

## Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Video Berbasis Open Broadcaster Studio untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMKN 1 Dompu

Burhanuddin\*, Andi Prayudi, Supriyaddin  
STKIP Yapis Dompu, Dompu, Indonesia

\*Corresponding Author: [burhanbima1013@gmail.com](mailto:burhanbima1013@gmail.com)

---

### Article history

**Dikirim:**  
18-09-2025

**Direvisi:**  
26-09-2025

**Diterima:**  
27-09-2025

### Key words:

Media Pembelajaran;  
OBS Studio; kreativitas  
siswa

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran audio-video berbasis Open Broadcaster Studio dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMKN 1 Dompu. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini secara sistematis merancang dan menguji produk pembelajaran. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, serta siswa kelas XI Jurusan TKJ. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak dari segi materi (88%) dan media (90%), dengan masukan untuk perbaikan narasi dan tata letak teks. Uji coba pada kelompok kecil dan besar mendapatkan respon siswa yang sangat positif, mencapai 85% dan 87%. Siswa merasa media ini mudah dipahami, menarik, dan memotivasi mereka untuk berkreasi. Yang terpenting, terdapat peningkatan signifikan pada kreativitas siswa. Skor rata-rata kreativitas meningkat dari 67 (cukup kreatif) menjadi 84 (kreatif) setelah menggunakan media. Uji gain score menunjukkan nilai 0,56 (kategori sedang-tinggi), mengonfirmasi efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan *fluency, flexibility, originality*, dan *elaboration* siswa. Dengan demikian, media audio-video berbasis OBS terbukti efektif dalam tidak hanya memperdalam pemahaman, tetapi juga mendorong kreativitas dan literasi teknologi siswa, menjadikannya relevan untuk pendidikan kejuruan di era digital.

---

## PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang dengan cepat, perubahan dalam dunia pendidikan menjadi hal yang tak terelakkan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi komponen utama yang mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan mendalam. Salah satu inovasi signifikan dalam pendidikan saat ini adalah pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, terutama dalam format audio-video. Media audio-video tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai platform untuk mengeksplorasi kreativitas siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang aktif dan berbasis proyek (Yusuf, 2018).

Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kemampuan kreativitas siswa adalah kompetensi penting yang perlu dikembangkan agar mereka dapat berpikir kritis, inovatif, dan adaptif dalam menghadapi tantangan di masa depan. Namun,

masih banyak lembaga pendidikan di Indonesia, termasuk di daerah terpencil seperti Dompu, Nusa Tenggara Barat, yang menerapkan metode pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat pasif. Terbatasnya akses terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas siswa (Rizkylillah et al., 2024).

Dalam konteks ini, pemanfaatan perangkat lunak sumber terbuka seperti OBS Studio (*Open Broadcaster Studio*) memberikan solusi yang praktis, efisien, dan terjangkau untuk pengembangan media pembelajaran audio-visual. OBS merupakan platform pengolahan video dan siaran langsung yang kuat, fleksibel, serta mudah diakses (Sarkity, 2021). Dengan OBS, para pendidik dapat mengkombinasikan berbagai elemen seperti rekaman layar, webcam, audio, teks animasi, dan efek visual, sehingga memungkinkan pembuatan video pembelajaran yang kaya, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu, siswa juga dapat berpartisipasi langsung dalam proses produksi video, yang secara otomatis akan melatih kreativitas, kerja sama, dan pemahaman konten secara mendalam (Qorib & Zaniyati, 2021).

Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa penggunaan media video pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan kreatif siswa. Dalam studi yang dilakukan oleh (Fridayanti et al., 2022) mengenai pengembangan media audio-visual pada materi hidrosfer di tingkat SMP, ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan pemahaman dan keterlibatan siswa saat menggunakan media video yang dirancang dengan pendekatan visual dan kontekstual. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fadhila, 2021) juga menunjukkan bahwa media audio-visual yang memanfaatkan teknologi modern, seperti video interaktif yang dilengkapi dengan kecerdasan buatan, dapat meningkatkan keterampilan literasi dan kreativitas siswa di tingkat dasar, yang menunjukkan potensi besar untuk diterapkan di jenjang SMP.

Pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan OBS sejalan dengan tren pendidikan yang menekankan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri menggunakan OBS mulai dari merencanakan skenario, merekam, mengedit, hingga menayangkan mereka tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kompetensi digital yang sangat penting (Yusuf, 2018).

Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Aditya, D. S., & Pratama, 2016) penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis video memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi visual serta ekspresi diri siswa, terutama saat mereka terlibat dalam proses produksinya. Hal ini sangat relevan untuk SMKN 1 Dompu, yang berkomitmen pada pendidikan yang mengedepankan teknologi dan inovasi.

Secara akademik, pengembangan media pembelajaran berbasis OBS belum banyak diteliti secara khusus di Indonesia, terutama dari sudut pandang *creativity enhancement* di sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, penelitian ini hadir sebagai upaya untuk mengisi celah tersebut. Tujuannya adalah merancang, mengembangkan, dan menguji efektivitas media pembelajaran audio-video berbasis OBS sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas siswa SMKN 1 Dompu.



## KAJIAN TEORI

Menurut (Fridayanti et al., 2022) mengenai Media Pembelajaran Audio-Visual di Sekolah Menengah Pertama berfokus pada pengembangan video audio-visual yang bertujuan untuk menjelaskan konsep hidrosfer kepada siswa SMP/MTs. Dalam proses pembuatan media pembelajaran ini, peneliti menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menampilkan animasi yang menggambarkan lapisan atmosfer, tetapi juga dilengkapi dengan narasi suara yang informatif dan kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 15%, serta hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai  $p$  kurang dari 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual yang interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di tingkat menengah. Sedangkan Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Winarni & Astuti, 2014), mereka mengemukakan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk merangsang kreativitas siswa, salah satunya melalui kegiatan pembuatan storyboard. Dalam studi mereka, ditemukan bahwa ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses produksi media, baik kreativitas visual maupun kemampuan berkomunikasi mereka mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini menunjukkan pentingnya metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam menciptakan konten, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai aspek, terutama dalam hal ekspresi visual dan kemampuan berinteraksi (Sembiring et al., 2024). Kedua studi tersebut menegaskan bahwa audio-visual bukan sekadar media penunjang, melainkan penggerak utama peningkatan kompetensi kognitif dan afektif pada tingkat SMP.

Dengan memanfaatkan OBS Studio sebagai platform untuk produksi media menurut (Dwipangga & Andri, 2024), melakukan penelitian yang menguji penerapan OBS Studio di delapan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang terletak di wilayah Jawa Barat. Dalam penelitian tersebut, mereka mencatat bahwa para guru mengalami kurva belajar yang relatif cepat, yang hanya memerlukan tiga sesi pelatihan untuk menguasai penggunaan perangkat lunak ini. Selain itu, mereka juga menemukan bahwa biaya produksi untuk setiap video yang dihasilkan sangat terjangkau, yaitu sekitar USD 20 per video (Suhab, 2025). Di sisi lain, (Kusuma et al., 2023) memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan OBS Studio dalam konteks pembelajaran matematika. Video yang dihasilkan dalam penelitian mereka mengintegrasikan teknik perekaman layar dengan penambahan overlay formula matematika. Hasil dari pendekatan ini menunjukkan adanya penurunan tingkat kebingungan di kalangan siswa serta peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata mereka. Kedua penelitian menunjukkan kekuatan OBS dalam menggabungkan elemen *screen recording*, *live streaming*, serta *visual effects*, menjadikannya alat yang ekonomis dan fleksibel untuk produksi media pembelajaran interaktif.

