

## The Effect of Open Broadcaster Software Learning Video Media on Improving Student Learning Outcomes at MIN Kudus

### Pengaruh Media Video Pembelajaran *Open Broadcaster Software* terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN Kudus

Maylana Nurfaraha<sup>1</sup>, Aninditya Sri Nugraheni<sup>2</sup>

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail: [nurfariham@gmail.com](mailto:nurfariham@gmail.com)<sup>1</sup>, [aninditya@uin-suka.ac.id](mailto:aninditya@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>

#### **Abstract**

*This research is motivated by the minimal use of learning media and students' difficulties in understanding report writing material. This study aims to determine the feasibility of instructional video media with OBS that was developed and its effect on improving student learning outcomes in writing reports at MIN Kudus. Media research and development adopts the ADDIE model. The research data is based on the results of the assessment of media experts, material experts, Indonesian language teachers, and the pre-test and post-test. The results showed that the development of instructional video media with OBS consisted of analysis stages, namely analysis of competence, learning, and analysis of student characteristics. Design, namely compiling a learning video media framework, compiling a learning video media systematics, and designing an evaluation tool. Development, namely compiling materials, preparing supporting drawings, compiling drafts, and making edits for improvement. Implementation, implementing video learning media with OBS for class VI A. Evaluation, by giving pre-tests and post-tests to students of class VI D as the control class and class VI A as the experimental class. Based on the results of the expert's assessment, the video media learning material for writing reports with OBS is included in the very decent category with details of the media expert score of 90.97, the material expert score of 76.9, and the Indonesian teacher's score of 96.15. Then the experimental results show that learning video media with OBS can improve student learning outcomes in writing reports at MIN Kudus, based on the average score obtained by class VI A at the pre-test stage, namely 65.73 to 90.33 on the post-test.*

**Keywords:** *Learning Video Media, Open Broadcaster Software (OBS), Learning Outcomes, Write The Report*

#### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran dan kesulitan siswa memahami materi menulis laporan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dengan OBS yang

dikembangkan dan pengaruhnya pada peningkatkan hasil belajar materi menulis laporan siswa MIN Kudus. Penelitian dan pengembangan media mengadopsi model ADDIE. Data penelitian berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media video pembelajaran dengan OBS terdiri atas tahap *analysis*, yaitu analisis kompetensi, pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa. *Design*, yaitu menyusun kerangka media video pembelajaran, menyusun sistematika media video pembelajaran, dan merancang alat evaluasi. *Development*, yaitu menyusun materi, menyiapkan gambar pendukung, menyusun draft, dan melakukan penyuntingan guna perbaikan. *Implementation*, mengimplementasikan media video pembelajaran dengan OBS kepada kelas VI A. *Evaluation*, dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VI D sebagai kelas kontrol dan kelas VI A sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penilaian ahli, media video pembelajaran materi menulis laporan dengan OBS termasuk dalam kategori sangat layak dengan rincian nilai ahli media 90.97, nilai ahli materi 76.9, dan nilai guru bahasa Indonesia 96.15. Kemudian hasil eksperimen menunjukkan media video pembelajaran dengan OBS dapat meningkatkan hasil belajar materi menulis laporan siswa MIN Kudus, berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh kelas VI A pada tahap *pre-test* yaitu 65.73 menjadi 90.33 pada *post-test*.

**Kata kunci:** Media Video Pembelajaran, Open Broadcaster Software (OBS), Hasil Belajar, Menulis Laporan

## A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib di sekolah mulai dari tingkat dasar, yaitu SD/MI, karena bahasa sebagai identitas bangsa Indonesia, bahasa pemersatu, dan alat transformasi pengetahuan bagi siswa.<sup>1</sup> Tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk menjadikan siswa terampil dan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar memiliki banyak manfaat dalam bidang pendidikan, salah satunya ialah dapat digunakan untuk menulis.<sup>2</sup>

Melalui menulis peserta didik dapat mengungkapkan ide, gagasan, ataupun informasi yang dimiliki.<sup>3</sup> The Liang Gie menyatakan “segala sesuatu akan musnah kecuali perkataan yang ditulis”. Sehingga budaya menulis perlu dilestarikan, karena dengan menulis membuat seseorang menjadi aktif dan

---

<sup>1</sup> Fathunnisa, “Peran Bahasa Indonesia Dalam Kemajuan Ilmu Pengetahuan Di Era Global,” January 4, 2019, <https://doi.org/10.31227/osf.io/6crv5>.

<sup>2</sup> Resa Desmisari and Yunisa Oktavia, “Pentingnya Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi,” *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 02, no. 01 (April 2022): 117, <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>.

