

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO BAGI GURU PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA**Kunarso**

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten

*gyunarso@gmail.com**ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan harapan menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video. Obyek kegiatan yaitu media pembelajaran berbasis video, sedangkan subyek dalam kegiatan ini adalah guru pendidikan agama Buddha yang tergabung dalam kelompok kerja guru Pendidikan agama buddha kabupaten Pati. Waktu kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 November 2020. Teknik kegiatan dilakukan dengan cara pendampingan. Tahapan kegiatan meliputi (1) pra acara yaitu menyusun materi presentasi, menyiapkan administrasi. (2) meminta dukungan lembaga yakni Kelompok Kerja Guru Agama Buddha kabupaten Pati. (3) pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara pemberian pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis video. (4) evaluasi hasil kegiatan melalui pemberian umpan balik oleh peserta terhadap pelaksana. Hasil PkM menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan teori dan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis video. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil *post test* dan *pre tes* serta hasil pembuatan video pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video, Guru Pendidikan Agama Buddha**ABSTRACT**

This community service activity aims to provide assistance and training in making learning media with the hope of increasing the knowledge and skills of teachers in making video-based learning media. The object of the activity is video-based learning media, while the subjects in this activity are Buddhist education teachers who are members of the Pati district Buddhist education teacher working group. The time of the activity is held on November 21, 2020. The technique of the activity is carried out using assistance. The activity stages include (1) pre-event, namely preparing presentation materials, and preparing administration. (2) ask for institutional support, namely the Pati District Buddhist Teacher Working Group. (3) the implementation of activities is carried out by assisting in making video-based learning videos. (4) evaluation of activity results through providing feedback by participants to implementers. The results of the activity show that there is an increase in theoretical knowledge and practice in making video-based learning media. This can be known based on the results of the post-test and pre-test as well as the results of making learning videos.

Keywords: learning media, videos, Education Teacher Buddhist**Articel Received:** 19/06/2022; **Accepted:** 31/10/2022**How to cite:** Kunarso, Kunarso. (2022). Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis video bagi guru pendidikan agama Buddha. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (3), 468-481. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i3.11143>

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media

pembelajaran terus mengalami perkembangan baik model ataupun jenisnya, apalagi dimasa perkembangan teknologi seperti ini. Perkembangan ini dapat dilihat dengan munculnya berbagai media, baik yang bersifat audio, visual, ataupun audio visual yang berbasis teknologi. Dengan adanya variasi media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang penting, dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan terbantu keberhasilannya, selain itu media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Nurchahyo, 2016). Media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya berfungsi untuk memudahkan komunikasi, meningkatkan motivasi, meningkatkan kemermaknaan proses belajar, menyamakan persepsi antara satu siswa dengan yang lain, serta untuk memenuhi kebutuhan akan siswa yang memiliki perbedaan gaya belajar (Rizqi Ilyasa Aghni, 2012).

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis antara lain media audio yakni media yang hanya didengar saja, media visual yaitu media yang hanya dilihat saja, serta media audiovisual yaitu media yang dapat didengar sekaligus dilihat (Teni Nurrita, 2018). Dengan demikian para guru dapat memilih media pembelajaran yang dianggap cocok saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Permasalahan terkait media pembelajaran dapat muncul ketika media yang digunakan kurang mampu memberikan efek transfer ilmu yang dilakukan oleh guru. Permasalahan ini dapat muncul karena tidak semua media pembelajaran dapat digunakan untuk penyampaian pembelajaran. Artinya masing-masing media memiliki keterbatasan sesuai dengan audiens ataupun keadaan disuatu tempat atau bahkan pengguna media itu sendiri, dalam hal ini adalah guru. Sebagai contoh pada masa sekarang merupakan masa yang sulit karena adanya pandemi covid 19. Hal ini tentu berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Apalagi kegiatan sekolah atau pembelajaran dilakukan secara daring atau tidak tatap muka. Siap tidak siap setiap guru harus menentukan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar. Dalam hal ini media yang digunakan adalah internet, baik melalui aplikasi *zoom*, *whatsapp*, *googlemeet* ataupun yang lainnya. Namun penggunaan media tersebut tentunya

memiliki beberapa permasalahan. Sebagai contoh adalah permasalahan yang disampaikan oleh seorang guru kepada suara.com terkait kesulitan pembelajaran model daring, beliau menyampaikan bahwa media yang digunakan adalah internet, yaitu dengan cara webinar atau kelas online. Akan tetapi proses belajar dan mengajar secara virtual atau webinar seringkali menemukan kendala khususnya jaringan internet. Selain itu, permasalahan lain yang muncul dengan adanya model pembelajaran daring adalah meningkatnya biaya pembelian kuota internet. Hal ini juga dikeluhkan seorang ibu bernama Erna dalam *radarcirebon.com*, beliau mengeluh bahwa dalam kondisi saat ini suami sudah tidak bekerja akan tetapi kebutuhan kuota meningkat, bila tidak dipenuhi maka kasihan anaknya yang tidak bisa mengikuti pembelajaran. Selain permasalahan yang dirasakan oleh orang tua, guru juga mengalami berbagai kesulitan dalam menentukan media pembelajaran dimasa pandemic seperti saat ini.

Menurut hasil survey dari Muhammad Hasan Habibie yang dimuat pada portal berita *detik.com* menunjukkan bahwa sekitar 87 % guru hanya melakukan proses pembelajaran dengan mengirimkan soal atau sekedar beraktivitas dengan buku teks, singkatnya hanya memberikan tugas lalu dikumpulkan, dan begitu terus selanjutnya. Akibatnya proses pembelajaran berlangsung kurang menarik serta mempersulit ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka penulis berniat untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Bagi Guru Pendidikan Agama Buddha".

B. LANDASAN TEORI

1. Pendampingan

Pendampingan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan memberikan petunjuk, arahan, serta bimbingan kepada peserta pada sebuah kegiatan pelatihan. Dalam kegiatan pendampingan terdapat interaksi antara peserta dan instruktur pendamping secara dinamis dalam menghadapi segala kesulitan secara bersama-sama (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Pendampingan juga dapat diartikan sebagai sebuah bentuk hubungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang mendorong proses tumbuh dan berkembang keterampilan seseorang setelah mengikuti sebuah kegiatan (Alihar, 2018).

Dengan demikian kata pendampingan dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan seseorang dengan cara pemberian petunjuk, arahan serta bimbingan.

2. Pengertian dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar, ketersediaan media pembelajaran sangat penting bagi guru serta siswa. Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Sadiman et al., 2014). Media juga dapat diartikan sebagai manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Andriyani, 2017).

Pendapat lain menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran sering kali kurang memberikan kejelasan tentang pesan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan materi yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2008)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa arti media pembelajaran adalah segala alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya alat bantu ini diharapkan dapat memberi manfaat yang positif bagi proses pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum mempunyai empat kegunaan yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami

kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini data diatasi dengan media pendidikan (Sadiman et al., 2014)

Media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat antara lain: (1) penyampaian materi diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar dan pembelajaran, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses, belajar, (8) mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif, (9) media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, (10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, (11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. (Iwan Falahudin, 2014)

Berdasarkan uraian tentang manfaat media pembelajaran di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran baik guru ataupun siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berhasil. Selain itu media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran.

3. OBS

Dalam pelaksanaan kegiatan pembuatan video menggunakan aplikasi OBS studio. Pada awalnya aplikasi ini merupakan program streaming dan perekaman lintas platform gratis dan *open source* yang dibangun dengan Qt dan dikelola oleh Proyek OBS. Saat ini *platform* tersebut disebut dikenal sebagai sebagai OBS Studio, yang dapat digunakan menggunakan Microsoft Windows , macOS , dan Linux. OBS didanai oleh Open Collective (Qorib & Zaniyati, 2021).

C. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 22 November 2020 bertempat di Vihara Saddhadipa Juwana kabupaten Pati, Jawa Tengah. Adapun peserta pada kegiatan ini berjumlah 17 guru Pendidikan Agama Buddha yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Agama Buddha di Kabupaten Pati.

Dalam pengabdian ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan antara lain: (1) Pra-kegiatan: menyusun materi presentasi, mempersiapkan segala admistrasi yang

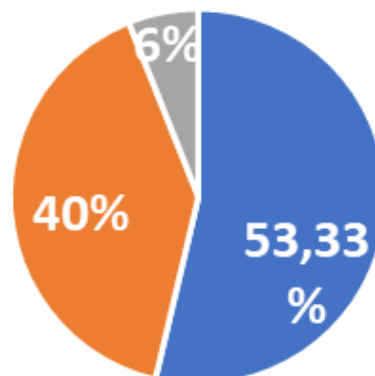
dibutuhkan dalam kegiatan PkM; (2) Meminta dukungan lembaga Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha; (3) Pelaksanaan kegiatan PkM dilakukan dengan memberikan pendampingan dalam hal pembuatan video media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi OBS Studio; (4) Evaluasi kegiatan dan efektifitas program dilakukan sebagai refleksi untuk kegiatan serupa di masa yang akan datang. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Buddha Di Kabupaten Pati.

Evaluasi dilakukan pada awal dan diakhir program dengan memberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang bertujuan untuk mengetahui perubahan pengetahuan yang dicapai dalam pembelajaran. Kemudian dilakukan evaluasi akhir terhadap seluruh kegiatan dengan menyebarkan angket.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan ini dideskripsikan berdasarkan data-data yang telah diperoleh, baik data kualitatif ataupun kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil test (*pre test* dan *post test*) yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal serta dampak setelah dilakukannya kegiatan PkM, selain itu, data jenis ini diperoleh dari hasil evaluasi kegiatan.

Pre test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap ini para peserta diminta untuk mengisi sejumlah lima soal yang berkaitan dengan media pembelajaran serta aplikasi yang akan digunakan. Berdasarkan hasil *pre test* diperoleh data sebagai berikut:

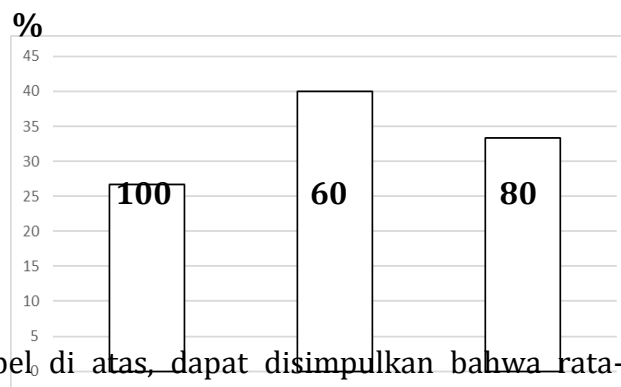


Gambar 1. Hasil Pretest Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan gambar di atas diperoleh informasi bahwa sebesar 6% peserta memperoleh nilai seratus, 40% peserta memperoleh nilai enam puluh, dan 40% peserta memperoleh nilai empat puluh.

Selanjutnya untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta setelah mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM), maka dilakukan dengan cara pemberian soal *post test*. Adapun hasil test tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil *Post Test*



Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta (sekitar 40%) memperoleh nilai 80, sedangkan persentase peserta yang memperoleh nilai 100 dan 60 adalah sebesar 33,3 % dan 26,67%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan sebagai akibat dari proses dilaksanakannya kegiatan PkM.



Gambar 2. Registrasi Peserta

Dalam kegiatan ini, para guru tidak hanya diperkenalkan dengan aplikasi pembuat video, akan tetapi juga didampingi oleh pelaksana dalam membuat media pembelajaran berbasis video. Hal ini dimaksudkan agar peserta bukan hanya memahami apa itu video

pembelajaran, namun juga memiliki pengalaman langsung dalam membuatnya. Dengan cara seperti ini tentu akan menghasilkan pemahaman utuh secara teori dan praktik dalam pembuatan media pembelajaran yakni video, mengingat proses belajar saat ini dilakukan tanpa tatap muka, sehingga guru hendaknya melakukan proses pembelajaran bukan hanya sekedar mengirimkan materi atau soal-soal dalam bentuk tulisan saja kepada para peserta didik, namun melalui cara lain yang lebih variatif dan menarik.

Pelaksana kegiatan juga merupakan seorang pendidik yang tentunya memiliki pengalaman merasakan dampak penerapan pembelajaran secara *daring*, sehingga dalam praktiknya harus meningkatkan variasi dalam pembelajaran, misalkan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Dalam membuat video pembelajaran, pelaksana memanfaatkan aplikasi OBS studio. Dengan bantuan aplikasi tersebut dapat dihasilkan video pembelajaran yang dapat dibagikan kepada para mahasiswa, sehingga mereka tetap merasakan sensasi tatap muka, meskipun pada kenyataannya perkuliahan dilakukan secara *daring*. Dari beberapa respon mahasiswa terkait media pembelajaran yang digunakan, menunjukkan hasil yang positif dan diterima dengan baik. Pengalaman langsung ini tentu sangat membantu dalam proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang diberikan kepada para guru Pendidikan Agama Buddha di kabupaten Pati.

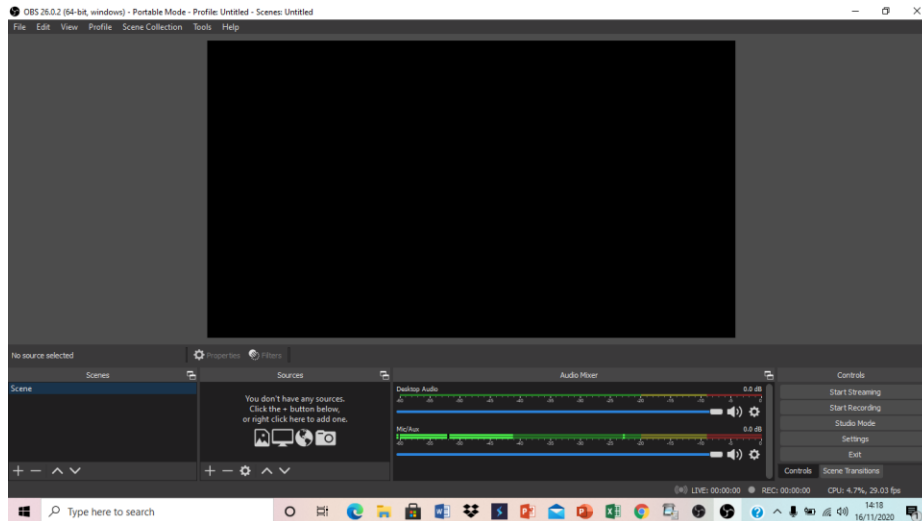
Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan pengenalan tentang aplikasi OBS system serta beberapa fitur yang bisa dimanfaatkan saat pembuatan video. Beberapa hal yang dibahas antara lain tentang cara mengatur tombol *start* dan *stop* saat rekaman, cara mengatur tampilan jendela layar rekaman, mengatur tampilan wajah pada kamera, cara merekam, serta cara penggunaan. Beberapa peserta bertanya tentang aplikasi rekam layar serta cara pembuatan video. Kemudian pelaksana selaku pemateri memberikan jawaban langsung sehingga permasalahan yang dirasakan oleh peserta dapat segera teratasi.



