

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada Mata Pelajaran Agama (Studi Kasus: SDN 167 Mengger Girang)

Rangga Dwipangga^{1*}, Mamok Andri S²

^{1,2}Akademik Manajemen Informatika dan Komputer HASS Bandung

*E-mail: ranggamc022@gmail.com¹

Info Artikel	Abstrak
Article History: Received: 08 Jun 2024 Revised: 17 Jun 2024 Accepted: 20 Jun 2024	<p><i>Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan: 1) analisis kebutuhan, 2) merancang media, 3) membuat media, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive diawali dengan menganalisis potensi dan masalah, mengumpulkan data dan materi, merancang naskah dan produk, pengujian, revisi, validasi, implementasi, serta evaluasi. 2) Keefektifan media video animasi pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi mencapai 81,3% dengan kategori layak, serta terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut ($t_{hitung} = 11,054 \geq t_{tabel} = 2,119$). Dengan demikian, media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive efektif digunakan pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang.</i></p>
Keywords: <i>Media Video Animasi Pembelajaran, OBS Studio, LoomieLive, Mata Pelajaran Agama, Pengembangan</i>	

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya aspek pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan berbagai pembaharuan seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa (Arsyad, 2011).

Berdasarkan observasi di SDN 167 Mengger Girang, sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media atau hanya menggunakan media sederhana dari kertas atau barang bekas. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Padahal, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Daryanto, 2010).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan ialah video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive. Media ini menggabungkan animasi, audio, dan

visual sehingga dapat menarik perhatian siswa serta menyajikan materi secara lebih konkret dan detail. OBS Studio merupakan aplikasi untuk merekam dan melakukan streaming video, sedangkan LoomieLive dapat digunakan untuk membuat karakter avatar sesuai dengan karakter wajah pengguna (Zainal, 2015).

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media atau hanya menggunakan media sederhana.
2. Guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
3. Belum adanya pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang?
2. Bagaimana keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive yang dikembangkan pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang.
2. Mengetahui keefektifan media video animasi pembelajaran berbasis OBS Studio dan LoomieLive yang dikembangkan pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

2) Bagi Jurusan

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan video animasi pembelajaran berbasis *LoomieLive* dan *Obs Studio* sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak Jurusan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan.

4) Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediasikan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran ini diperlukan beberapa perangkat lunak yang dapat menunjang proses produksi dari media video animasi pembelajaran. Beberapa perangkat lunak yang digunakan yaitu: PowerPoint, OBS Studio, dan LoomieLive.

Metode yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Dengan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik angket dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penilaian Pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji kelayakan produk dan uji keefektifan pembelajaran. Penelitian hasil uji kelayakan produk oleh ahli media dikatakan memenuhi kriteria jika skor minimal yang dicapai 70% dengan kategori baik. Uji keefektifan dilakukan menggunakan uji t dan membandingkan rata-rata total skor hasil penelitian.

Tahapan penelitian

Pada Proses tahapan penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

1. Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi,
2. Tahap produksi, Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi sekolah, dengan membuat sebuah video presentasi atau mengajar secara singkat, dan
3. Tahap pasca Produksi, meliputi kegiatan me-review.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Hasil Program Media Video Animasi Pembelajaran

Media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio adalah media yang menggunakan animasi 3D dengan aplikasi Loomie dan pembuat video OBS Studio dalam suatu pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dalam hal ini peneliti mengambil materi mata pelajaran Agama.

Cara pengoperasian media video animasi pembelajaran cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, VCD player, atau DVD player pada umumnya. Media ini juga dapat disiarkan secara langsung di media sosial.

Media video animasi pembelajaran menampilkan cerita seperti guru yang sedang mengajar siswa-siswanya di dalam kelas dengan menggunakan video sebagai salah satu media pembelajarannya.



Gambar 1. Tampilan Pembukaan Video Animasi Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Isi Video Presentasi Materi

3.1.2 Hasil Keefektifan Media ketika Implementasi

Hasil penelitian diperoleh dari para ahli ketika pengujian dan dari siswa ketika kegiatan implementasi. Pengujian produk diperoleh hasil melalui angket oleh ahli materi, ahli media dan siswa.

1) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Iwan Setiawan S.Pd. selaku guru kelas IIA di SDN 167 Mengger Girang. Setelah melihat dan mencoba video animasi pembelajaran berbasis *LoomieLive* dan *Obs Studio* pada mata pelajaran Agama maka diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Keterangan
1	Materi dan tujuan pembelajaran	61	75	81,3%	Baik

3.1.3 Hasil Keefektifan Media Berdasarkan Ketuntasan

Untuk Menguji keefektifan pembelajaran digunakan uji satu sampel (uji pihak kanan). Hipotesis yang digunakan:

Ho : "Tidak ada perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi berbasis powtoon pada siswa SDN 167 Mengger Girang"

Ha : "Ada peningkatan hasil belajar sesudah siswa menggunakan media video animasi berbasis powtoon pada kelas IIA SDN 167 Mengger Girang"

Dalam menguji keefektifan media video animasi pembelajaran ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes pemahaman materi sebelum penggunaan media video animasi pembelajaran serta setelah penggunaan media video animasi pembelajaran mata pelajaran Agama

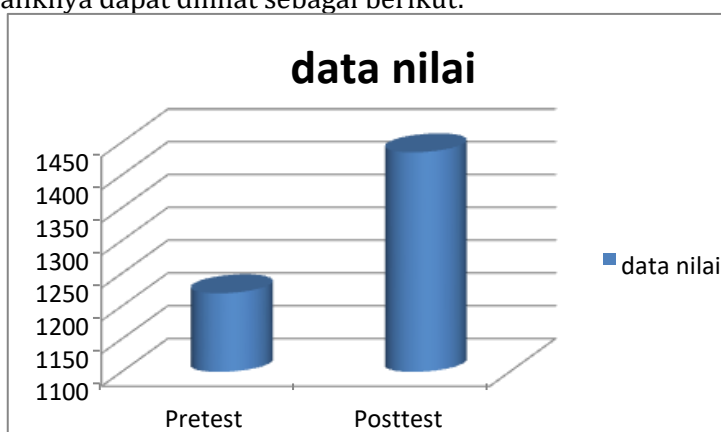
Data sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Siswa 1	70	80
2	Siswa 2	80	85
3	Siswa 3	75	95
4	Siswa 4	80	90
5	Siswa 5	75	85
6	Siswa 6	75	85

7	Siswa 7	85	95
8	Siswa 8	65	75
9	Siswa 9	70	85
10	Siswa 10	65	80
11	Siswa 11	55	70
12	Siswa 12	65	75
13	Siswa 13	70	90
14	Siswa 14	75	95
15	Siswa 15	75	90
16	Siswa 16	70	85
17	Siswa 17	70	75
	Jumlah	1220	1435

Untuk tabel grafiknya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Hasil tes siswa sebelum dan setelah menggunakan media video animasi pembelajaran mata pelajaran AGAMA dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa.

Hasil perhitungan diperoleh pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk=17-1 = 16$ diperoleh t tabel = 2,119. Didapat t hitung = 11,054 \geq t tabel = 2,119. Karena t hitung \geq tabel maka hipotesis (H_a) diterima. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar sesudah siswa menggunakan media video animasi berbasis LoomieLive dan OBS Studio pada SDN 167 Mengger Girang tersebut media dikatakan efektif.

3.2 Pembahasan produksi

3.2.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran, yaitu:

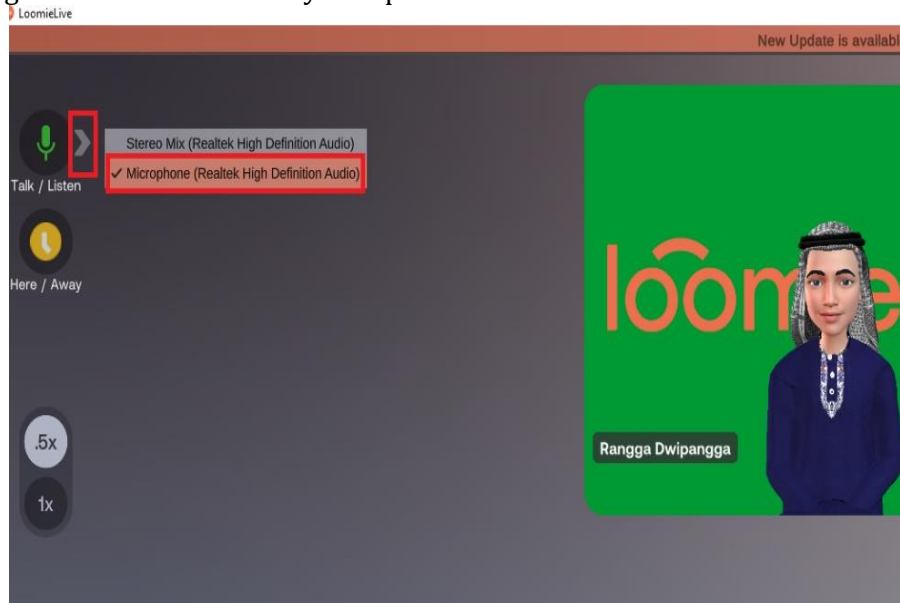
- Handphone yang sudah terinstal LoomieLive
- PC/Komputer yang sudah terinstal *OBS Studio*
- Aplikasi *online powtoon*
- Koneksi untuk menyambungkan ke internet
- Software pendukung yakni *Microsoft PowerPoint*

