedia, their ability to install and configure OBS, create simple scenarios (storyboards), and produce at least one learning video for the subjects they teach. This activity also encouraged the madrasah's commitment to developing a learning video content bank as a learning resource that can be used sustainably in both face-to-face and online learning.

Keywords: *mentoring; multimedia learning; OBS; learning videos; Islamic high school.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru Madrasah Aliyah Sunniyah Selo Grobogan dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Open Broadcaster Software (OBS) sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital, keterbatasan pengetahuan guru mengenai perekaman layar dan pengelolaan materi audiovisual, serta belum adanya standar sederhana pembuatan konten pembelajaran mandiri di madrasah. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi pentingnya multimedia pembelajaran, pelatihan teknis penggunaan OBS, pendampingan praktik produksi video pembelajaran, dan evaluasi hasil melalui penilaian produk serta kuesioner kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep multimedia pembelajaran, kemampuan menginstal dan mengonfigurasi OBS, menyusun skenario sederhana (storyboard), hingga menghasilkan minimal satu video pembelajaran untuk mata pelajaran yang diampu. Kegiatan ini juga mendorong lahirnya komitmen madrasah untuk mengembangkan bank konten video pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring

Kata Kunci: pendampingan; multimedia pembelajaran; OBS; video pembelajaran; madrasah aliyah

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Di lingkungan madrasah, pemanfaatan multimedia pembelajaran masih sering terbatas pada penggunaan presentasi sederhana, padahal

ketersediaan perangkat dan aplikasi pendukung telah semakin mudah diakses. Kondisi ini juga terlihat di Madrasah Aliyah Sunniyyah Selo Grobogan, di mana sebagian besar guru masih mengandalkan papan tulis dan buku teks sebagai media utama dalam menyampaikan materi.

Di sisi lain, karakteristik peserta didik generasi digital menuntut bentuk penyajian materi yang lebih variatif, visual, dan kontekstual. Video pembelajaran, kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep yang abstrak. Namun, kurangnya pelatihan terstruktur dan pendampingan membuat guru merasa kesulitan memulai pembuatan media berbasis video secara mandiri.

Open Broadcaster Software (OBS) merupakan aplikasi sumber terbuka yang dapat digunakan untuk merekam layar, menggabungkan berbagai sumber media (slide presentasi, kamera, audio), serta menghasilkan video pembelajaran dengan alur penyajian yang runtut[1]. OBS relatif ringan, gratis, dan dapat dijalankan pada banyak perangkat komputer yang digunakan guru. Melihat potensi tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran menggunakan OBS bagi guru-guru Madrasah Aliyah Sunniyyah Selo Grobogan sebagai upaya penguatan kompetensi pedagogik dan teknologi.

Tujuan pengabdian ini adalah:

- a. Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dan urgensi multimedia pembelajaran dalam konteks madrasah.
- b. Melatih guru menggunakan OBS untuk merekam dan mengolah materi menjadi video pembelajaran sederhana.
- c. Menghasilkan produk video pembelajaran sebagai luaran nyata dari proses pendampingan.
- d. Mendorong terbentuknya budaya pemanfaatan multimedia pembelajaran secara berkelanjutan di madrasah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dikemas secara terintegrasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran[2]. Penggunaan multimedia yang tepat dapat meningkatkan perhatian siswa, membantu memvisualisasikan konsep abstrak, dan memfasilitasi gaya belajar yang beragam[3]. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran umum di madrasah, multimedia dapat digunakan untuk menampilkan ilustrasi, simulasi, maupun penjelasan langkah demi langkah suatu konsep atau prosedur.

