



Moh Moehandias santoso<sup>1</sup>  
 Sri Handajani<sup>2</sup>  
 Mauren Gitta Miranti<sup>3</sup>  
 Andika Kuncoro  
 Widagdo<sup>4</sup>

## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS OBS (*OPEN BROADCASTER SOFTWARE*) PADA MATERI UNGGAS UNTUK SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN TATA BOGA PADA FASE E

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan video, untuk siswa kelas X SMK Dharma Wanita Gresik. 2) Mengetahui respon peserta didik bila mana menggunakan media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi unggas. 3) Mengetahui hasil pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi OBS (Open broadcaster software). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dan menggunakan pengembangan model ADDIE, dengan 3 tahap dalam proses pengembangannya, yaitu 1) Analysis: analisis awal dan analisis kebutuhan, 2) Design: membuat story board, script/naskah dan produksi video pembelajaran, 3) Development: validasi dan revisi oleh ahli materi dan media serta hasil media video diujikan kepada peserta didik dengan mengambil respon menggunakan angket. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket/kuesioner. Data dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan dari hasil uji kelayakan dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis OBS (Open Broadcaster Software) pada materi unggas untuk siswa kelas X SMK Dharma Wanita Gresik dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) Hasil dari video Pembelajaran berbasis OBS dapat di akses melalui platform YouTube. (2) Kelayakan materi unggas pada video pembelajaran berbasis OBS dengan presentase 89 % memperoleh predikat "Sangat Layak" (3) Kelayakan media pada video pembelajaran berbasis OBS pada materi unggas dengan presentase 83 %. memperoleh predikat "Sangat Layak" (4) Penilaian respon dari video pembelajaran berbasis OBS pada materi unggas untuk siswa SMK Dharma Wanita Gresik kelas X dengan presentase 86 % dapat dikategorikan " Sangat Baik" untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Pengambangan, Video pembelajaran, OBS (Open Broadcaster Software) Unggas

### Abstract

This study aims to: 1) Determine the feasibility of developing learning media with video, for class X students of SMK Dharma Wanita Gresik. 2) Know the students' responses when using video-based learning media can increase students' interest in learning poultry material. 3) Know the result of learning video development using the OBS (Open broadcaster software) application. This research is development research or Research and Development (R&D) and using the ADDIE model development, with three stages in the development process, namely 1) Analysis: initial analysis and needs analysis, 2) Design: make story board, script and production of learning videos, 3) Development: validation and revision by material and media experts as well as video media results were tested on students by taking responses using questionnaire. Data collection was carried out through observation, interviews and questionnaires. Questionnaire result data were analyzed by descriptive quantitative. Based on the result

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
 Alamat email: moh.19075@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
 Alamat email: srihandajani@unesa.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
 Alamat email: maurenmiranti@unesa.ac.id

<sup>4</sup> Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
 email : andikawidagdo@unesa.ac.id

of feasibility test and student responses to OBS (Open Broadcaster Software) based learning videos on poultry material for class X students of SMK Dharma Wanita Gresik, it can be concluded that: (1) The results of OBS-based learning videos can be accessed through the YouTube platform. (2) The feasibility of poultry material in OBS-based learning videos with a percentage of 89% received the title "Very Eligible" (3) The feasibility of OBS-based learning video media on poultry material with a percentage of 83% received the title "Very Eligible" (4) Evaluation of the response to OBS-based learning videos on poultry material for students at SMK Dharma Wanita Gresik class X with an achievement percentage of 86% was categorized as "Very Good" to be used in learning activities.

