
Pelatihan Peningkatan Produktifitas Pembelajaran Berbasis Video Di Universitas Bina Darma

Timur Dali Purwanto¹, Deni Erlansyah², Wiwin Agustian³, Fatoni⁴, Widyanto⁵, Prihambodo Hendro Saksono, S.T., M.Sc., Ph.D⁶

Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sain Teknologi, Universitas Bina Darma

Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sain Teknologi, Universitas Bina Darma

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sain Teknologi, Universitas Bina Darma

Jl. Jenderal A. Yani No. 3 Kota. Palembang Prov. Sumatera Selatan

timur.dali.purwanto@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Peningkatan produktivitas pembelajaran di Universitas Bina Darma bertujuan untuk mengajar menggunakan media pengajaran yang dipilih berdasarkan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media audio-visual bentuk ini memiliki keunggulan yang sangat baik karena penyajian bahan ajar kepada siswa melalui video pembelajaran. Media audio-visual adalah media menengah yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran membangun kondisi yang dapat memungkinkan siswa memperoleh keterampilan atau sikap yang dapat digunakan untuk membantu mencapai tujuan proses pembelajaran. Mengingat video pembelajaran sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Dalam menyajikan bahan ajar menggunakan video, tidak semua sumber daya ajar dapat menggunakannya. Oleh karena itu, kendala ini menyangkut unit pengembangan pembelajaran dan multimedia yang berkolaborasi dengan dosen untuk berbagi pengalaman dan keterampilan dalam mengelola bahan ajar untuk pembelajaran yang menggunakan *software* untuk mengembangkan video ajar. Perangkat lunaknya adalah *OBS (Open Broadcaster Software)* dan *OpenShot*. Output yang ingin dicapai dalam PkM ini adalah meningkatkan sumber daya khususnya dosen, baik *soft skill* maupun *hard skill*, sehingga siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, tuntutan dunia industri, dan dinamika generasi saat ini.

Kata kunci: Visual-Video, Berbasis Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Increasing learning productivity at Bina Darma University aims to teach using selected teaching media based on the instructional goals that have been set. Using this form of audio-visual media has an excellent advantage because of the presentation of teaching materials to students through learning videos. Audio-visual media is an intermediate medium whose absorption through sight and hearing builds conditions that can enable students to acquire skills or attitudes that can be used to help achieve the goals of the learning process. Considering that the learning video is critical to be given to students. In presenting teaching materials using videos, not all teaching human resources can use them. Therefore, this obstacle concerns the learning and multimedia development unit that collaborates with lecturers to share experience and skills in managing teaching materials for learning that uses software to develop teaching videos. The software is OBS (Open Broadcaster Software) and OpenShot. The output to be achieved in this PkM is to increase resources, especially lecturers, both soft skills and hard skills, so that they are ready and relevant to the needs of the times, the demands of the industrial world, and the dynamics of the current generation.

Keywords: Visual-video, Teaching Media based

PENDAHULUAN

Menurut (Sudjana, 2010) jika memilih media untuk kepentingan pengajaran harus menyertakan ciri-ciri ketepatan untuk tujuan pengajaran: ialah media pengajaran yang terpilih dari dasar-dasar tujuan instruksional yang sudah ditetapkan. Menggunakan bentuk media audio visual ini memiliki keunggulan yang sangat baik karena terdiri dari jenis media pertama dan kedua (Luh Putu Tuti Ariani, 2021). Melalui video pembelajaran yang akan menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik selain itu memudahkan untuk pemahaman materi karena dilengkapi dengan gambar dan suara. Kehadiran sebuah media akan sangat berarti dalam proses belajar mengajar menurut Najmi (Hayati, 2017) bahwa media audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat mahasiswa mampu memperoleh keterampilan, atau sikap yang dapat digunakan untuk membantu tercapai tujuannya proses belajar. Mengingat video pembelajaran tersebut sangat penting untuk diberikan kepeserta didik. Menurut (Dani, 2021) bahwa pemilihan media pembelajaran haruslah dapat menarik bagi mahasiswa untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk video yang tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Lia Pradilasari, 2019).