Prinsip utama penggunaan multimedia pembelajaran antara lain: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi dengan materi, kejelasan pesan, serta kedayagunaan terhadap waktu dan sumber daya yang tersedia. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan perangkat, tetapi juga merancang konten yang selaras dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2.2. Video Pembelajaran dan OBS

Video pembelajaran adalah salah satu bentuk multimedia yang menyajikan materi dalam bentuk rangkaian gambar bergerak yang disertai narasi dan/atau teks pendukung[4]. Video memungkinkan siswa untuk mengulang dan menghentikan bagian tertentu sehingga mendukung belajar mandiri. Proses pembuatan video pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai perangkat, salah satunya melalui perekaman layar (screen recording) menggunakan OBS.

OBS adalah perangkat lunak perekam dan penyiar yang memungkinkan pengguna menggabungkan beberapa sumber seperti tampilan layar, kamera, dan audio menjadi satu output video[5]. OBS banyak digunakan untuk siaran langsung, namun sangat efektif juga untuk rekaman materi ajar, misalnya menjelaskan slide presentasi, menampilkan demonstrasi penggunaan aplikasi, atau menulis di papan tulis digital sambil merekam penjelasan guru

2.3. Pendampingan sebagai Metode Pengabdian

Pendampingan merupakan pendekatan pengabdian masyarakat yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam keseluruhan proses, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan solusi, implementasi, hingga evaluasi[6]. Pendampingan berbeda dari sekadar pelatihan satu arah karena memberi ruang praktik, umpan

balik, dan penguatan berulang sehingga kompetensi baru benar-benar terinternalisasi[7]. Dalam konteks pemanfaatan multimedia, pendampingan memungkinkan guru berproses dari tahap belum familiar menjadi mampu menghasilkan produk media pembelajaran secara mandiri.

3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Sunniyyah Selo Grobogan dengan sasaran utama guru-guru mata pelajaran umum dan keagamaan. Sasaran sekunder adalah pimpinan madrasah yang berperan dalam pengambilan kebijakan pemanfaatan multimedia di lingkungan sekolah.

3.2 Tahap Kegiatan

Pelaksanaan pendampingan dilaksanakan melalui beberapa tahap berikut:

3.2.1 Analisis Kebutuhan

- a. Observasi awal proses pembelajaran di kelas.
- b. Wawancara dengan kepala madrasah dan perwakilan guru terkait kendala dan harapan terhadap pemanfaatan multimedia.
- c. Pemetaan ketersediaan perangkat (komputer/laptop, proyektor, jaringan internet) di lingkungan madrasah.

3.2.2 Perencanaan Program

- a. Menyusun tujuan spesifik pelatihan dan pendampingan.
- b. Menentukan materi pelatihan (pengenalan multimedia, pengenalan OBS, praktik perekaman, pengelolaan file, dan publikasi konten).
- c. Menyusun jadwal dan skenario kegiatan (sesi teori, workshop, dan klinik pendampingan).

3.2.3 Sosialisasi dan Penguatan Konsep

- a. Penyampaian urgensi pemanfaatan multimedia pembelajaran.
- b. Diskusi contoh-contoh video pembelajaran yang relevan dengan konteks madrasah.
- c. Penjelasan alur pembuatan video pembelajaran mulai dari perencanaan, perekaman, hingga distribusi.

3.2.4 Pelatihan Teknis Penggunaan OBS

- a. Instalasi OBS pada perangkat guru.
- b. Pengenalan antarmuka OBS (scene, source, audio mixer, control).
- c. Pengaturan dasar (resolusi, format video, pengaturan audio).
- d. Praktik membuat scene berisi tampilan slide presentasi, tampilan kamera, dan kombinasi keduanya.
- e. Simulasi perekaman materi pelajaran singkat.

3.2.5 Pendampingan Produksi Video Pembelajaran

- a. Penyusunan outline materi dan naskah singkat (script) oleh masing-masing guru.
- b. Pendampingan praktik perekaman dengan OBS sesuai mata pelajaran diampu.
- c. Umpan balik terhadap kualitas teknis (suara, tampilan, keterbacaan teks) dan kualitas pedagogis (alur, kejelasan konsep, durasi).
- d. Revisi dan penyempurnaan video hasil rekaman.

3.2.6 Evaluasi dan Tindak Lanjut

- a. Pengisian kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, dan tantangan yang dirasakan guru.
- b. Penilaian produk video pembelajaran berdasarkan rubrik sederhana (aspek teknis dan pedagogis).
- c. Diskusi rencana keberlanjutan seperti pembentukan tim multimedia madrasah dan pengelolaan bank video pembelajaran.

3.3 Pendekatan dan Metode

3.3.1 Pendekatan yang digunakan dalam pendampingan adalah:

- a. Ceramah interaktif untuk penyampaian konsep dan motivasi.
- b. Demonstrasi untuk menunjukkan langkah teknis penggunaan OBS.
- c. Praktik langsung (hands-on) dengan bimbingan.
- d. Diskusi dan refleksi untuk mengidentifikasi hambatan dan solusi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Peningkatan Pemahaman dan Sikap Guru

Hasil pengisian kuesioner awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah menggunakan OBS dan merasa kurang percaya diri dalam membuat media video pembelajaran. Setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman mengenai pentingnya multimedia dalam pembelajaran dan peluang pemanfaatannya di berbagai mata pelajaran. Guru mulai menyadari bahwa pembuatan video tidak harus kompleks; video sederhana yang fokus pada kejelasan materi dan kualitas suara sudah cukup efektif untuk digunakan di kelas maupun sebagai tugas belajar mandiri.

Selain itu, sikap guru terhadap penggunaan teknologi juga menjadi lebih positif. Guru yang sebelumnya enggan mencoba aplikasi baru karena dianggap rumit, menjadi lebih terbuka setelah mendapatkan pendampingan bertahap dan merasakan bahwa OBS dapat dioperasikan dengan alur yang terstruktur dan jelas.

4.2 Peningkatan Keterampilan Teknis

Pada sesi pelatihan teknis dan praktik, guru berhasil:

- a. Menginstal OBS pada perangkat masing-masing.
- b. Mengatur scene dan source untuk menampilkan slide presentasi dan wajah guru secara bersamaan.
- c. Mengatur input audio sehingga suara narasi terdengar jelas.
- d. Merekam materi ajar singkat dengan durasi antara 5–10 menit.

Beberapa guru juga mulai mengeksplorasi fitur tambahan seperti penambahan gambar pendukung, penanda (pointer) di layar, serta pengaturan tata letak tampilan agar lebih estetik. Walaupun masih terdapat kendala seperti spesifikasi perangkat yang terbatas dan kualitas mikrofon yang kurang optimal, secara umum keterampilan dasar perekaman telah dikuasai.

4.3 Produk Video Pembelajaran

Sebagai luaran kegiatan, setiap peserta didampingi untuk menghasilkan minimal satu video pembelajaran. Video yang dihasilkan mencakup berbagai mata pelajaran, antara lain Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, Matematika, dan mata pelajaran jurusan lainnya. Konten video kemudian dikumpulkan dan dikelola oleh tim madrasah sebagai cikal bakal bank video pembelajaran yang dapat:

- a. Digunakan pada saat pembelajaran tatap muka sebagai pemantik diskusi.
- b. Diakses ulang oleh siswa sebagai bahan pengayaan.
- c. Dimanfaatkan ketika siswa tidak dapat hadir di kelas.

Kualitas video pada tahap awal masih sederhana, namun sudah memenuhi aspek keterbacaan materi dan kejelasan suara. Melalui proses refleksi dan umpan balik, guru memahami aspek-aspek yang perlu ditingkatkan, seperti pengelolaan durasi, variasi tampilan, serta penggunaan contoh dan ilustrasi yang lebih dekat dengan kehidupan siswa.

4.4 Dampak terhadap Madrasah

Kegiatan pendampingan ini mendorong madrasah untuk mulai menyusun kebijakan internal terkait pengembangan media pembelajaran digital, antara lain:

- a. Penunjukan koordinator atau tim multimedia untuk mengelola produksi dan penyimpanan konten.
- b. Penyusunan jadwal lanjutan untuk berbagi praktik baik antar guru.
- c. Perencanaan pemanfaatan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara terstruktur.

Dampak lain yang tampak adalah tumbuhnya budaya kolaboratif antarguru dalam memproduksi media; guru saling membantu dalam aspek teknis maupun isi materi. Hal ini menjadi modal sosial yang penting untuk keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian berakhir.

4.5 Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pendampingan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran OBS
(Sumber: Dokumentasi kegiatan)



Gambar 2. Pelaksanaan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran OBS
(Sumber: Dokumentasi kegiatan)



Gambar 3. Peserta pendampingan terdiri dari guru mata pelajaran umum dan keagamaan
(Sumber: Dokumentasi kegiatan)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran menggunakan OBS di Madrasah Aliyah Sunniyyah Selo Grobogan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memproduksi video pembelajaran sederhana yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Guru tidak hanya mengenal konsep multimedia dan potensi video dalam pembelajaran, tetapi juga telah mampu mempraktikkan langkah-langkah teknis penggunaan OBS mulai dari instalasi, pengaturan tampilan, hingga perekaman materi.

Luaran berupa video pembelajaran serta komitmen madrasah untuk mengembangkan bank konten digital menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini memiliki potensi keberlanjutan. Ke depan, diperlukan kegiatan lanjutan berupa pendampingan pengayaan, misalnya pengenalan teknik penyuntingan video dasar, integrasi video dalam Learning Management System (LMS), serta penguatan kebijakan madrasah untuk mendukung pemanfaatan multimedia secara lebih luas dan sistematis.

SARAN

1. Guru didorong untuk secara berkala memproduksi dan memperbarui video pembelajaran sesuai perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa.
2. Perlu diadakan sesi pelatihan lanjutan yang berfokus pada teknik penyusunan skenario, penyuntingan video, dan strategi pedagogis pemanfaatan video di kelas.
3. Kerja sama dengan perguruan tinggi atau lembaga lain dapat diperluas untuk menghadirkan narasumber dan pendamping yang kompeten di bidang multimedia pembelajaran dan teknologi pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Madrasah Aliyah Sunniyyah Selo Grobogan atas kerja sama dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pendampingan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Permata Sari, W. Buana, M. Febri Mayang Sari, dan S. Novia Rizki, "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN GURU SD IT AL-IFFAT PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN APLIKASI OBS STUDIO," *Journal PUAN Indonesia*, vol. 6, no. 2, hlm. 537–544, 2025.
- [2] J. K. Teori, D. Hasil, P. Dasar, E. Wulandari, I. A. Putri, dan Y. Napizah, "Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 2, hlm. 2022–109, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>
- [3] A. Mubaidilla, "Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Cahaya Edukasi*, vol. 3, no. 4, hlm. 14–21, 2025.
- [4] Moh Mochandias santoso, Sri Handajani, Mauren Gitta Miranti, dan Andika Kuncoro Widagdo, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis OBS pada Materi Unggas untuk Siswa SMK Program Keahlian Tata Boga Fase E," *JRPP - Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 6, no. 3, hlm. 898–905, 2023.
- [5] Y. Yuniansyah, Y. Aprizal, dan M. F. Aribowo, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan OBS Studio bagi Guru Sekolah Mandiri Palembang," *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 10, no. 1, hlm. 63–68, Jan 2025, doi: 10.33084/pengabdianmu.v10i1.8243.
- [6] F. Etfita, A. Ahmad, A. Alber, dan S. Wahyuni, "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Web pada Siswa SMKS Budi Dharma Dumai," *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, hlm. 56–66, Nov 2022, doi: 10.53624/kontribusi.v3i1.131.
- [7] Y. A. Kusuma, A. Citra, dan A. Bima, "Pedampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kekinian dalam Menunjang Proses Pengajaran yang Menyenangkan," *ANDASIH Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–8, 2023.