**Keywords** : Development, learning videos, OBS (Open Broadcaster Software) Poultry

## PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu didukung melalui berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pada hakekatnya pendidikan benar-benar tentang transfer ilmu dan nilai-nilai, sehingga Pendidikan merupakan aspek yang paling potensial untuk meningkatkan kualitas talenta Indonesia. Pendidikan dipahami sebagai garda terdepan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk pada Sekolah Menengah Kejuruan. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar, dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan oleh (Yudha, 2021) menghasilkan penelitian tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran YouTube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. Sebagaimana hasil dari penelitiannya adalah YouTube sebagai media pembelajaran sangat berpengaruh untuk menambah pengetahuan, membantu untuk mendapatkan informasi mengenai tugas, mengetahui perkembangan informasi, serta dapat digunakan sebagai bahan untuk memperdalam materi. Hal tersebut juga dapat di implementasikan pada kegiatan belajar mengajar siswa, sehingga siswa dapat lebih mengetahui materi dengan jelas dan mendalam, yang tentunya membantu siswa dalam pembelajaran di sekolah maupun luar sekolah.

Media video dapat memperjelas pembahasan yang ada di buku, sehingga materi yang diajarkan tidak terlewat dan dapat dipahami siswa dengan jelas. Hal tersebut juga berhubungan dengan materi yang diajarkan di SMK Dharma Wanita Gresik salah satunya pada materi unggas. Materi unggas merupakan salah satu materi yang penting dalam memahami berbagai macam jenis unggas, ciri-ciri unggas, potongan karkas unggas dan kandungan yang ada didalamnya, dengan demikian perlu adanya pemahaman pematik terkait dengan pokok bahasan yang akan di ajarkan oleh guru. Sesuai dengan pembahaasan tersebut siswa SMK juga perlu adanya media pembantu seperti video dalam memahami sebuah materi ajar.

Terkait dengan mata pelajaran dasar kuliner yang sifatnya teori dan siswa diharapkan mempunyai gambaran dalam memahami materi, sedangkan materi yang disajikan di buku informasi yang di sampaikan dan ilustrasi yang disajikan sangat terbatas, Sehingga sangat dibutuhkan media yang lebih bisa menggambarkan secara mendetail materi yang disampaikan, agar siswa lebih tertarik dengan materi yang di ajarkan. Dengan dibuatnya video secara langsung atau gambar yang disajikan secara nyata maka siswa akan lebih tertarik dalam memahami materi yang di sajikan dengan video pembelajaran menggunakan OBS Studio yang akan dibuat oleh peneliti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Hamdan & Attika, 2022). Yang terbukti bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran mahasiswa khususnya mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam sebagai media pembelajaran komunikasi dibidang penyiaran.

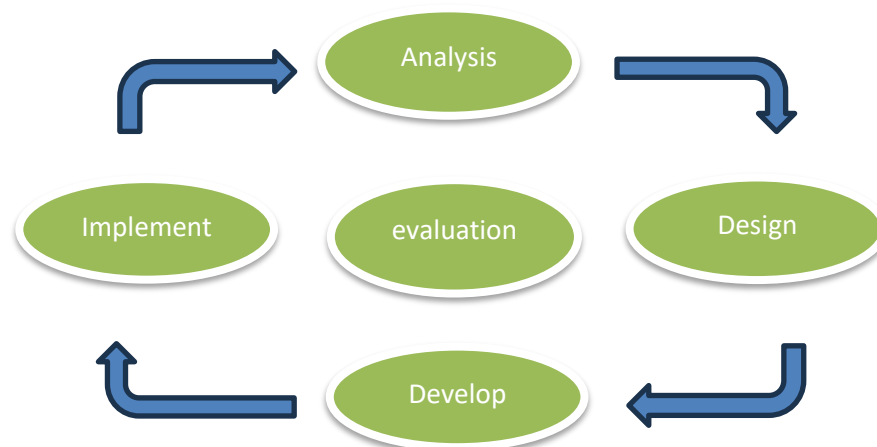
Penggunaan aplikasi Open Broadcaster Software (OBS) masih belum banyak digunakan dalam membantu proses pengembangan video pembelajaran, karena kurangnya pengetahuan guru dalam memahami teknologi yang sedang berkembang saat ini. Banyak aplikasi yang sebenarnya sangat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran seperti Video Scribe, Edd Puzzel dan lain sebagainya yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Kelebihan aplikasi OBS adalah guru dapat secara langsung menjelaskan materi di dalam video yang sedang direkam, guru juga dapat menampilkan video pada saat merekam pada saat penyampaian materi dan selain itu aplikasi OBS juga dapat merekam secara real time (merekam secara spontan dan secara saat itu juga) sehingga dapat dijadikan sebagai konten di dunia pendidikan dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, hal ini yang menjadi pembeda sekaligus kelebihan aplikasi OBS dengan aplikasi lain. Hasil rekaman yang selesai di edit dapat di upload di berbagai platform sosial media seperti You Tube, Vidmate, Google Clasroom, Tik Tok dan platform lainnya yang bisa di tonton kapanpun dan dimana saja, yang dapat