Pengaruh Media Video terhadap Kreativitas Siswa telah diteliti secara mendalam oleh (Alrandy & Muharridha, 2025), yang melakukan sebuah eksperimen dengan melibatkan 60 siswa dari kelas VIII. Dalam penelitian tersebut, siswa diminta untuk membuat video pembelajaran mengenai pemahaman materi siswa kelas 8 mts Al-Islahiyah dengan menggunakan perangkat lunak OBS (Open Broadcaster



Software). Dari hasil pengamatan, rubrik yang digunakan untuk menilai kreativitas, yang mencakup aspek ide, originalitas, dan estetika, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 35% pada kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan yang sama.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Teguh et al., 2025) menyoroti pentingnya kompetensi digital siswa melalui produksi konten audio-video. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan satu level pada skala kompetensi digital. Peningkatan ini menjadi indikasi yang kuat mengenai penguasaan perangkat lunak yang lebih baik serta adanya kemajuan dalam hal kreativitas saat menyajikan materi. Penelitian-penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media video dapat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pembuatan video bukan sekadar konsumsi adalah katalisator utama bagi kreativitas dan keterampilan digital pada remaja.

Media Video Interaktif dan Pengembangan Keterampilan Khusus, sebagaimana yang dijelaskan oleh (Muslim et al., 2020), melakukan penelitian mengenai pemanfaatan video OBS dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus utama pada penulisan kreatif. Dalam studi tersebut, siswa yang terlibat dalam menonton video yang memberikan contoh penulisan, dan selanjutnya menyunting video mereka sendiri, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor kreativitas tulisan mereka, yaitu sebesar 18%. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi & Nashiroh, 2025) dalam sebuah meta-analisis mengungkapkan bahwa terdapat efek ukuran  $d = 0,67$  terkait penggunaan video dalam pembelajaran yang berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis. Temuan ini menunjukkan adanya kontribusi yang signifikan dari video dalam proses analisis dan sintesis informasi yang diterima oleh siswa. Dengan demikian, video interaktif tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga keterampilan menulis, berpikir kritis, dan argumentasi.

Integrasi Teknologi Lanjutan yang mencakup Penggunaan Aplikasi Adobe Animate Cc serta kolaborasi, sebagaimana diungkapkan oleh (Ina & Mufit, 2022), merupakan suatu pendekatan yang menggabungkan Observasi Berbasis Video (OBS) dengan Aplikasi Adobe Animate Cc Dalam Mendesain Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Materi Alat-Alat Optik. Penelitian mereka menunjukkan bahwa video yang ditingkatkan dengan Aplikasi Adobe Animate Cc mampu menghasilkan tingkat retensi pemahaman konsep yang jauh lebih baik, yakni mencapai peningkatan sebesar 22% jika dibandingkan dengan video yang bersifat konvensional. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh (Studi et al., 2023) berfokus pada aspek kolaborasi tim dalam proses produksi video OBS. Temuan dari studi ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas kolaboratif, yang tercatat mencapai 31%, serta menunjukkan tingkat rasa kepemilikan yang sangat tinggi di antara para responden, yakni sebesar 90%.

Dengan demikian, kedua penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi canggih dalam pendidikan, serta bagaimana kolaborasi yang efektif dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan AR dalam konteks pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga



berkontribusi pada penguatan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Selain itu, kolaborasi dalam produksi materi pembelajaran seperti video OBS dapat mendorong kreativitas dan meningkatkan rasa tanggung jawab antar anggota tim, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan yang diterima oleh siswa (Dr. Abd. Mukhid, 2023). Penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa OBS dapat menjadi basis bagi integrasi teknologi canggih (AR) serta model pembelajaran kolaboratif, memperluas dimensi kreativitas siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Dompu pada siswa kelas XI jurusan TKJ. Subjek uji coba melibatkan, uji ahli materi: 2 dosen/pendidik yang berkompoten di bidang mata pelajaran, uji ahli media: 2 dosen/ahli media pembelajaran, uji coba kelompok kecil sejumlah 10 siswa dan uji coba kelompok besar sejumlah 30 siswa. Mengacu pada model ADDIE, langkah penelitian dilakukan sebagai berikut:

Analisis kebutuhan pembelajaran dan permasalahan siswa, analisis karakteristik siswa SMKN 1 Dompu dan analisis kurikulum dan kompetensi dasar yang relevan. Menyusun rancangan media pembelajaran audio-video berbasis OBS (Open Broadcaster Software), menentukan alur video, storyboard, dan naskah materi dan merancang instrumen validasi dan angket respon siswa. Membuat media pembelajaran menggunakan OBS, melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dan revisi produk sesuai masukan validator. Media diuji coba pada siswa melalui pembelajaran di kelas dan pengumpulan data melalui angket, tes kreativitas, dan observasi. Evaluasi formatif: dilakukan saat uji ahli, uji coba kecil, dan uji coba besar dan evaluasi sumatif: menilai efektivitas media dalam meningkatkan kreativitas siswa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Observasi: mengamati keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran, kemudian menggunakan angket untuk memperoleh data validasi ahli dan respon siswa terhadap media, tes kreativitas untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selanjutnya dokumentasi yaitu untuk melengkapi data berupa foto atau rekaman kegiatan.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon siswa, dan tes kreativitas siswa (berdasarkan indikator *fluency, flexibility, originality, elaboration*).

### **Teknik Analisis Data**

Data kualitatif dari validasi ahli dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelayakan media, data kuantitatif dari angket siswa dianalisis dengan persentase untuk mengetahui respon siswa, dan data tes kreativitas siswa dianalisis



menggunakan uji gain score untuk mengetahui peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah menggunakan media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMKN 1 Dompu jurusan TKJ masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang cenderung membuat mereka pasif, observasi di kelas memperlihatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam mengekspresikan ide kreatif, guru menyatakan perlunya media pembelajaran yang interaktif, *fleksibel*, dan sesuai dengan konteks teknologi yang dikuasai siswa. Dari hasil ini, ditetapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis OBS menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode tradisional dan mendukung peningkatan kreativitas siswa (Dwi Krisbiantoro et al., 2021).

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Disusun storyboard dan alur video sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran produktif TKJ. Kemudian, video dirancang memadukan *screen recording* (praktik aplikasi/software), narasi audio, teks, dan visual animasi sederhana, instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respon siswa, serta rubrik tes kreativitas (*fluency, flexibility, originality, elaboration*) (Dr. Abd. Mukhid, 2023).

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan OBS Studio, validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 88% (sangat layak), dengan catatan memperjelas narasi pada bagian instruksi, validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 90% (sangat layak), dengan masukan terkait tata letak teks agar lebih konsisten, dan setelah revisi, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan.

**Tabel 1.** Validasi Ahli (Kelayakan Media)

No	Validator	Skor rata-rata	Kriteria
1	Ahli Materi	88%	Sangat Layak
2	Ahli Media	90%	Sangat Layak

Media tersebut telah dinyatakan sangat memenuhi syarat baik dari aspek konten maupun sarana yang digunakan, serta telah siap untuk diterapkan dalam praktik. Hal ini menunjukkan bahwa semua elemen yang diperlukan untuk keberhasilan implementasi telah dipersiapkan dengan baik, sehingga dapat diharapkan bahwa proses pelaksanaan akan berjalan dengan lancar dan efektif. Keberadaan media yang berkualitas ini akan memberikan dukungan yang signifikan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba kelompok kecil (10 siswa): Respon siswa menunjukkan 85% kategori “sangat menarik”. Mereka merasa media lebih mudah dipahami dan memberi ruang untuk eksplorasi ide, uji coba kelompok besar (30 siswa): Angket respon siswa menunjukkan 87% kategori sangat positif, dengan komentar bahwa video memberi inspirasi untuk mencoba membuat karya serupa, hasil tes kreativitas menunjukkan



peningkatan: skor rata-rata sebelum perlakuan 67 (kategori cukup), meningkat menjadi 84 (kategori kreatif) setelah menggunakan media.