Gambar 3. Penyampaian Materi

Setelah sesi pengenalan aplikasi OBS selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah praktik pembuatan video pembelajaran. Pertama-tama untuk mempermudah proses pembuatan, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, disetiap kelompok diminta untuk menentukan ketua kelompok. Setelah itu masing-masing peserta diberikan *flashdisk* yang berisi aplikasi OBS System. Setelah seluruh peserta menerimanya, pelaksana meminta masing-masing peserta untuk membuka aplikasi yang telah dibagikan. Pada saat proses ini terdapat beberapa kesulitan antara lain, sebagian peserta belum berhasil instalasi. Untuk mengatasi hal ini, pelaksana memberikan bimbingan langsung secara mandiri dan meminta peserta lain yang telah berhasil untuk membantu peserta yang masih kesulitan. Selanjutnya para peserta diminta untuk melakukan uji coba mengatur tombol *start* dan *stop* bila perekaman telah dimulai. Setelah semuanya berhasil dilanjutkan dengan melakukan pengaturan tampilan jendela video, menyesuaikan ukuran wajah dan posisinya di layar. Terakhir peserta diminta untuk praktik membuat video pembelajaran. Setelah mereka bisa melakukan hal tersebut, pelaksana meminta para peserta mempersiapkan diri untuk membuat video pembelajaran sesungguhnya. Dikarenakan keterbatasan waktu, dalam pembuatan video ini dicukupkan satu kelompok satu video pembelajaran. Langkah kerjanya meliputi penyiapan materi pembelajaran dalam bentuk *power point*, dilanjutkan dengan pembuatan video melalui aplikasi yang telah dibagikan. Seluruh peserta tampak sangat antusias dalam tahap ini. Hal ini dapat dilihat dari proses kegiatan yang berlangsung. Seluruh peserta dengan masing-masing kelompoknya mempersiapkan materi pembelajaran dalam bentuk *power point*. Sebagian membuat dari awal, namun ada juga

yang telah memiliki file dalam bentuk *ppt* yang siap digunakan. Setelah selesai, dilanjutkan dengan merubah materi pembelajaran dalam bentuk *ppt* menjadi video. Setelah waktu yang ditentukan selesai, beberapa perwakilan kelompok diminta untuk menampilkan hasil videonya dihadapan para peserta lain.



Gambar 4. Tampilan awal aplikasi OBS Studio

Pada proses pembuatan video pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta, antara lain terdapat sebagian peserta yang memiliki laptop yang telah berusia tua sehingga kurang mendukung penggunaan aplikasi OBS studio, selain itu terdapat sebagian peserta juga belum memiliki pemahaman yang baik dalam hal pengoperasian *Microsoft Power point*, serta sebagian peserta yang lupa terhadap langkah-langkah pengoperasian OBS studio meskipun sudah dijelaskan. Permasalahan ini diatasi dengan cara meminta peserta yang bersangkutan agar mendekati kepada peserta lain yang lebih baik dalam hal laptop dan pengoperasian *Microsoft Power Point* serta bimbingan diberikan secara langsung kepada peserta yang lupa terhadap pengoperasian aplikasi, akan tetapi mengingat keterbatasan pengetahuan serta waktu maka sebagian peserta ada yang berhasil menyelesaikan video pembelajaran, sebagian belum bisa menyelesaikannya hal ini disebabkan berbagai faktor antara lain laptop yang tidak mendukung serta sebagian peserta harus diajarkan cara membuat slide *powerpoint*.



Gambar 5. Hasil Pembuatan Video Oleh Peserta

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi antara lain pemberian *post test* dan pengisian angket penilaian terhadap kegiatan. Hasil *post test* telah dipaparkan sebelumnya, sedangkan hasil penilaian kegiatan menunjukkan skor penilaian rerata terhadap materi yang disampaikan oleh pelaksananya 91,11% peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan sangat bermanfaat dan sangat sesuai dengan tema kegiatan yang diikuti sedangkan sebesar 8,89 % peserta menyatakan bahwa materi bermanfaat dan sesuai dengan tema kegiatan. Selain itu untuk mengetahui tingkat kemampuan pemateri dalam menyampaikan mater-materi yang disampaikan, disediakan sebuah angket yang berisi penilaian pemateri yang dilakukan oleh peserta kegiatan, hasilnya menunjukkan sekitar 84% peserta menyatakan bahwa penguasaan pemateri terhadap materi sangat baik, sedangkan 16% menyatakan penilaian yang baik. Agar memperkuat kesan dan penilaian peserta, pelaksana juga memberikan angket terbuka yang berisi tentang saran atau harapan yang ingin disampaikan oleh peserta terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Saran Peserta

NO	Saran yang diberikan	Persentase (%)
1.	Kegiatan dapat berlanjut	56,25
2.	Penjelasan lebih lengkap	12,5
3.	Perlu ditingkatkan lagi agar presentasi kian bagus	12,5
4.	Menambah waktu kegiatan	18,75