membantu siswa dalam memahami materi secara jelas dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Dengan demikian peneliti berkeinginan membuat video pembelajaran dibantu dengan aplikasi OBS (Open Broadcaster Software), yang akan mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran, karena video pembelajaran ini memberikan kenyamanan peserta didik dalam memahami materi secara fleksibel dan jelas, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara on point, yaitu jelas menarik dan sistematis. Sehingga pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi OBS dapat membantu peneliti dalam membuat atau mendesain media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa "Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi" pada penelitian ini menyebutkan bahwa Melalui aplikasi OBS (Open Broadcast Software) guru dapat mendesain materi pembelajaran, melakukan rekaman secara langsung dan menguploadnya di youtube, google classroom dan facebook. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi OBS sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif (Qorib & Zaniyati, 2021). Sesuai dengan penelitian sebelumnya penggunaan aplikasi OBS juga bisa digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring. Dalam membuat dan mendesain media pembelajaran disebutkan sangat membantu guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran, baik guru maupun siswa sama sama diuntungkan, siswa jadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru secara jelas dan rinci, sedangkan guru lebih mudah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi OBS Studio.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian prosedural atau diskriptif dengan metode Research and Development (R&D). Yang dilaksanakan di SMK Dharma Wanita Gresik dengan pendekatan kuantitatif. Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan PLP tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas X Tata Boga yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi untuk mengetahui kelayakan dari video pembelajaran dan kuesioner untuk mengetahui respon siswa pada video pembelajaran. Model ADDIE, dengan 5 tahap dalam proses pengembangannya, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Hidayat & Nizar, 2021). Sedangkan pada penelitian kali ini, peneliti hanya menggunakan 3 tahapan yaitu Analysis, Design, Development. Dalam prosedur penelitian peneliti hanya pada tahap 3 yaitu Development, karena pada penelitian ini masih perlu pengkajian ulang terhadap kelayakan video pembelajaran yang telah dibuat apakah siswa memberikan respon yang bagus terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi OBS. Setelah diketahui bahwa video pembelajaran berbasis OBS ini layak digunakan dan siswa memberikan respon baik maka bisa dilanjutkan oleh penelitian selanjutnya untuk uji coba dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tahapan pengembangan model ADDIE :Prosedur pengembangan tersaji pada gambar 1



Gambar 1 Prosedur Pengembangan ADDIE ( Sugiyono,2016)

Objek penelitian pada pengembangan video pembelajaran berbasis OBS (*Open Boardcaster Software*) pada materi unggas ini adalah siswa tata boga kelas X SMK Dharma Wanita Gresik. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah hasil validasi kelayakan materi dan media dan angket respon siswa dari video pembelajaran yang sudah melalui tahap pengembangan, setelah proses validasi yang dilakukan oleh validator yang kemudian mendapatkan hasil validasi, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus presentase dengan menggunakan interpretasi skala likert yang memiliki 4 skala. Skor penilaian skala likert tersaji pada tabel 1.

Tabel 1 Skala Likert

Persentase Respon Siswa	Kategori
0% - 40%	Kurang Baik
40% - 55%	Cukup Baik
56% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

Hasil validasi dari para validator dan penilaian siswa terhadap kelayakan sparkol videoscribe akan dianalisis menggunakan rumus. Rumus yang akan digunakan untuk menghitung skor penilaian secara keseluruhan sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2014)

Skor yang telah didapatkan dengan rumus kemudian presentasi kemudian diinterpretasikan hasilnya dengan kriteria interpretasi validasi yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria kelayakan Media, Materi dan Respon siswa

Skor dalam persen	Kategori
1	Kurang Baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan Video pembelajaran berbasis OBS (*Open Broadcaster Software*) pada materi unggas menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa fase Analisis (*Analysis*), fase desain (*Design*), fase pengembangan (*Development*), serta implementasi (*Implementation*), dan (*Evaluation*), pada penelitian ini, peneliti hanya pada tahapan pengembangan (*Development*). Dalam penelitian menggunakan analisis kuantitatif dengan cara data yang diperoleh dari angket akan dihitung sesuai dengan penilaian responden.

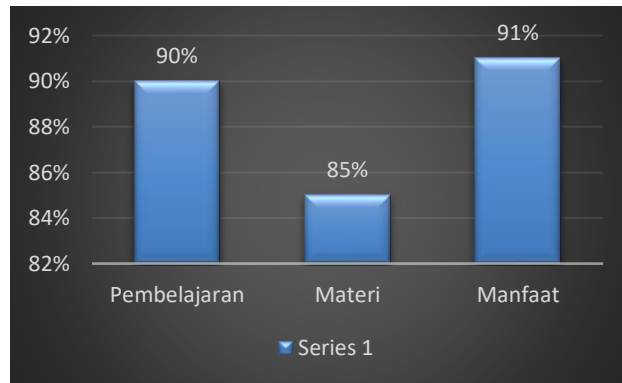
Tahapan analisis (*Analysis*), 1) analisis CP (*Capaian Pembelajaran*) dalam materi unggas sesuai dengan capaian pembelajarannya, 2) analisis materi guna menentukan sub materi apa saja yang akan di cantumkan pada video pembelajaran berbasis OBS. Pada tahapan analisis juga dilakukan analisis kebutuhan yang ada di SMK sesuai dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti.

Tahapan perancangan (*Design*). 1) Merumuskan tujuan pembelajaran pada materi unggas 2) Membuat storyboard secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (*drafting*) secara rinci dan jelas, menulis dan merevisi storyboard beserta tampilan, grafik dan musik. 3) Menyusun sumber-sumber pendukung lain seperti ATP (*alur tujuan pembelajaran*), dan modul ajar.

Tahapan pengembangan (*Development*). 1) Memprogram materi Merupakan proses penterjemahan apa yang sudah ditulis menjadi suatu rangkaian media yang mampu dibaca oleh komputer atau para pengguna. 2) Menyiapkan komponen pendukung Berjalannya media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi OBS, *photoshop*, *adobe primer* dan komponen pendukung pada pembuatan video seperti; *green screen*, *tripod hand phone*, *lighting*, laptop

dan *microphone*. 3) Memproduksi video dan audio Dalam tahap ini selain pembuatan video pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. 4) Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan). Prosedur ini disebut juga tinjauan ulang. Setelah media dikembangkan selanjutnya pengembang akan menentukan kualitas media pembelajaran ini dengan memvalidasi dengan ahli materi unggas, ahli media pembelajaran, dan guru mata pelajaran. Pengembang akan mengetahui layak tidaknya media pembelajaran ini dengan melihat pendapatan yang diberikan siswa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan.

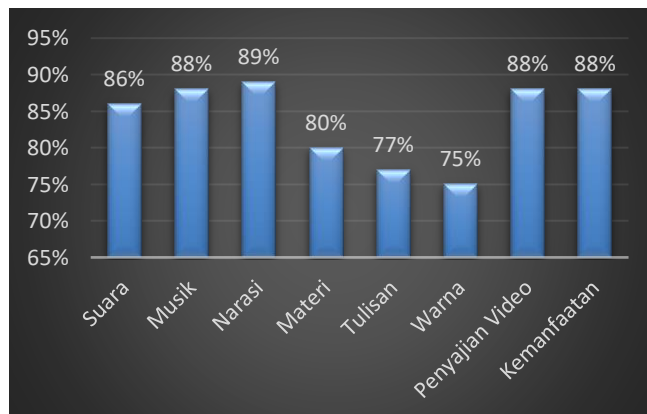
Validasi ahli materi yang dilakukan oleh 3 validator sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada lembar validasi. Adapun hasil perhitungan validasi sebagai berikut:



Gambar 2 Grafik hasil penilaian kelayakan ahli materi

Kelayakan materi di dapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator. Ahli materi menilai ketiga aspek yang terdapat pada instrumen kelayakan materi video pembelajaran berbasis OBS (Open Broadcaster Software) yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek manfaat. Berdasarkan penilaian kelayakan materi video pembelajaran berbasis OBS dari ketiga aspek yakni 89%. Hasil penilaian pada aspek pembelajaran menyebutkan hasil yang sangat memuaskan yaitu dengan rata-rata 3,6 dengan presentase 90,1%, kriteria sangat layak ini karena kualifikasi isi video pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan serta kejelasan dalam menyampaikan rumusan pembelajaran yang ada di video.

Adapun hasil penilaian ahli media tersaji pada Gambar 3.

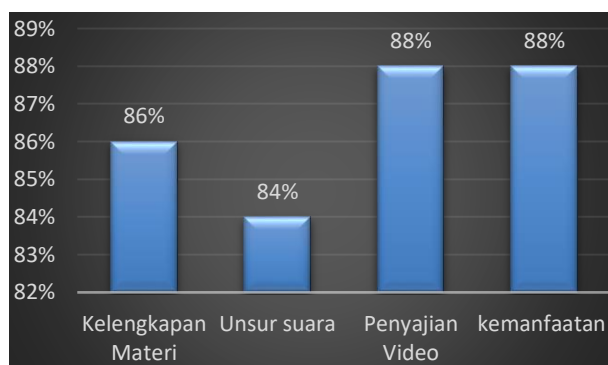


Gambar 3 Grafik hasil penilaian kelayakan ahli media

Kelayakan media video pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek yaitu: suara, musik, narasi, materi, tulisan, penyajian video dan manfaat. Penilaian rerata terhadap semua aspek yaitu 83%. Pada butir suara musing pengiring (*background*) tercapai nilai yang sangat sempurna yaitu 100% dari semua validator hal tersebut dapat dicapai karena kesesuaian pemateri dengan suara pengiring video yang pas, sehingga tidak mengganggu siswa dalam mendengarkan suara narator. Bahkan komponen (tulisan atau, *caption*, gambar, video) mendapatkan rerata skor yang sangat baik yaitu 75%, yang tentunya dapat

menarik ketertarikan siswa dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh narator. Pada aspek kemanfaatan poin penyajian materi dapat menjadi bekal pemahaman sebelum memotong unggas tercapai nilai rerata 83,3% dengan interpretasi sangat memuaskan.

Setelah proses validasi dilakukan dan memperoleh hasil entepretasi dari seluruh aspek pada materi dan media, kemudian dilakukan uji coba terbatas pada siswa SMK Dharma Wanita Gresik, yaitu dengan memberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran OBS dapat memberikan respon yang baik. Berikut hasil respon siswa tersaji pada grafik 4.



Gambar 4 Grafik hasil penilaian respon siswa terhadap video pembelajaran

Respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis OBS dikumpulkan melalui angket dengan skala likert 4 tingkat. Terdapat 4 aspek yang dinilai sebagai respon dari siswa pada penelitian ini yaitu: aspek kelengkapan materi, unsur suara, penyajian video dan kemanfaatan. Pada uji coba memperoleh skor rerata dari seluruh aspek adalah 86% dengan interpretasi sangat baik (Riduwan, 2018). Penilaian respon video pembelajaran berbasis OBS pada aspek kelengkapan materi diperoleh rerata skor 86% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena materi yang diajarkan sesuai dengan yang ada di video secara jelas dan terstruktur dan dengan dibantu dengan gambar-gambar yang bisa dilihat secara langsung yang sangat membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti kelayakan media dan materi yang ada dalam video pembelajaran berbasis OBS mendapatkan intepretasi sangat layak dengan skor rata-rata validasi ahli materi yaitu 89% dan pada validasi ahli media 83% dengan predikat “Sangat Layak” yang kemudian dilakukan uji coba terbatas oleh siswa SMK dengan nilai 86% dengan presikat “Sangat Layak” sehingga, media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan pendalaman materi dan keinginan belajar yang tidak tersaji pada buku saja, akan tetapi juga pada video pembelajaran yang disusun secara sistematis dan tentunya menarik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Kustandi et al., 2021) dengan hasil pembahasan pemanfaatan media visual sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadap peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.