<sup>3</sup> Kaswan Darmadi, *Meningkatkan Kemampuan Menulis* (Yogyakarta: ANDI, 1996), 3.

tidak hanya sekedar menjadi penerima informasi. Hal ini sesuai dengan tujuan dari kurikulum 2013 yaitu dapat membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, serta produktif.<sup>4</sup>

Apabila siswa tidak memiliki kemampuan menulis di usia saat sekolah, maka mereka akan menghadapi masalah, seperti menulis laporan. Oleh karena itu, oleh karena itu, materi menulis laporan menjadi penting. Diharapkan melalui materi menulis laporan, anak mampu merangkai pokok-pokok laporan berdasarkan topik, waktu, tempat atau ruang. Mereka juga diharapkan dapat membuat kerangka laporan ke dalam beberapa paragraf. Semua gagasan dan ide yang dimiliki siswa harus ditulis dalam bentuk kalimat yang memenuhi persyaratan kaidah yang berlaku. Kaidah-kaidah ini mencakup unsur-unsur penting yang harus ada dalam setiap kalimat, aturan ejaan yang disempurnakan, dan pilihan kata yang tepat untuk digunakan dalam kalimat.<sup>5</sup>

Di SD/MI, sebagai tempat belajar dan meningkatkan pengetahuan, diharapkan peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan benar sesuai dengan kaidah dan aturan penulisan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia idealnya harus mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan, dan berlangsung dengan menyenangkan. Berbagai survei nasional dan internasional menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki hasil belajar yang buruk dibandingkan dengan siswa di negara-negara tetangga. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa di Indonesia hanya menggunakan pembelajaran verbalistik konvensional dan fokus pembelajaran pada guru.<sup>6</sup>

Dengan guru yang sempurna pembelajaran dapat terjadi secara ideal. Suryono dan Hariyano menyatakan bahwa ada tujuh ciri guru yang ideal. Pertama adalah bahwa guru harus antusias, menginspirasi, dan mendorong siswa untuk maju. Kedua adalah bahwa guru memiliki pengetahuan yang memadai tentang mata pelajaran yang diampu. Ketiga adalah bahwa materi yang diberikan guru mencakup semua unit bahasan. Keempat, mampu memberikan penjelasan yang jelas dan menerapkan pendekatan variasi untuk mengajar. Kelima, memiliki kemampuan untuk memberikan harapan kepada siswa dan membuat siswa bertanggung jawab. Keenam, bagaimana reaksi guru terhadap siswa, bagaimana mereka ingin dan mampu menerima

---

<sup>4</sup> Kemendikbud, *Lampiran Permendikbud No.103 Tahun 2014* (Jakarta: Kemendikbud, 2014).

<sup>5</sup> Akhaidah Sabarti, *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 2003).

<sup>6</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 14.

kritik. Ketujuh manajemen, memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemampuan.<sup>7</sup>

Peran guru memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.<sup>8</sup> Guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dan mencegah siswa menjadi kebosanan atau kejenuhan saat belajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Mengembangkan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar di Indonesia.

Media pembelajaran merupakan dasar yang bersifat melengkapi dan banyak memberikan kelancaran dalam proses belajar mengajar dan keberhasilan pendidikan.<sup>9</sup> Arief Sadiman menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran, salah satunya adalah memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal, artinya peserta didik kurang merespon pesan guru secara verbal. Kedua, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dengan menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk yang berbeda kepada siswa. Ini berarti menggunakan media yang dapat menampilkan materi dalam bentuk atau ukuran yang berbeda. Ketiga, mengatasi sikap pasif atau kurangnya respons siswa dengan membuat suasana belajar yang menarik, yang meningkatkan minat dan hasil belajar. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa karena banyak manfaatnya.<sup>10</sup>

Karena anak-anak sekarang sudah banyak menggunakan perangkat elektronik dan sering menonton video di YouTube, maka guru dapat memanfaatkan kesempatan ini dengan baik. Guru dapat menggabungkan teknologi dengan pembelajaran yang bermanfaat bagi perkembangan siswa di masa mendatang, sehingga anak-anak bisa lebih memahami apa yang baik untuk ditonton. Psikologi perkembangan peserta didik adalah bidang yang secara khusus mempelajari bagaimana tingkah laku siswa dalam interaksi dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, guru akan sangat menguntungkan ketika mempelajari perkembangan peserta didik dengan memungkinkan kreativitas.<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> Suyono and Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 207.

<sup>8</sup> Siman, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Tumbang Tuan 1," *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)* 2, no. 10 (Oktober 2018).

<sup>9</sup> Heri Susanto and Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmiah Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019), 15.

<sup>10</sup> Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, 18th ed. (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018), <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1292546>.

<sup>11</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 5.

Keberhasilan belajar siswa sedikit banyak dipengaruhi juga oleh kreatifitas guru dalam mengajar. Kreativitas guru diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan mencegah mereka bosan atau jenuh. Contohnya adalah kreativitas guru dalam membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. OBS (*Open Broadcaster Software*) merupakan salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.

OBS merupakan perangkat lunak multiplatform yang memungkinkan rekaman dan streaming.<sup>12</sup> Kelebihan perangkat lunak OBS, yang dapat didownload dan digunakan secara gratis, adalah dapat memungkinkan perekaman slide pelajaran digabungkan dengan rekaman video, PowerPoint, kamera, dan perangkat lunak lainnya. Ini menjadikannya perangkat lunak yang sangat serbaguna untuk membuat video pembelajaran.<sup>13</sup>

Dengan menggunakan OBS, siswa dapat dengan mudah menonton video ini di mana saja dan kapan saja. Saat ini tidak sedikit guru yang hanya langsung membagikan video YouTube kepada siswa mereka. Itupun hanya terjadi sesekali karena seringnya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media. Namun, jika guru dapat menggunakan teknologi dengan baik, misalnya membuat video pembelajaran sendiri dengan kreatif dan berguna yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan menampilkan lingkungan sekitar sekolah atau tempat lain. Mereka juga dapat menambahkan teks materi, audio, dan penjelasan materi untuk membuat waktu menjadi produktif dan meningkatkan keterampilan menulis anak. karena indera penglihatan dan pendengaran anak kedua-duanya bekerja, dan nantinya akan dapat membantu proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia, khususnya materi menulis laporan.

Pada 7 Juni 2022, Pak Sunarto, Wakil Kepala Kurikulum MIN Kudus, mengatakan bahwa menulis laporan adalah tugas yang sulit bagi siswa. Dia mengatakan bahwa meskipun siswa telah ditugaskan untuk menulis teks laporan di kantin, perpustakaan, atau lingkungan sekitar sekolah, mereka masih merasa sulit, tidak teliti, tidak sesuai EYD, dan sering mengulang kalimat dan paragraf yang sama.<sup>14</sup> Masalah ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar kapan saja dan di mana saja. Serupa juga dengan penggunaan

---

<sup>12</sup> Ahmad Qorib and Husniyatus Salamah Zaniyati, "Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi" 12, no. 1 (2021): 12.

<sup>13</sup> M.K. Agusta, *Panduan Pembuatan Video Ajar* (Yogyakarta, 2020).

<sup>14</sup> Sunarto, Hasil wawancara dengan Wakil Kurikulum MIN Kudus, June 7, 2022.

media video pembelajaran, yang mencakup materi untuk menulis laporan, seperti teks laporan, penjelasan audio, dan video lokasi.

Melihat dari permasalahan yang telah di paparkan di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media video pembelajaran dengan *open broadcaster software* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia materi menulis laporan siswa MIN Kudus.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Menurut Sugiyono, Penelitian R&D yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>15</sup> Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Agustus sampai 30 Oktober 2022 bertempat di MIN Kudus, Mijen, Prambatan Kidul, Kec. Kaliwungu, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Pemilihan tempat penelitian ini karena berdasarkan apa yang telah disampaikan oleh Pak Sunarto selaku wakil kepala kurikulum MIN Kudus ketika pra penelitian pada tanggal 7 Juni 2022, beliau mengatakan bahwa siswa ketika diberi tugas menulis teks laporan tidak teliti, tidak sesuai EYD, sering mengulang kalimat yang sama, dan paragrafnya tidak tepat. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk menjadikan MIN Kudus sebagai tempat penelitian. Populasi penelitian adalah siswa MIN Kudus. Sedangkan sampel penelitian menggunakan *probability sampling* terdiri dari dua kelas untuk dijadikan sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VI A berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VI D yang berjumlah 29 orang sebagai kelas kontrol.

## B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media video pembelajaran materi menulis laporan dengan *Open Broadcaster Software* merupakan hasil produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Media video pembelajaran materi menulis laporan ini mencakup tiga kompetensi dasar, yaitu memahami informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan, mengetahui cara menyimpulkan teks laporan hasil pengamatan, dan menuliskan hasil laporan pengamatan. Dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* ini peneliti melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 10th ed. (Bandung: Alfabeta, 2010), 407.

## 1. *Analysis* (Tahap Analisis)

### a. Analisis Kompetensi (Analisis kurikulum)

Kompetensi yang dijadikan acuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis laporan ini disesuaikan dengan kurikulum 2013. Berikut ini adalah kompetensi dalam pembelajaran:

KD 3.1. Menyimpulkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan.

KD 4.1. Menyajikan simpulan secara tulis dari teks laporan hasil pengamatan yang diperkuat dengan bukti.

### b. Analisis Instruksional (Pembelajaran)

Pada tahap analisis pembelajaran ini Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada kurikulum 2013 dijabarkan dalam indikator kompetensi yang akan dicapai oleh para peserta didik. Berikut ini adalah indikator pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis laporan yang diimplementasikan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3.1.1 Memahami informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan

3.1.2 Mengetahui cara menyimpulkan teks laporan hasil pengamatan

4.1.1 Menuliskan hasil laporan pengamatan dengan bukti yang kuat.

### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

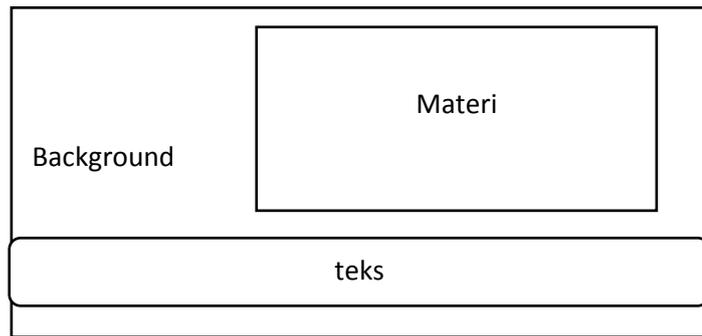
Melihat dari observasi di lapangan dan juga wawancara dengan wakil kurikulum, bahwa peserta didik belum pernah melakukan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video pembelajaran. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di MIN Kudus hanya menggunakan buku. Sehingga akan lebih baik dan menarik jika yang digunakan tidak hanya buku, namun juga menggunakan media video pembelajaran yang bisa ditonton oleh siswa di mana saja dan kapan saja.

## 2. *Design* (Tahap Perancangan)

Peneliti mengumpulkan informasi dan berdiskusi dengan guru pengampu Bahasa Indonesia yang sekaligus wakil kurikulum MIN Kudus mengenai materi yang perlu dimasukkan ke dalam video pembelajaran, materi mengenai menulis laporan ini dipersiapkan oleh peneliti dengan berpedoman pada silabus kelas VI MIN Kudus, dan desain video pembelajaran dibuat sesuai dengan ide kreatif dan inovatif dari peneliti.

### a. Menyusun Kerangka Media Video Pembelajaran

Ini dibuat untuk mendapatkan gambaran awal mengenai bentuk media video pembelajaran. Berikut ini adalah gambar penyusunan kerangka media video pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka Media Video Pembelajaran

b. Menyusun Sistematika Media Video Pembelajaran

Sistematika media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* yakni sebagai berikut:

1) Memahami informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan

Peneliti menyediakan sebuah teks laporan hasil pengamatan kemudian siswa memahami informasi apa yang terdapat dalam teks tersebut. Peneliti juga menunjukkan bagian-bagian apa saja yang terdapat dalam materi teks laporan. Seperti, waktu pengamatan, tempat pengamatan, objek pengamatan, dan hasil laporan.

2) Mengetahui cara menyimpulkan teks laporan hasil pengamatan

Peneliti menjelaskan kepada siswa siswi mengenai bagaimana menyimpulkan teks laporan pengamatan, dan juga memberikan contoh kesimpulan teks laporan hasil pengamatan.

3) Menuliskan hasil laporan pengamatan dengan bukti yang kuat

Peneliti menjelaskan mengenai bagaimana cara menuliskan laporan hasil pengamatan, mulai dari langkah-langkahnya dan apa saja yang perlu diperhatikan. Seperti penulisannya harus menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai PUEBI, menggunakan kalimat efektif, tanda baca ataupun huruf kapital juga harus diperhatikan.

c. Perancangan Alat Evaluasi

Perancangan alat evaluasi ini bertujuan mengukur capaian kompetensi siswa MIN Kudus selama pembelajaran serta guna mengetahui hasil belajar siswa. Alat evaluasi yakni berupa 15 butir soal test.

### 3. *Development* (Pengembangan)

a. Tahap Pra Penyusunan

1) Menyusun Materi

Pada tahap ini materi dalam video pembelajaran disusun sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Materi dibuat menggunakan menggunakan *powerpoint* untuk kemudian dipresentasikan dalam bentuk video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software*.

## 2) Menyiapkan Gambar Pendukung dalam Video

Gambar pendukung dalam video pembelajaran ini meliputi background dan semua gambar yang diperlukan dalam proses produksi. Gambar-gambar *no copyright* ini diperoleh dari hasil pencarian di internet. Berikut ini adalah beberapa gambar yang dijadikan background dan yang dijadikan sebagai pendukung dalam proses produksi pembuatan video pembelajaran.

### b. Tahap Penyusunan Draft Media Video Pembelajaran

Pada tahap ini, proses recording berlangsung. Software yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah *Open Broadcaster Software*. Setelah bahan-bahan yang diperlukan dipersiapkan seperti *powerpoint* materi menulis laporan hasil pengamatan, kesesuaian isi materi, background, backsound, dan pendukung lainnya kemudian semuanya disatukan dan direcord menggunakan *Open Broadcaster Software* untuk dijadikan sebuah video pembelajaran.

Powerpoint yang telah dibuat, dipresentasikan dalam *Open Broadcaster Software*, selain itu juga digabungkan dengan tulisan, gambar, window capture, video capture, ataupun media lainnya untuk kemudian direcording serta dijadikan satu dalam sebuah video pembelajaran menggunakan *Open Broadcaster Software*, selanjutnya yakni *show recording* untuk melihat hasil dari recording tersebut atau untuk melihat tampilan video yang baru saja dibuat. Pada tahap ini, peneliti berkonsultasi kepada dosen ahli media untuk mendapatkan tindak lanjut. Berikut adalah saran yang diperoleh dari dosen ahli media terhadap media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software*.