Keterampilan, pengalaman dan kualitas dosen mengajar sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Video pembelajaran ini sangat diperlukan dan sangat dibutuhkan mahasiswa untuk memahami suatu konsep matakuliah pembelajaran. Sebagian besar dosen hanya menjelaskan materi secara ringkas tanpa menggunakan media pembelajaran dan itu sangat monoton dan juga membosankan bagi mahasiswa. Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dan menjadi daya tarik dari media itu. ((Luh Putu Tuti Ariani, 2021)). Tujuan diberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran supaya dosen-dosen universitas Bina Darma mendapatkan keterampilan dan pengetahuan membuat video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pemberian materi dan penyajian materi. Berdasarkan hal tersebut terobosan-terobosan baru untuk menarik minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar dan menyimak dengan baik materi yang diberikan oleh dosen, melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi dosen universitas Bina Darma.

METODE

Program PkM yang dilakukan fokus pada tiga solusi permasalahan yang telah disepakati bersama yaitu Unit Pengembangan Pengajaran dan Multimedia Universitas Bina Darma. Pelaksanaan PkM akan dilakukan selama 5 hari pelatihan dan pendampingan selama 6 bulan setelah kegiatan pelatihan.



Gambar 1. Bagan alur Kegiatan

Sesuai dengan bagan alur kegiatan diatas, berikut penjelasan setiap tahap yang dilakukan oleh tim PkM dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra.

1. Tahap persiapan

Tahapan ini merupakan tahap pertama survey ruangan pelatihan, pengelompokan peserta, dan pengumuman kegiatan pelatihan.

Tabel 1. Pengelompokan Peserta

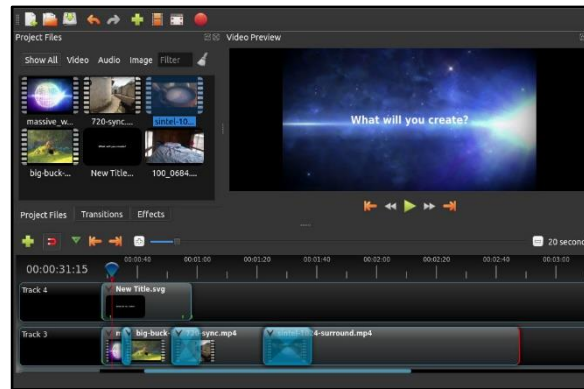
Fakultas/Program Studi	Tanggal Kegiatan		Jumlah Peserta
Program Studi Sistem Informasi	19	Desember 2024	24
Program Studi Teknik Informatika	20	Desember 2024	23
Program Studi Manajemen, Akuntansi, Dan Fakultas Komunikasi	21	Desember 2024	23

Program Studi Teknik Industri, Elektro, Teknik Komputer, Manajemen Informatika Dan Administrasi Bisnis	23 2024	Desember	35
Program Studi Keguruan & Ilmu Pendidikan Bahasa, Satra Inggris, Dan Pendidikan Olah Raga	24 2024	Desember	33

2. Tahap pemilihan *Software* dan Materi

Tahap ini melakukan pemilihan *software* yang akan di gunakan yang harus menyesuaikan laptop peserta, dimana *software* tersebut yang tidak memberatkan sistem di laptop dari masing-masing peserta pada saat proses editing dan juga menyiapkan materi pada saat pelatihan. *Software* yang di gunakan yaitu *OBS* dan *OpenShot*. *OBS Studio* adalah perangkat lunak sumber terbuka (*open source*) lintas platform (*Windows, MacOS, Linux*) dan dapat digunakan secara gratis (*free*) atau cuma-cuma untuk merekam dan *streaming* langsung. Ditulis dalam *C, C++* dan *Qt*. *OBS* menyediakan sumber waktunya (*real time source*) serta pengambilan perangkat (*device capture*), komposisi adegan, *encoding*, perekaman, dan penyiaran (*stream*). Transmisi data terutama dilakukan melalui *Real Time Messaging Protocol (RTMP)* dan dapat dikirim ke tujuan pendukung *RTMP*, termasuk banyak preset untuk situs *web streaming* seperti *YouTube, Twitch, Instagram* dan *Facebook*. Untuk *encoding video*, *OBS Studio* dapat menggunakan library perangkat lunak gratis *x264, Intel Quick Sync Video, Nvidia NVENC* dan *AMD Video Coding Engine* untuk menyandikan aliran video ke dalam format *AVC H.264 / MPEG-4* dan *H.265 / HEVC* format. Beberapa trekaudio dapat dikodekan menggunakan *codec AAC*. Pengguna pada level mahir dapat memilih untuk menggunakan *codec* dan kontainer yang tersedia dalam format *libavcodec / libav* serta mengeluarkan aliran ke *URL ffmpeg* khusus. Dengan *OBS Studio* dimungkinkan perekaman *slide* materi perkuliahan yang digabungkan dengan rekaman video, perangkat lain, aplikasi lain, *image*, suara, dan lain sebagainya sehingga sangat fleksibel. Hasil rekaman video menggunakan *OBS Studio* dalam format *.mp4* dapat diunggah (*upload*) langsung di *channel youtube* sebagai platform/media berbagi video yang sangat populer dan familiar, untuk kemudian dibagikan (*share*) kepada mahasiswa.

Perkenalan *OpenShot Video Editor* adalah editor video sumber terbuka pemenang penghargaan, tersedia di *Linux, Mac, dan Windows*. *OpenShot* dapat membuat video, film, dan animasi yang menakjubkan dengan antarmuka yang mudah digunakan dan set fitur yang kaya.



Gambar 1. *OpenShot video-editor*

Persyaratan sistem pengeditan video mendapat manfaat dari memori dalam jumlah besar, CPU modern, dan disk cepat. Pada dasarnya, Anda menginginkan komputer terbaik yang Anda mampu saat mengedit video. Berikut adalah persyaratan sistem minimum:

- a) Sistem Operasi 64-bit (Linux, OS X, Windows 7/8/10)
- b) *Prosesor multi-core* dengan dukungan 64-bit
- c) RAM 4GB (disarankan 16GB)
- d) 500 MB ruang hard disk untuk instalasi.

Fitur yang di sediakan *OpenShot* sebagai berikut:

- a) Lintas *platform* (Mendukung Linux, OS X, dan Windows)
- b) Dukungan untuk banyak format video, audio, dan gambar (berdasarkan *FFmpeg*)
- c) Animasi bingkai Kunci berbasis kurva yang kuat
- d) Integrasi desktop (seret dan lepas dukungan)
- e) Trek / lapisan tak terbatas
- f) Pengubahan ukuran klip, penskalaan, pemangkasan, gertakan, rotasi, dan pemotongan
- g) Transisi video dengan pratinjau *real-time*
- h) Compositing, hamparan gambar, tanda air
- i) Templat judul, pembuatan judul, sub-judul
- j) Dukungan animasi 2D (urutan gambar)
- k) Judul animasi 3D (dan efek)
- l) SVG ramah, untuk membuat dan menyertakan judul vektor dan kredit
- m) Menggulir kredit gambar bergerak
- n) Garis Waktu Lanjutan (termasuk Seret &lepas, gulir, geser, *zooming*, dan gertakan)
- o) Akurasi bingkai (langkah melalui setiap bingkai video)

- p) Pemetaan waktu dan perubahan kecepatan pada klip (lambat / cepat, maju / mundur, dll ...)
- q) Pencampuran dan pengeditan audio
- r) Efek video digital, termasuk kecerahan, gamma, rona, skala abu-abu, tombol kroma (layar biru / layar hijau).

Lisensi *software* adalah perangkat lunak bebas: Anda dapat mendistribusikannya kembali dan/atau memodifikasinya berdasarkan ketentuan Lisensi Publik Umum *GNU* sebagaimana diterbitkan oleh *Free Software Foundation*, baik versi 3 dari Lisensi, atau (atas pilihan Anda) versi yang lebih baru.

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini melakukan kegiatan pelatihan pembuatan video (pagi hari) dan editing video (siang hari) yang dimulai dari tanggal 19-24 Desember 2024 di kampus utama lantai 7 Universitas Bina Darma. Materi yang diberikan ada 2 tahapan sebagai berikut:

- a. Materi Pembuatan Video Ajar Menggunakan *Open Broadcaster Software (OBS)*
 - 1) Tahap Persiapan dan setting Aplikasi
 - 2) Tahap Memulai Mengerjakan *Project*
 - 3) Tahap Memasukkan (*input*) Sumber *Power Point Show*
 - 4) Tahap memasukkan (*input*) Sumber Kamera Dengan *Effect Green Screen* pada *Background*, Menambahkan *Image* Logo, dan Menambahkan *Text- (Effect Running Text)*
 - 5) Proses Perekaman *Recording*
- b. Materi Editing Video Ajar Menggunakan *Open Shot*
 - 1) Tahap persiapan dan setting aplikasi
 - 2) Tahap impor file media
 - 3) Tahap mengatur video dan foto di *timeline*
 - 4) Tahap menambahkan musik ke *timeline*
 - 5) Tahap melihat hasil proyek
 - 6) Tahap ekspor video

Tabel 2. Rencana Pelaksanaan Kegiatan

Nama Kegiatan	Tanggal Kegiatan
Tahap Persiapan	
Survei Ruang Pelatihan	08 September 2024
Pengelompokan Peserta	6-10 Oktober 2024
Pengumuman Kegiatan Pelatihan	17-31 November 2024
Tahap Pelaksanaan	

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Video 19-24 Desember 2024 (Pagi hari)

Kegiatan Pelatihan Editing Video 19-24 Desember 2024 (Siang hari)

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pada Kegiatan PkM yang dilakukan sebanyak 89 Dosen yang mengikuti pelatihan video pembelajaran, 28 Dosen dari Fakultas Ilmu Komputer, 6 Dosen dari Fakultas Psikologi, 13 Dosen dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis, 4 Dosen dari Fakultas Komunikasi, 18 Dosen dari Fakultas Vokasi, 5 Dosen dari Fakultas Teknik dan 15 Dosen dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan dan Bahasa. Semua Dosen dibagi menjadi sejumlah 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari prodi yang berada di setiap fakultas. Pada Laporan Akhir juga dosen membuat laporan hasil satu video pembelajaran yang telah mereka lakukan recording dan editing untuk satu kali pertemuan berdasarkan matakuliah yang mereka ampuh.

A. Kegiatan Pelatihan pada tanggal 19 Desember 2024

Direktorat Pengembangan Akademik untuk Media Pembelajaran mengadakan pelatihan pada hari senin 19 Desember 2024 di Ruang U703 dihadiri oleh Dosen Program Studi Sistem Informasi sebanyak 16 orang. Tujuan kegiatan adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video Pembelajaran menggunakan *software* sifatnya *open source* baik untuk merekam dan mengedit video pembelajaran, dengan bukti daftar kehadiran yang terlampir dan hasil video para dosen dapat dilihat pada lama (*url*): https://drive.google.com/drive/folders/1xqO16LrXq5hV_gv_hK7w0E4rtLIBegLZ?usp=sharing



Gambar 2. Kegiatan OBS Dosen Program Studi Sistem Informasi

Pada gambar diatas merupakan kegiatan pelatihan yang dilakukan dosen program studi sistem informasi dari proses instalasi *software OBS* dan cara menggunakannya, setelah dapat menggunakan *OBS* para peserta pelatihan dapat langsung membuat videonya diruangan yang telah disediakan. Kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Kegiatan *Record Video* Dosen Program Studi Sistem Informasi

B. Kegiatan Pelatihan pada tanggal 20 Desember 2024

Direktorat Pengembangan Akademik untuk Media Pembelajaran mengadakan pelatihan pada hari senin 20 Desember 2024 di Ruang U703 dihadiri oleh Dosen Program Studi Teknik Informatika sebanyak 12 orang dan Program studi Psikologi 5 orang. Tujuan kegiatan adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video Pembelajaran menggunakan *software* yang *open source* baik untuk merekam dan mengedit video pembelajaran, dengan bukti daftar kehadiran yang terlampir dan hasil video dosen TI dan Psikolog dapat dilihat pada laman berikut ini:

<https://drive.google.com/drive/folders/1g4Q4Gp7LLsW1sd5hXUiMUuBio30uGYkj?usp=sharing>



Gambar 4. Kegiatan OBS Dosen Program Studi Teknik Informatika

Pada gambar diatas kegiatan dosen TI dan Psikologi dalam melaukan perekapan video dan editing video menggunakan aplikasi *Open Shot* yang penuh antusias.

C. Kegiatan Pelatihan pada tanggal 21 Desember 2024

Direktorat Pengembangan Akademik untuk Media Pembelajaran mengadakan pelatihan pada hari senin 21 Desember 2024 di Ruang U703 dihadiri oleh Dosen Fakultas Ekonomi, dan Bisnis sebanyak 13 orang dan Fakultas Komunikasi 4 orang. Tujuan kegiatan adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video Pembelajaran menggunakan *software* yang *open source* baik untuk merekam dan mengedit video pembelajaran, dengan bukti daftar kehadiran yang terlampir dan hasil video dosen fakultas ekonomi dan fakultas komunikasi dapat dilihat pada laman berikut ini:

https://drive.google.com/drive/folders/1mQVsQAQerVvnHd_tdOIPOEGnwJgIcLw?usp=s_haring



Gambar 5. Kegiatan Dosen FEB dan Fakultas Komunikasi

D. Kegiatan Pelatihan pada tanggal 23 Desember 2024

Direktorat Pengembangan Akademik untuk Media Pembelajaran mengadakan pelatihan pada hari senin 23 Desember 2024 di Ruang U703 dihadiri oleh Dosen Fakultas Teknik sebanyak 4 orang dan Fakultas vokasi sebanyak 15 orang. Tujuan kegiatan adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video Pembelajaran menggunakan *software open source* baik untuk merekam dan mengedit video pembelajaran, dengan bukti daftar kehadiran yang terlampir dan hasil video dosen-dosen fakultas Teknik dan Vokasi dapat

dilihat pada laman berikut ini:

https://drive.google.com/drive/folders/1eYJCdriiT6T4MHWoaA9gUYYmu1NIO_3V?usp=sharing



Gambar 6. Kegiatan Dosen fakultas Teknik dan Fakultas Vokasi

E. Kegiatan Pelatihan pada tanggal 24 Desember 2024

Direktorat Pengembangan Akademik untuk Media Pembelajaran mengadakan pelatihan pada hari senin 26 Desember 2024 di Ruang U703 dihadiri oleh Dosen Fakultas keguruan ilmu pendidikan dan bahasa sebanyak 15 orang, Faklutas Teknik 1 orang, Fakultas Vokasi 3 orang, dan Fakultas psikologi sebanyak 1 orang. Tujuan kegiatan adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video Pembelajaran menggunakan *software open source* baik untuk merekam dan mengedit video pembelajaran, dengan bukti daftar kehadiran yang terlampir dan hasil video dapat dilihat pada laman berikut ini:

<https://drive.google.com/drive/folders/1XAGAA2D4MDfcpPSPYkb2eR3iDxUxf3GI?usp=sharing>



Gambar 6. Kegiatan Dosen FKIPB

SIMPULAN

Pelatihan Video Pembelajaran Universitas Bina Darma yang dilaksanakan dari tanggal 19 Desember 2024 di kampus utama ruangan 703 sebanyak 89 Dosen terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan Fakultas. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan dosen dalam menggunakan media audio-visual untuk pembelajaran, yang diharapkan dapat menarik minat mahasiswa dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan pelaksanaan ini tidak terlepas dari segala bantuan dan kerjasama terutama Dosen, Kepala Program Studi, dan Rektor Universitas Bina Darma Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. Wakil Rektor Bidang Akademik, Wakil Rektor Bidang Riset, Teknologi dan Inovasi dan Wakil Rektor Bidang SDM dan Umum, Wakil Rektor Bidang Keuangan, Seluruh Panitia Penyelenggara dan Seluruh Pihak yang terkait yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan pelatihan tersebut selama 5 hari dari tanggal 19 s/d 24 Desember tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Dani, A. H. (2021). STUDI TERHADAP MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN HASIL. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 1-5.
- Hayati. (2017). *Media-media interaktif dalam pembelajaran*. Bandung: Pustaka Belajar.
- Lia Pradilasari, A. G. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9-15.
- Luh Putu Tuti Ariani, N. W. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU. *Proceeding Senadimas Undiksha* (hal. 375-380). Bandung: Universitas Ganesha.
- Sudjana, N. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Bumi Aksara.