### 1. Kelayakan Ahli Materi

Validasi yang dilakukan sesuai dengan beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek manfaat. Berdasarkan penilaian kelayakan materi video pembelajaran berbasis OBS dari ketiga aspek yakni 89%. Hasil penilaian pada aspek pembelajaran menyebutkan hasil yang sangat memuaskan yaitu dengan rata-rata 3,6 dengan presentase 90,1%, kriteria sangat layak ini karena kualifikasi isi video pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan serta kejelasan dalam menyampaikan rumusan pembelajaran yang ada di video. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pamungkas & Koeswanti, 2022), bahwa materi ajar harus sesuai dengan capaian pembelajaran. Kemudian Hasil penilaian pada aspek manfaat menyebutkan hasil rata-rata setiap butir aspek yang sangat memuaskan yaitu 92%, hasil penilaian tersebut dapat tercapai karena pemilihan video pembelajaran menggunakan aplikasi OBS sangat di terima dengan baik oleh siswa dan guru di SMK Dharma Wanita GRESIK. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2017), memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan

perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan. Nilai rerata ini menurut interpretasi yang ditetapkan oleh Riduwan (2018) termasuk kedalam kriteria Sangat Layak (84%-100%). Dengan demikian semua aspek masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **2. Kelayakan Ahli Media**

Ahli media yaitu dosen dari Universitas Negeri Surabaya. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis OBS dari berbagai aspek yang berhubungan dengan penilaian media.

Pada penilaian aspek suara menyebutkan rata-rata pada seluruh butir soal yaitu 86%, yang dapat dikategorikan sangat layak pada media pembelajaran, hal tersebut tercapai karena pemilihan suara yang ada didalam video sangat jelas dan tepat sehingga dapat didengar dengan baik. Pada aspek media, penilaian difokuskan pada suara, musik, narasi, materi, tulisan, warna, penyajian video, dan kemanfaatan. Menurut (Ichiana et al., 2022), media pembelajaran dinyatakan layak apabila hasil penilaian dari para ahli memperoleh persentase  $\geq 75\%$ . Butir-butir penilaian serta deskripsi untuk tiap-butir dapat dilihat pada lampiran.

Kelayakan media video pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek yaitu: suara, musik, narasi, materi, tulisan, penyajian video dan manfaat. Penilaian rerata terhadap semua aspek yaitu 83%. Pada butir suara musing pengiring (background) tercapai nilai yang sangat sempurna yaitu 100% dari semua validator hal tersebut dapat dicapai karena kesesuaian pemateri dengan suara pengiring video yang pas, sehingga tidak mengganggu siswa dalam mendengarkan suara narator. Bahkan komponen (tulisan atau, caption, gambar, video) mendapatkan rerata skor yang sangat baik yaitu 75%, yang tentunya dapat menarik ketertarikan siswa dalam menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh narator. Pada aspek kemanfaatan poin penyajian materi dapat menjadi bekal pemahaman sebelum memotong unggas tercapai nilai rerata 83,3%, nilai tersebut dapat tercapai karena pada video pembelajaran berbasis OBS, narator memberikan tayangan video pemotongan karkas unggas secara jelas dan berbahasa Indonesia, tentunya sangat membantu siswa dalam memahami proses pemotongan karkas unggas secara langsung dan bisa langsung dipraktikkan di rumah maupun pada saat praktik disekolah, sehingga siswa mendapatkan bekal sebelum pelaksanaan praktik. Dengan demikian secara keseluruhan aspek menunjukkan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai video pembelajaran.