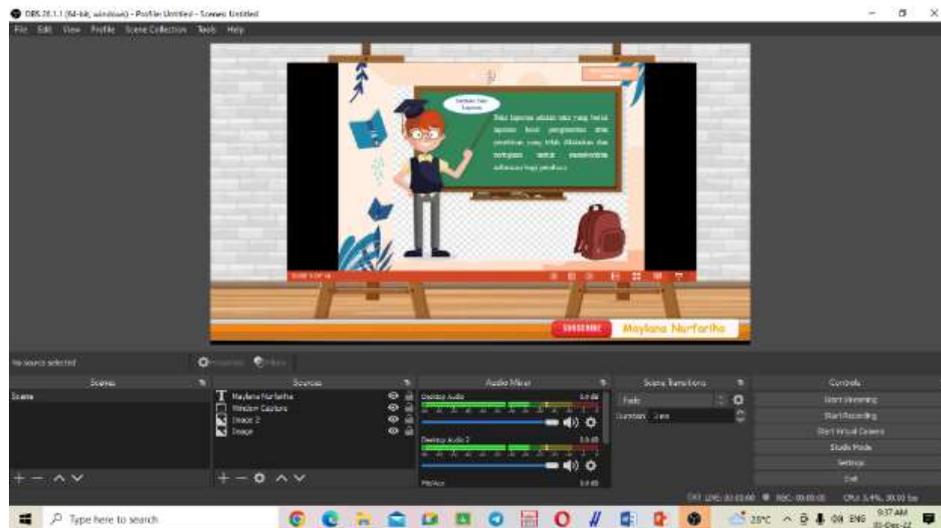
Tabel 1. Saran Media Video Pembelajaran oleh Ahli Media

Saran	Tindak lanjut
Pemilihan ukuran tulisan lebih diperbesar biar siswa mudah dalam melaksanakan pembelajaran	Peneliti lebih memperbesar ukuran tulisan dari sebelumnya biar siswa mudah dalam melaksanakan pembelajaran

### c. Tahap Penyuntingan Media Video Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyuntingan guna perbaikan dan penyempurnaan pada media video pembelajaran sesuai dengan saran yang diperoleh dari dosen ahli.

Berikut di bawah ini adalah gambar media video pembelajaran dengan OBS sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



Gambar 2. Sebelum Dilakukan Perbaikan



Gambar 3. Setelah Dilakukan Perbaikan

Ukuran tulisan sebelumnya kurang besar dikarenakan menyesuaikan dengan *background* papan tulis. Sehingga itu memakan banyak ruang dan membuat tulisan berukuran kecil. Peneliti mengubah gambar *background* terlebih dahulu dan kemudian mengubah ukuran tulisan menjadi lebih besar dengan tujuan antara *background* dan tulisan sesuai.

Adapun berdasarkan hasil penilaian media video pembelajaran dengan OBS pada aspek visual, audio, serta audio visual mendapatkan nilai 92,5 yang mana berarti bahwa media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan. Pada hasil penilaian aspek media, diperoleh nilai 87,5 yang mana masuk dalam kategori sangat layak. Pada aspek manfaat, diperoleh nilai 92,9 yang mana termasuk

dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan media video pembelajaran yang dikembangkan ini mempunyai kualitas sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis laporan. Berikut ini adalah rekapitulasi penilaian media video pembelajaran oleh ahli:

a) Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Media

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
1	Visual, Audio, dan Audio Visual	92.5	sangat layak
2	Media	87.5	sangat layak
3	Manfaat	92.9	sangat layak
	Rata-rata	90.97	sangat layak

b) Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Materi

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kategori
1	Pembelajaran	75	Layak
2	Materi	80.6	Sangat layak
3	Manfaat	75	Layak
	Rata-rata	76.9	Layak

c) Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Guru Bahasa Indonesia

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Guru Bahasa Indonesia

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian		Rata-Rata	Kategori
		Guru 1	Guru 2		
1	Pembelajaran	100	93.75	96.88	Sangat Layak
2	Materi	95	95	95	Sangat Layak
3	Bahasa	91.67	100	95.84	Sangat Layak
4	Tampilan Media	93.75	100	96.88	Sangat Layak
	Rata-rata			96.15	Sangat Layak

#### 4. Implementation (Tahap Implementasi)

Setelah peneliti melalui tahapan penyuntingan, media video pembelajaran yang dikembangkan akhirnya dapat digunakan dalam pembelajaran dan menjadi media pendukung dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis laporan. Media video Pembelajaran dengan OBS diimplementasikan pada