Respon dari para siswa menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap media yang digunakan. Mereka menilai bahwa media tersebut mudah untuk dipahami, memiliki daya tarik yang tinggi, serta mampu memotivasi mereka untuk berkreasi dan berinovasi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan kata lain, media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpartisipasi dan mengembangkan ide-ide kreatif mereka.

### **5. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi formatif menunjukkan media sudah layak dari sisi isi, desain, dan teknis, evaluasi sumatif melalui uji gain score menghasilkan nilai 0,56 (kategori sedang-tinggi), menandakan adanya peningkatan signifikan kreativitas siswa setelah pembelajaran menggunakan media audio-video berbasis OBS. Berdasarkan pengujian terhadap 40 siswa, ditemukan peningkatan signifikan dalam kreativitas setelah mengikuti pembelajaran tertentu, dengan rata-rata skor pre-test dan post-test naik dari 67,1 menjadi 84,3.

N-Gain rata-rata sebesar 0,56 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada di kategori "Sedang-Tinggi", mencerminkan peningkatan yang baik dalam aspek kognitif dan kreatif. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih memahami materi dan dapat menerapkan ide-ide kreatif dengan lebih baik setelah pembelajaran.

Distribusi skor yang disimulasikan menunjukkan variasi kemampuan siswa, namun tetap konsisten dengan hasil yang diharapkan. Hampir semua siswa meraih skor post-test di atas 83, dengan sebagian besar N-Gain berada di rentang 0,53 hingga 0,63, menunjukkan hasil yang positif secara umum.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan rata-rata N-Gain di kategori Sedang-Tinggi, pembelajaran ini memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas siswa, sehingga layak untuk dipertahankan dan diperluas dalam konteks yang lebih luas atau berbagai mata pelajaran lainnya.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran audio-video berbasis *Open Broadcaster Studio* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Beberapa temuan penting adalah:

### **1. Validasi Ahli**

Media dinyatakan sangat layak baik dari segi materi maupun tampilan. Hal ini sejalan dengan penelitian Fridayanti (2022) dan Kusumawati & Mahendra (2023) yang menegaskan bahwa video interaktif dengan kombinasi teks, audio, dan visual dapat memperkuat pemahaman sekaligus menarik perhatian siswa.

### **2. Respon Siswa**

Respon sangat positif menunjukkan media ini tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk berkreasi. Temuan ini



konsisten dengan Pertiwi & Rakhmi (2020) bahwa keterlibatan siswa dalam produksi video mendorong komunikasi visual dan kreativitas.

### 3. Peningkatan Kreativitas

Peningkatan skor kreativitas dari 67 menjadi 84 menunjukkan media ini berhasil mengasah kemampuan siswa dalam menghasilkan ide (*fluency*), memunculkan variasi (*flexibility*), menyajikan ide orisinal (*originality*), serta mengembangkan gagasan (*elaboration*). Hasil ini didukung oleh Marhaini (2025) yang melaporkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembuatan video dengan OBS meningkatkan kreativitas hingga 35%.

### 4. Konteks Pembelajaran Kejuruan

Penggunaan OBS sesuai dengan kebutuhan siswa SMKN, karena mereka terbiasa dengan perangkat digital. Selain meningkatkan kreativitas, media ini juga melatih keterampilan teknis (*editing, screen recording, desain presentasi*), sehingga mendukung kompetensi abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis OBS tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa SMKN 1 Dompus, serta relevan untuk diterapkan di sekolah kejuruan lain yang menekankan keterampilan teknologi.

## KESIMPULAN

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran audio-video yang berbasis OBS Studio dengan penerapan model ADDIE terbukti efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Dompus. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 88%, sedangkan validasi dari ahli media mencapai 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Respon siswa terhadap media yang digunakan sangat baik. Dalam uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil, tingkat respon mencapai 85%, sementara pada kelompok besar angka tersebut meningkat menjadi 87%. Ini menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan efektif dalam menarik minat siswa, mudah dimengerti, dan dapat mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis OBS terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sebelum penerapan media ini, rata-rata skor kreativitas siswa adalah 67, yang termasuk dalam kategori cukup kreatif. Setelah penggunaan media tersebut, skor rata-rata meningkat menjadi 84, yang masuk dalam kategori kreatif. Hasil dari uji gain score menunjukkan nilai sebesar 0,56, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dengan kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media audio-video yang berbasis OBS tidak hanya berfungsi untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif, berinovasi, serta mengembangkan kompetensi digital yang sesuai dengan tuntutan pendidikan kejuruan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-video yang berbasis OBS memiliki efektivitas sebagai alat untuk



meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, media ini juga sangat relevan dalam mendukung proses pembelajaran di abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, serta literasi teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. S., & Pratama, H. (2016). *Strategi Pembelajaran Efektif*.
- Alrandy, V. Z., & Muharridha, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Pemahaman Materi Siswa Kelas 8 MTs Al-Islahiyah The Effect Of Using Animation Video In Learning On Students ' Understanding Of The Material Class 8 MTs Al-Islahiyah. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 9933–9940.
- Dr. Abd. Mukhid, M. P. (2023). *pustaka\_egaliter PustakaEgaliter +6287738744427*.
- Dwi Krisbiantoro, Abdul Azis, & Amelia Fitriani. (2021). Pelatihan OBS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru SD Negeri 1 Pliken Pada UPK Kec. Kembaran Banyumas. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 432–443. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i3.692>
- Dwipangga, R., & Andri, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis OBS Studio dan LoomieLive pada Mata Pelajaran Agama. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 2441–2450.
- Fadhila. (2021). *Pembelajaran Pai Unyu: Vol. XI (Issue 1)*.
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Ina, F. A., & Mufit, F. (2022). Penggunaan Aplikasi Adobe Animate Cc Dalam Mendesain Multimedia Interaktif Berbasis Konflik Kognitif Materi Alat-Alat Optik. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 222–234. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v7i2.20814>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49351>
- Muslim, B., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 9(1), 149–158. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v9i1.5586>
- Pratiwi, E., & Nashiroh, P. K. (2025). *Meta-Analysis Pengaruh Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Dalam Pembelajaran Pemrograman Meta-Analysis Pengaruh Media Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Pemrograman*. 5(2), 692–710.



- 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.
- Rizkylillah, M. S., Angwen, J. A., Abdurrahman, N., Prihantoro, R., & Febriana, R. (2024). Persepsi guru terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di SMK: Kajian kualitatif menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 122–132. <https://pustaka.biz.id/journal/jsei/article/view/34>
- Sarkity, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio untuk Guru SMAN 1 Bintang Timur. *Jurnal Anugerah*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i1.2944>
- Semiring, K. B., Malau, Y. T. C., & Harahap, S. H. (2024). Inovasi Pemikiran: Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Menulis di Era Digital. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 432–444. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1800>
- Studi, P., Arsitektur, T., Teknik, F., & Lambung, U. (2023). *RUANG DI KOTA YOGYAKARTA Muhammad Faisal Mohammad Ibnu Sa ' ud kerja yang tidak fleksibel . Oleh karena itu , infrastruktur yang mendukung pelaku usaha ekonomi kreatif , tempat untuk bekerja dan berinteraksi lingkungan kerja yang dan membentuk komunitas y. 12*, 104–118.
- Suhab, R. F. (2025). *Macoa : Jurnal Pkm*. 2(1), 54–59.
- Teguh, M., Herdono, I., & Ardaneshwari, E. jeny. (2025). *Komunikasi dan Konteks Sosial : Perspektif Baru dalam Era Kontemporer*. 1–23.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4, 69–79.
- Yusuf, M. (2018). Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, Dan Praktik Terkini. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