## **3. Respon siswa**

Pada uji coba memperoleh skor rerata dari seluruh aspek adalah 86% dengan interpretasi sangat baik (Riduwan, 2018). Penilaian respon video pembelajaran berbasis OBS pada aspek kelengkapan materi diperoleh rerata skor 86% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena materi yang diajarkan sesuai dengan yang ada di video secara jelas dan terstruktur dan dengan dibantu dengan gambar-gambar yang bisa dilihat secara langsung yang sangat membantu siswa dalam memahami materi. Penilaian respon video pembelajaran berbasis OBS pada aspek unsur suara dan penyajian video diperoleh rerata 84% dan 87% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena siswa sangat merasa senang dengan penyampaian materi dengan metode yang berbeda, yang biasanya dilakukan dengan cara ceramah dan bercerita tanpa adanya contoh gambar secara langsung menjadikan siswa lebih tertarik dengan media video pembelajaran berbasis OBS ini. Penilaian respon video pembelajaran berbasis OBS pada aspek kemanfaatan diperoleh skor 88% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena media video salah satu metode pembelajaran yang baik digunakan. Dengan dibuatnya video secara langsung atau gambar yang disajikan secara nyata maka siswa akan lebih tertarik dalam memahami materi yang di sajikan dengan video pembelajaran menggunakan OBS Studio yang akan dibuat oleh peneliti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Hamdan & Attika, 2022). Hal tersebut juga beriringan dengan masa sekarang di era after pandemic Covid-19 yang serba digital begitu juga dengan dunia pendidikan dimasa sekarang. Peneliti menemukan beberapa saran dari siswa yaitu pada proses pemotongan karkas unggas yang sebelumnya menggunakan video dari luar negeri dengan bahasa Inggris, hal tersebut menyulitkan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan sehingga peneliti melakukan revisi dengan mengganti video pemotongan karkas unggas dengan video yang berbahasa Indonesia, Dengan demikian video sangat layak digunakan untuk pembelajaran oleh guru dan siswa sangat tertarik dengan adanya proses pemberian materi dengan video yang dikemas dengan baik dan sistematis, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang tidak ada di buku. pada aspek penyajian video terdapat pertanyaan mengenai ilustrasi gambar dan video dapat memperjelas materi, tentunya dengan intepretasi rata-rata 3,5 dengan predikat sangat baik, tentunya

sesuai dengan yang ada di video, gambar dan ilustrasi yang ada di video sangat baik dan sudah sesuai dengan kaidah kaidah penyusunan video pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Yudianto, 2017) Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film yang diputar.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil uji kelayakan dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis OBS (Open Broadcaster Software) pada materi unggas untuk siswa kelas X SMK Dharma Wanita Gresik dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kelayakan materi unggas pada video pembelajaran berbasis OBS dengan presentase seluruh aspek yaitu 89% memperoleh predikat "Sangat Layak"
2. Kelayakan media pada video pembelajaran berbasis OBS pada materi unggas dengan presentase seluruh aspek yaitu 84%. memperoleh predikat "Sangat Layak"
3. Penilaian respon dari video pembelajaran berbasis OBS pada materi unggas untuk siswa SMK Dharma Wanita Gresik kelas X dengan presentase rata-rata dari seluruh aspek yaitu 86% dapat dikategorikan "Sangat Baik" untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hamdan, A., & Attika, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi OBS Studio Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i2.7472>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ichiana, N. N., Halimah, A., & Dinayah, R. M. (2022). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Dalam Aplikasi "Ruangguru" Sebagai Media Belajar Online Siswa Sma Kelas X Ipa Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Revisi. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan*. <https://proceedings.uin-alauddin.ac.id/index.php/semnasftk/semnasftk01/paper/view/307>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Qorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12(1), 87–98.
- Yudha, S. S. (2021). *terhadap capaian kompetensi mahasiswa. Metode yang digunakan adalah*. 3, 538–545.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Nasya, I. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Puff Pastry dengan Metode Inggris Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Produk Pastry & Bakery di SMK N 4 Surakarta.