kelas VI A MIN Kudus sebagai kelas eksperimen. Kelas VI D sebagai kelas kontrol diberlakukan pembelajaran tanpa menggunakan media video pembelajaran. Pada tahap implementasi media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* siswa siswi kelas VI A sangat antusias dan tertarik dengan media video pembelajaran tersebut. Mereka juga dengan penuh semangat menonton dan sungguh-sungguh dalam menyimak video pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis laporan tersebut. Melalui media video pembelajaran ini, siswa siswi dapat memutar video di manapun mereka berada dan kapan saja, bisa diputar berulang-ulang, dan memudahkan mereka dalam memahami materi.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Levi dan Lentz, yang menyatakan bahwa media memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, kognitif, dan kompensatoris.<sup>16</sup> Fungsi atensi ialah dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Ini terbukti ketika siswa siswi kelas VI A tertarik dan merasa senang, serta semangat menonton video yang telah dibuat oleh peneliti menggunakan *Open Broadcaster Software*. Banyak dari mereka yang aktif bertanya dan ada pula yang mencatat materi pelajaran dari media video pembelajaran, mereka juga ada yang meminta untuk videonya diputar kembali dan menanyakan apakah video tersebut tersedia juga di dalam youtube peneliti. Selain itu, mereka bahkan menginginkan jam pembelajaran bahasa Indonesia ditambah saking semangat dan antusiasnya. Ini menandakan bahwa fungsi dari media yaitu dapat meningkatkan minat, dan motivasi siswa serta berpengaruh secara psikologis kepada siswa siswi seperti yang dikatakan oleh Hamalik.<sup>17</sup>

Dilihat dari semangat dan antusias anak-anak dalam belajar bahasa Indonesia materi menulis laporan, tentu ini berpengaruh terhadap kognitif anak juga seperti yang dikatakan oleh Levy and lentz, bahwa media memiliki fungsi kognitif, yaitu dapat memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. Hal ini terbukti dari data hasil belajar anak yang meningkat ketika menggunakan media video pembelajaran, dari yang awalnya rata-rata nilai kelas VI A pada tahap pretest adalah 65.73, pada tahap *post test* nilai rata-rata siswa siswi kelas VI A meningkat menjadi 90.33. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi kemampuan awal dan akhir peserta didik:

---

<sup>16</sup> Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta media Group, 2021), 33.

<sup>17</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Pedagogia, 2012), 43.

Tabel 5. Rekapitulasi Kemampuan Awal dan Akhir Peserta Didik

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Sampel	29	29	29	29
Nilai Maks.	80	100	80	100
Nilai Min.	53.3	80	40	60
Rata-rata	65.73	90.33	61.61	79.76

Hal ini juga sama seperti yang dikatakan oleh Asnawir dan M. Basyiruddin yang berpendapat bahwa penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan performa siswa akan dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang dicapai.<sup>18</sup> Selain itu, hal ini juga sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Hamalik bahwa manfaat media pembelajaran adalah membuat menjadi lebih menarik, interaktif, dapat meningkatkan kualitas belajar, pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan di mana saja. Melalui media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* ini anak-anak bisa menonton kembali video tersebut di mana saja dan kapan saja, selain dengan cara diputar di layar LCD Kelas, video juga bisa diberikan melalui group *WhatsApp* atau siswa siswi bisa langsung menonton dan mendownload video pembelajaran tersebut melalui youtube peneliti yang mana nama Youtubanya telah dicantumkan oleh peneliti di dalam video tersebut, ataupun bisa juga melalui klik langsung link *Youtube* media video pembelajaran tersebut. Hal ini tentu memudahkan siswa siswi untuk belajar di manapun berada dan kapanpun. Selain itu juga ketika anak-anak tertarik dengan video pembelajaran dan ingin mempelajari atau mengingat kembali materi pelajaran ini, mereka dapat menonton kembali video tersebut.

Adapun yang membuat media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster* ini menjadi lebih menarik adalah karena kelebihan-kelebihan dari *Open Broadcaster Software* yang mana diantaranya bisa menambahkan beberapa sumber tayangan seperti teks, gambar, *powerpoint*, dan lain-lain. Bukan hanya itu saja, *Open Broadcaster Software* ini juga terdapat fitur audio mixer yang mana akan menarik karena adanya suara. Beberapa audio dapat dimasukkan seperti desktop audio, mic, audio input capture.<sup>19</sup> Sehingga anak-anak selain dapat membaca sendiri materi yang telah tertulis, anak juga bisa mendengarkan materi yang telah dibacakan atau dijelaskan dalam video pembelajaran. Ini artinya beberapa indera anak ikut terlibat, seperti indera

<sup>18</sup> Asnawir and M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat press, 2022).

<sup>19</sup> M. Basyir et al., "Pembuatan Modul Belajar Online Dengan OBS Studio," *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe* 5, no. 1 (November 2021).

pendengaran untuk mendengarkan penjelasan materi dan indera penglihatan anak untuk membaca materi yang telah tertulis juga terlibat sehingga lebih memudahkan anak dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Bavarhaji, Alavi, dan Letchumanan bahwa penggunaan video pembelajaran yang diberi teks lebih mudah dipahami.<sup>20</sup>

Di dalam video pembelajaran materi menulis laporan dengan *Open Broadcaster Software* ini selain diselipkan slide materi pembelajaran, juga diselipkan gambar-gambar ataupun animasi yang mendukung tampilan visual media yang membuat siswi siswi menjadi lebih tertarik, hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Romiszowski bahwa media video cukup berkesan karena di dalamnya terdapat penggabungan dari segi audio, gerak, visual, warna, serta kesan tiga dimensi.<sup>21</sup> Siswa siswi kelas VI A juga bisa menonton video kebun binatang yang telah diselipkan dalam media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* ini, selain itu juga dapat melihat atau membaca contoh teks laporan pengamatan. Video kebun binatang ini diselipkan dengan tujuan anak mendapatkan gambaran mengenai lokasi pengamatan. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri dari media sendiri yaitu manipulatif, yang berarti peristiwa yang memerlukan waktu yang lama dapat disajikan dalam waktu yang singkat kepada siswa.<sup>22</sup> Melalui video kebun binatang yang diselipkan dalam media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* ini, dapat mengefektifkan waktu karena dengan siswa siswi diberikan contoh video, siswa siswi menjadi mendapatkan gambaran mengenai kebun binatang. Selain itu, adanya contoh teks laporan pengamatan agar siswa siswi lebih bisa melihat gambaran bagaimanakah teks laporan itu dan juga memperhatikan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika menulis sebuah laporan. Sehingga, ini membantu memudahkan anak dalam memahami materi menulis laporan, dan meningkatkan kualitas belajar.

## 5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan evaluasi dengan soal *pre test* dan *post test*. Nilai signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen adalah 0.095 dan pada kelas kontrol adalah 0.165. Nilai signifikansi pada *post test* kelas eksperimen adalah 0.078 dan kelas kontrol adalah 0.058 yang mana lebih besar dari atau sama dengan 0.05 sehingga dapat dikatakan data

---

<sup>20</sup> Sri Haryanti and Bambang Suwerda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja," *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (January 2022): 80.

<sup>21</sup> Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI," *Muallimuna* 2, no. 1 (Oktober 2016).

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005), 12.

berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas pada hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa data berasal dari variasi yang homogen. Nilai sig. pada based on mean yaitu 0.083, yang mana itu artinya nilai sig based on mean  $> 0.05$ , maka dapat dikatakan bahwa variasi data yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu homogen. Kemudian, berikut ini adalah hasil belajar materi menulis laporan siswa kelas eksperimen dan kontrol dengan dianalisis peningkatannya menggunakan *N-Gain score*:

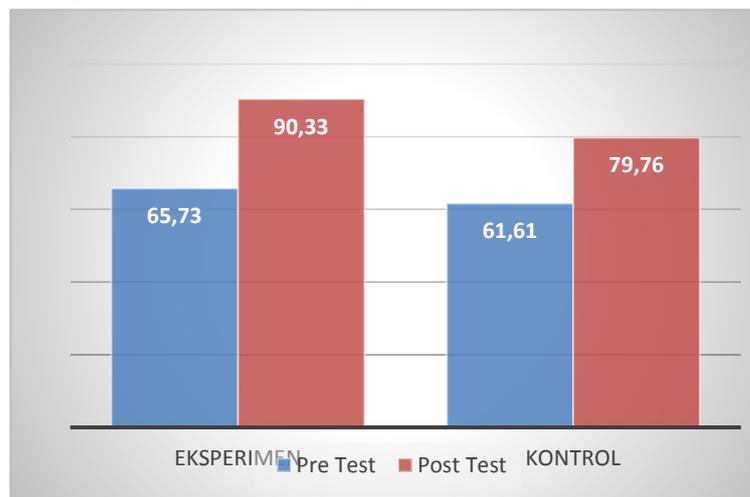
Tabel 6. *N-Gain Score* Hasil Belajar Materi Menulis Laporan Siswa

Kelas eksperimen	Pre-Test	Post-Test	Kelas Kontrol	Pre-Test	Post-Test
Siswa 1	66.7	86.7	Siswa 1	60	73.3
Siswa 2	66.7	86.7	Siswa 2	53.3	73.3
Siswa 3	73.3	93.3	Siswa 3	46.7	66.7
Siswa 4	53.3	73.3	Siswa 4	66.6	93.3
Siswa 5	60	80	Siswa 5	73.3	93.3
Siswa 6	73.3	93.3	Siswa 6	66.7	73.3
Siswa 7	80	100	Siswa 7	80	86.7
Siswa 8	60	80	Siswa 8	60	80
Siswa 9	80	100	Siswa 9	60	73.3
Siswa 10	66.7	86.7	Siswa 10	40	86.7
Siswa 11	53.3	73.3	Siswa 11	73.3	80
Siswa 12	66.7	86.7	Siswa 12	60	80
Siswa 13	66.7	80	Siswa 13	60	86.7
Siswa 14	80	100	Siswa 14	46.7	73.3
Siswa 15	80	100	Siswa 15	80	93.3
Siswa 16	66.7	80	Siswa 16	60	100
Siswa 17	73.3	93.3	Siswa 17	66.7	73.3
Siswa 18	73.3	93.3	Siswa 18	80	93.3
Siswa 19	66.7	86.7	Siswa 19	46.7	86.7
Siswa 20	80	100	Siswa 20	53.3	60
Siswa 21	53.3	73.3	Siswa 21	73.3	80
Siswa 22	60	80	Siswa 22	46.7	73.3
Siswa 23	73.3	93.3	Siswa 23	46.7	60
Siswa 24	80	93.3	Siswa 24	66.7	80
Siswa 25	66.7	86.7	Siswa 25	60	66.7
Siswa 26	53.3	80	Siswa 26	46.7	60
Siswa 27	60	80	Siswa 27	53.3	73.3
Siswa 28	60	86.7	Siswa 28	80	100
Siswa 29	60	86.7	Siswa 29	80	93.3