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil PkM secara umum memperoleh tanggapan yang baik dari peserta, hal ini dapat dilihat bahwa sebanyak 56,25 % peserta mengharapkan kegiatan yang serupa dapat berlanjut. Meski demikian perlu diperhatikan beberapa hal yang dijadikan catatan oleh peserta, antara lain perlu adanya penjelasan yang lebih lengkap. Hal ini dapat terlihat dari hasil angket yang menunjukkan sebanyak 12,5 % peserta menghendaki penjelasan yang lebih lengkap. Hal lain yang perlu mendapat perhatian dari pelaksana kegiatan yakni sebanyak 12,5% peserta mengharapkan peningkatan cara presentasi. Kemudian sebanyak 18,75% mengharapkan agar waktu pelaksanaan PkM selanjutnya perlu ditambah lagi agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.

Terdapat temuan menarik saat proses kegiatan PkM berlangsung. Temuan tersebut antara lain tingginya antusias dan minat peserta dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dapat dilihat dari semangat seluruh peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir, bahkan selama proses pendampingan berlangsung antara instruktur dan peserta memiliki pola komunikasi yang nyaman, sesekali terlibat bercanda sehingga proses kegiatan berlangsung secara gembira. Selain itu, peserta juga sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Semangat tersebut terwujud dalam sikap peserta dalam mengikuti kegiatan. Meski secara umum usia peserta sudah tidak seluruhnya muda namun tetap ingin bisa dalam membuat video, bahkan dengan kondisi laptop yang kurang mendukung. Sikap saling tolong menolong antar peserta juga sangat baik, khususnya dalam hal saling membantu dalam menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang dihadapi.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat serta pembahasan yang telah paparkan dapat diutarakan beberapa kesimpulan antara lain: 1) Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Bagi Guru Pendidikan Agama Buddha berjalan dengan baik hal ini dapat terlihat dari kesungguhan para peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. 2) Terdapat peningkatan kemampuan baik pengetahuan dan keterampilan guru khususnya dalam membuat video pembelajaran dengan aplikasi OBS studio. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang cenderung mengalami peningkatan nilai, serta hasil pembuatan video setidaknya menunjukkan bahwa para

peserta dapat membuat secara sederhana. 3) Para peserta PkM merasakan manfaat atas kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta merasa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka, khususnya dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis video. 4) Meskipun pelaksanaan PkM ini memperoleh keberhasilan, namun terdapat beberapa saran dan masukan dari peserta kepada pelaksana. Saran tersebut antara lain peningkatan kelengkapan materi, cara presentasi, serta waktu kegiatan. 5) beberapa halangan yang terjadi saat pelaksanaan antara lain terdapat laptop dari peserta yang kurang mendukung aplikasi, serta beberapa peserta belum mampu menyelesaikan pembuatan video.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terimakasih diucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diantaranya Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha Kementerian Agama Republik Indonesia, Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten, Ketua KKG dan MGMP Guru Pendidikan Agama Buddha Kabupaten Pati, Para Guru Agama Buddha yang tergabung di KKG dan MGMP Kabupaten Pati, dan Vihara Saddhadipa, Juwana, Pati Jawa Tengah.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Alihar, F. (2018). Meningkatkan Kompetensi guru dalam penyusunan RPP Yang Baik Dan Benar Melalui Pendampingan Berbasis MGMP Semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 SMP Negeri 1 Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 66(1), 37–39. https://www.fairportlibrary.org/images/files/RenovationProject/Concept_cost_estimate_accepted_031914.pdf
- Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. *Skripsi*, 119.
- Iwan Falahudin. (2014). Pemanfaatana Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 402–416.
- Nurchahyo, P. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin & Konversi Energi di SMK N 2 Depok. *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–145.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2008). Standar Sarana Dan Prasarana Untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah

- Kejuruan(SMK/MAK). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2008, Standar Sarana dan Prasarana*, 1–403.
- 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.
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Rizqi Ilyasa Aghni. (2012). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . X , No . 2 , Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(1), 66–77.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Pustekkom Dikbud.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>