Setelah semua bahan siap, peneliti membuat avatar animasi berbasis LoomieLive. Persiapan dimulai dengan mengoneksikan handphone dengan internet, kemudian masuk ke aplikasinya, dan dilanjutkan dengan membuat sebuah avatar animasi untuk ditampilkan dalam video.

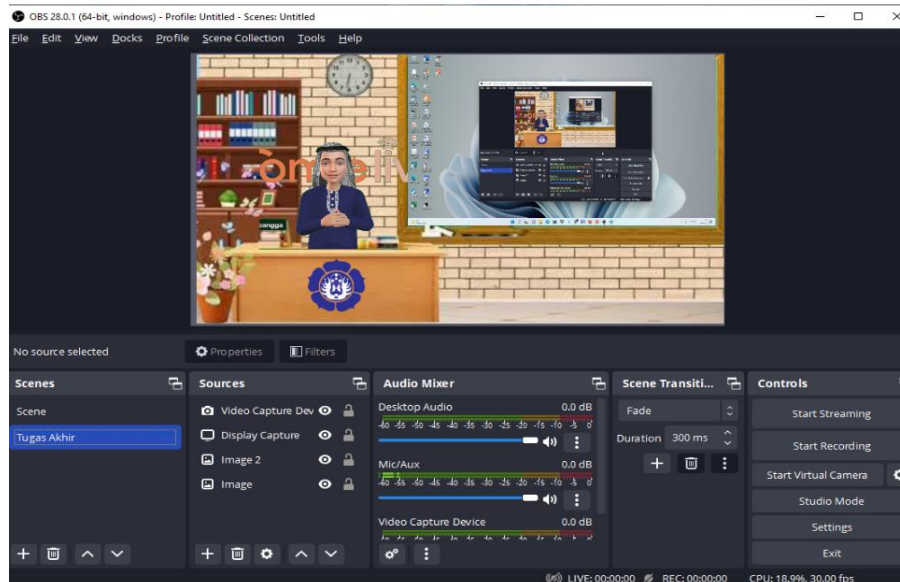
3.2.2 Produksi

Pada tahap produksi, peneliti mulai membuat video pembelajaran dengan berpedoman pada materi yang telah dibuat di PowerPoint sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

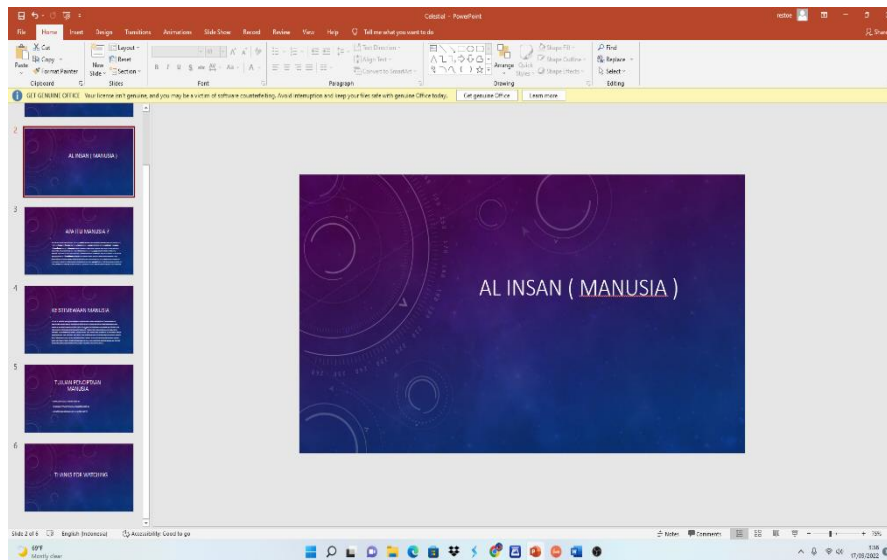
1. Mengoperasikan software OBS Studio untuk membuat sebuah video pembelajaran dengan melakukan recording atau live streaming.
2. Memilih filter background yang sesuai.
3. Menghubungkan aplikasi LoomieLive dengan OBS Studio agar dapat memunculkan animasi avatar yang telah dibuat sebelumnya di aplikasi LoomieLive.