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi peningkatan. Namun nilai peningkatan kelas

eksperimen, yaitu kelas VI A yang menggunakan media video pembelajaran mendapatkan nilai yang lebih tinggi daripada kelas VI D sebagai kelas kontrol, yang mana hanya sebatas pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software*. Nilai rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen setelah melalui uji *N-Gain score* adalah 0.6553 dengan kategori sedang. Nilai *N-Gain score* pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 0.4854 dengan kategori sedang. Akan tetapi, nilai *N-Gain score* pada kelas eksperimen lebih besar daripada dengan kelas kontrol.

Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa materi menulis laporan lebih banyak meningkat pada kelas eksperimen, yaitu kelas VI A yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software*. Berikut ini adalah peningkatan antara hasil belajar materi menulis laporan siswa siswi kelas VI A sebagai kelas eksperimen dengan kelas VI D sebagai kelas kontrol.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menulis laporan, dan peningkatan hasil belajar antara kelas VI A yang menggunakan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* lebih tinggi jika dibandingkan dengan Kelas VI D Sebagai kelas kontrol yang mana hanya dengan pembelajaran konvensional, tanpa menggunakan media video pembelajaran. Pada kelas eksperimen, rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 24,6. Sedangkan nilai rata-rata belajar siswa meningkat sebanyak 18,15. Hal ini menunjukkan hasil belajar materi menulis laporan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih nilai rata-rata sebanyak 6,45. Kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dengan OBS

memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengankelas kontrol yang hanya memlakukan pembelajaran secara konvensional tanpa bantuan media video pembelajaran OBS.

### C. Simpulan

Proses pengembangan media video pembelajaran dengan OBS terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan, evaluation*, Pengembangan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* termasuk dalam kategori sangat layak oleh ahli media dengan hasil penilaian 90.97, memenuhi kategori layak oleh ahli materi dengan hasil penilaian 76.9, dan memenuhi kategori sangat layak oleh guru bahasa Indonesia dengan hasil penilaian 96.15. Nilai *N-Gain score* pada kelas eksperimen adalah 0.6553 dengan kategori sedang. Nilai *N-Gain score* pada kelas kontrol adalah 0.4854 dengan kategori sedang. Akan tetapi, nilai *N-Gain score* pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Maka dikatakan bahwa hasil belajar materi menulis laporan siswa lebih banyak meningkat pada kelas eksperimen. Berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh kelas VI A sebagai kelas eksperimen pada tahap *pre test* yaitu 65.73 dan pada tahap *post test* meningkat menjadi 90.33. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan *Open Broadcaster Software* dapat meningkatkan hasil belajar materi menulis laporan siswa, dengan persentase 37.43%.

### Daftar Pustaka

- Agusta, M.K. *Panduan Pembuatan Video Ajar*. Yogyakarta, 2020.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005.
- Asnawir, and M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat press, 2022.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.
- Darmadi, Kaswan. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: ANDI, 1996.
- Desmisari, Resa, and Yunisa Oktavia. "Pentingnya Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi." *Alinea : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran* 02, no. 01 (April 2022). <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Fathunnisa. "Peran Bahasa Indonesia Dalam Kemajuan Ilmu Pengetahuan Di Era Global," January 4, 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/6crv5>.

- Haryanti, Sri, and Bambang Suwerda. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja." *Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (January 2022).
- Hasan, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta media Group, 2021.
- Husein Batubara, Hamdan, and Dessy Noor Ariani. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI." *Muallimuna* 2, no. 1 (Oktober 2016).
- Kemendikbud. *Lampiran Permendikbud No.103 Tahun 2014*. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- M. Basyir, Supri Hardi, Muhammad Syahroni, Anita Fauziah, Said Abu Bakar, and Yuhanis Yunus. "Pembuatan Modul Belajar Online Dengan OBS Studio." *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe* 5, no. 1 (November 2021).
- Qorib, Ahmad, and Husniyatuz Salamah Zaniyati. "Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi" 12, no. 1 (2021): 12.
- Sabarti, Akhaidah. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, Anung Haryono, and Harjito. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. 18th ed. Depok: Rajagrafindo Persada, 2018.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1292546>.
- Siman. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Tumbang Tuan 1." *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)* 2, no. 10 (Oktober 2018).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 10th ed. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia, 2012.
- Sunarto. Hasil wawancara dengan Wakil Kurikulum MIN Kudus, June 7, 2022.
- Susanto, Heri, and Helmi Akmal. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmiah Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019.
- Suyono, and Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.