Gambar 4. Tampilan Live Stream Pada LoomieLive



Gambar 5. Tampilan Akhir Animasi Live Stream Pada Obs Studio



Gambar 6. Bahan Materi Pada Power Point

3.2.3 Pasca Produksi

Tahap dimana animasi media video pembelajaran kini bisa di gunakan dengan cara live streaming / recording.

3.3 Implementasi

Pada tahap implementasi, media video animasi pembelajaran telah mulai diterapkan dalam pembelajaran di kelas IIA SDN 167 Mengger Girang. Sebanyak 17 siswa menggunakan program ini secara berkelompok. Dalam proses penerapannya, sebelum menggunakan media, siswa terlebih dahulu melakukan pretest. Kemudian, penerapan media dilakukan sebanyak dua kali. Setelah itu, dilakukan uji posttest serta siswa juga diberi angket untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio pada mata pelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Tahapan pengembangan meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, dilakukan persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Tahap produksi meliputi kegiatan pembuatan video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi OBS Studio, LoomieLive, dan PowerPoint. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan review dan validasi produk.
2. Media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran Agama di SDN 167 Mengger Girang. Keefektifan media diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi yang mencapai persentase 81,3% dengan kategori "Baik". Selain itu, hasil uji satu sampel menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Agama di Sekolah Dasar

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru dapat memanfaatkan media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio sebagai media alternatif dalam pembelajaran Agama di Sekolah Dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
2. Bagi Sekolah Pihak sekolah dapat mendukung penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer atau laptop, LCD proyektor, dan akses internet yang stabil.

Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media video animasi pembelajaran berbasis LoomieLive dan OBS Studio pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman, Maman, dan Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Ade, Koesnandar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.
- [3] AECT (2004). *AECT Definition and Terminology Committee Document: The Meanings of Educational Technology*. Washington, D.C: Association for Educational Communications and Technology.
- [4] Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [6] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- [8] Depdiknas. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [9] Dimyatidan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- [11] Hamidi. 2007. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM
- [12] H. Ketamo and M. Suominen. 2010. Learning-by-Teaching in an Educational Game: The Educational Outcome, User Experience and Social Networks. *Journal of Interactive Learning Research*. Volume 21. Hal. 75-94.
- [13] Zainal. 2015. Keaktifan Siswa Dengan Teknologi Pembelajaran dalam Proses Pendidikan.. (Diakses pada 8 April 2015).
- [14] Januszewski, Alan and Michael Molenda. 2010. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaun. Kasmadidan Nia Siti Sunariah. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [16] Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Epistemologi Pendidikan*, Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- [17] Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [18] Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Bandung: Angkasa.
- [19] Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- [20] Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [21] Republik Indonesia. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- [22] Rifai, Achmad dan Catharina TriAnni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- [23] Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Edisi Kedua*.

- Bandung: Rajagrafindo Persada.
- [24] Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- [25] Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [26] Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- [27] Soo-Phing TEOH, Belinda and Dr.Tse-Kian NEO. 2007. Interactive Multimedia Learning: Students' Attitudes and Learning Impact In An Animation Course. *Journal of Interactive Learning Research*. Volume 6. Hal. 28-37.
- [28] Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [29] Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [30] Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- [31] Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- [32] Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [33] Syarif, Izuddin. 2012. Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Nomor 2. Volume 2. Hal. 234-249. Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). Jakarta: Sinar Grafika.
- [34] Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [35] Zhang, Y.A. 2012. Developing Animated Cartoons for Economic Teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. Volume 9. Halaman 22-23.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN