

Pelatihan Keterampilan Produksi Video dan Live Streaming pada Kegiatan Jurnalistik SMPN 2 Nglegok

Video Production and Live Streaming Skills Training at SMPN 2 Nglegok Journalism Activities

Rafika Akhsani*

Heri Priya Waspada

Moch. Kholil

Ismanto

Ibnu Athaillah

Muchamad Saiful Muluk

Kristinanti Charisma

Department of Audio and Video
Editing, Akademi Komunitas Negeri
Putra Sang Fajar, Blitar Jawa Tengah,
Indonesia

email: achsany@gmail.com

Kata Kunci

Videografi
Streaming
Jurnalistik
OBS

Keywords:

Videography
streaming
Journalism
OB

Received: October 2025

Accepted: November 2025

Published: January 2026

Abstrak

Ekstrakurikuler jurnalistik di sekolah penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan literasi media digital siswa. Namun, potensi ini seringkali terhambat oleh adanya kesenjangan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi produksi media modern. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan produksi video dan *live streaming*, yang didukung oleh instalasi sebuah studio mini jurnalistik. Metode yang digunakan meliputi pelatihan teknis, penerapan teknologi tepat guna, dan pendampingan partisipatif kepada guru dan siswa. Hasilnya mitra menunjukkan peningkatan kompetensi teknis yang signifikan yang dibuktikan dengan data pre-test dan post-test serta peningkatan kepercayaan diri. Puncak program ini adalah keberhasilan dalam menyiarkan acara Dies Natalis sekolah secara mandiri. Pendampingan pasca-kegiatan juga dilakukan secara daring untuk memastikan keberlanjutan program. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi teknologi mitra dan menjadikan kegiatan jurnalistik sebagai wadah efektif untuk penguatan keterampilan digital siswa.

Abstract

The school's journalism extracurricular activity is essential for developing students' communication skills, critical thinking, and digital media literacy. However, this potential is often hindered by gaps in knowledge and skills in utilizing modern media production technology. This community service activity aims to bridge these skill gaps through training and mentoring in video production and live streaming, supported by the installation of a mini journalism studio. The methods used include technical training, the application of appropriate technology, and participatory mentoring for teachers and students. The results showed that partners demonstrated significant improvements in technical competence, evidenced by pre-test and post-test data, as well as increased confidence. The highlight of the program was the successful independent broadcasting of the school's Dies Natalis event. Post-activity mentoring was also conducted online to ensure program sustainability. This program successfully enhanced partners' technological competencies and established journalism activities as an effective platform for strengthening students' digital skills.



© 2026 Rafika Akhsani, Heri Priya Waspada, Moch. Kholil, Ismanto, Ibnu Athaillah, Muchamad Saiful Muluk, Kristinanti Charisma. Published by [Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya](https://journal.umpr.ac.id/index.php/pengabdianmu). This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i1.11045>

PENDAHULUAN

Pendidikan menuntut pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak hanya sebatas pada penguasaan pengetahuan tetapi juga mencakup penguatan karakter, literasi digital, keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Zubaedi, 2013). Salah satu langkah strategi yang dapat dilakukan untuk mendukung pengembangan tersebut adalah melalui kegiatan pembelajaran non-formal seperti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri di luar kurikulum formal (Lukitosari & Rahmat, 2024).

How to cite: Akhsani R., Waspada H. P., Kholil M., Ismanto, Athaillah I., Muluk M.S., et. al. (2026). Pelatihan Keterampilan Produksi Video dan Live Streaming pada Kegiatan Jurnalistik SMPN 2 Nglegok. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 117-125. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v11i1.11045>

Pada era industri 4.0 dan *Society 5.0*, lanskap pendidikan global mengalami transformasi fundamental yang menuntut penyesuaian kurikulum dan metode pembelajaran. Pendidikan tidak lagi cukup hanya berfokus pada transfer pengetahuan tekstual, tetapi harus mampu membekali peserta didik dengan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Keterampilan ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang semuanya ditopang oleh literasi digital yang mumpuni (Setyaningsih *et al.*, 2019). Menurut (Rosenberg, 2001), teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menggeser paradigma pembelajaran dari ruang kelas fisik ke ruang belajar yang lebih fleksibel dan dapat diakses dari mana saja, serta mengubah fokus dari sekadar pelatihan menjadi peningkatan performa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam proses pendidikan bukan lagi sebuah pilihan melainkan sebuah keharusan untuk menyiapkan generasi yang berdaya saing global.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengakselerasi penguasaan keterampilan tersebut di tingkat pendidikan menengah adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Berbeda dengan pembelajaran formal di kelas, ekstrakurikuler menawarkan lingkungan belajar yang lebih santai dan partisipatif sehingga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi minat dan bakat secara lebih mendalam (Lukitosari & Rahmat, 2024). Di antara berbagai pilihan, ekstrakurikuler jurnalistik memegang peranan unik. Jurnalistik modern tidak lagi terbatas pada media cetak, melainkan telah merambah ke berbagai platform digital. Kegiatan ini secara inheren melatih siswa untuk berpikir kritis saat memverifikasi informasi, menyusun narasi secara terstruktur, bekerja dalam tim, dan mengomunikasikan gagasan melalui berbagai format media, termasuk teks, audio, dan video (Romli, 2018). Lebih dari itu, jurnalistik membekali siswa dengan kemampuan praktis yang sangat relevan dengan kebutuhan industri kreatif, seperti teknik wawancara, fotografi, hingga penyuntingan konten digital (Parimarma, 2025).

SMPN 2 Nglegok telah memulai inisiasi ekstrakurikuler jurnalistik sebagai salah satu upaya memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi di bidang tersebut. Meskipun demikian, terdapat kesenjangan yang signifikan antara potensi ideal kegiatan jurnalistik dengan implementasinya di banyak sekolah (Faizah *et al.*, 2022; Yuliyanti *et al.*, 2024) termasuk di SMPN 2 Nglegok. Observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa kegiatan jurnalistik yang berjalan masih bersifat konvensional, yaitu terbatas pada pembuatan konten. Keterbatasan ini berakar pada dua masalah utama: (1) minimnya fasilitas pendukung untuk produksi konten audio-visual, dan (2) adanya kesenjangan pengetahuan dan keterampilan di kalangan guru pembina dan siswa dalam mengoperasikan teknologi produksi media modern. Padahal, pemanfaatan teknologi seperti videografi dan siaran langsung (*live streaming*) dapat secara dramatis meningkatkan jangkauan dan dampak dari kegiatan sekolah (Wahyudin *et al.*, 2023). *Live streaming* misalnya terbukti efektif dalam meningkatkan aksesibilitas acara, memungkinkan partisipasi audiens yang lebih luas, dan menciptakan dokumentasi digital yang dapat diakses kembali di kemudian hari (Pelangi, 2025). Penggunaan teknologi seperti kamera digital, *microphone*, *mixer audio*, dan *software live streaming* seperti OBS Studio sangat penting untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan dapat menjangkau audiens yang lebih luas secara *real-time* (OBS, n.d.).

Keberhasilan kualitas konten tentunya berkaitan dengan fasilitas/perangkat dan SDM yang kompeten dalam instalasi peralatan rekam dan *live streaming* (Shayeb & Daher, 2024). Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi media ke dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler menjadi hal yang penting. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk sebuah program intervensi yang tidak hanya berfokus pada pengadaan perangkat, tetapi pada pemberdayaan sumber daya manusia. Tanpa adanya transfer pengetahuan dan pendampingan keterampilan, investasi pada teknologi akan menjadi sia-sia. Oleh karena itu, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Fokus utama kegiatan ini adalah memberdayakan guru dan siswa SMPN 2 Nglegok melalui pelatihan intensif keterampilan produksi video dan *live streaming* yang didukung dengan instalasi sebuah studio mini sebagai sarana belajar dan praktik. Dengan demikian, program ini bertujuan untuk mentransformasi kegiatan jurnalistik di sekolah menjadi sebuah ekosistem pembelajaran digital yang aktif, kreatif, dan mandiri.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMPN 2 Nglegok yang beralamatkan di Jl. Pramuka kelurahan Nglegok kecamatan Nglegok kabupaten Blitar provinsi Jawa Timur. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah metode pendekatan fungsional, aplikasi teknologi tepat guna, dan pendampingan partisipatif.

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan tiga tahapan utama sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan dan Identifikasi Kesenjangan Keterampilan. Tim pengabdian melakukan kunjungan awal ke SMPN 2 Nglegok untuk berdiskusi dengan kepala sekolah, guru pembina ekstrakurikuler, dan siswa. Ditemukan bahwa kegiatan jurnalistik sudah berjalan namun masih terdapat kendala. Ditemukan bahwa kendala utama bukan hanya ketiadaan alat, tetapi juga kesenjangan pengetahuan mengenai teknis produksi video dan *live streaming* dan pengetahuan siswa terkait jurnalistik.
2. Implementasi Solusi: Instalasi Sarana dan Pelatihan Teknis Berdasarkan analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, solusi yang diterapkan adalah transfer pengetahuan yang didukung dengan instalasi studio mini. Tahap ini diawali dengan instalasi bersama satu set peralatan videografi di ruang jurnalistik sebagai sarana belajar. Perangkat lunak utama yang digunakan adalah OBS Studio, sebuah program siaran open-source yang dipilih karena bebas digunakan untuk lingkungan pendidikan dan memiliki fitur profesional (OBS, n.d.). Setelah sarana siap, fokus utama segera dialihkan ke pelatihan teknis. Guru dan siswa dilatih secara intensif untuk:
 - Mengoperasikan kamera dan sistem audio.
 - Mengatur scene, overlay teks, dan input audio di OBS Studio.
 - Melakukan simulasi proses rekam dan siaran langsung ke YouTube.
3. Pendampingan Partisipatif dan Berkelanjutan. Tahap ini adalah inti dari proses pemberdayaan. Tim tidak hanya memberi pelatihan, tetapi melakukan pendampingan aktif saat mitra menghadapi kendala. Pendampingan dilakukan secara partisipatif, di mana guru dan siswa dilibatkan langsung dalam setiap proses. Pendampingan dilakukan dengan cara memberikan konsultasi setiap saat Ketika pihak mitra mengalami kendala/permasalahan dalam pengoperasian kamera dan audio, pengaturan OBS Studio, teknik pengambilan gambar dasar, hingga *live streaming* acara sekolah, serta instalasi perangkat jika terdapat instalasi ulang

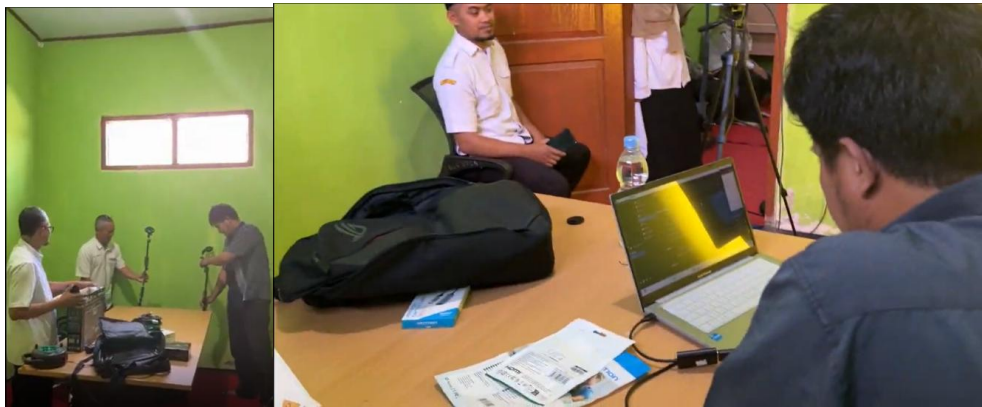
Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana implementasi teknis, tetapi juga menjadi sarana untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada mitra sekolah secara lebih mendalam dan menyeluruh. Melalui pendekatan fungsional dan partisipatif, guru dan siswa dilibatkan secara langsung dalam setiap proses mulai dari identifikasi kebutuhan, instalasi perangkat, uji coba, hingga simulasi produksi konten. Keterlibatan aktif ini memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran kontekstual, di mana mitra tidak hanya menerima hasil akhir berupa perangkat siap pakai, tetapi juga memahami prinsip dasar dari sistem yang digunakan.

Transfer teknologi yang dilakukan bersifat dua arah, artinya tim pengabdian tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga mendengarkan umpan balik dari guru untuk menyesuaikan konfigurasi alat sesuai dengan kebutuhan lapangan. Hal ini memungkinkan terbangunnya sistem yang adaptif dan sesuai dengan konteks operasional sekolah. Dengan adanya sesi pendampingan baik secara langsung maupun daring, mitra mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berkesinambungan sehingga mampu meningkatkan kapasitas secara bertahap. Tidak hanya dalam hal penggunaan perangkat tetapi juga dalam hal perencanaan konten, pengaturan teknis siaran, serta manajemen ruang produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 2 Nglegok dimulai dari kunjungan awal tim pengabdian untuk berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru pembina ekstrakurikuler. Dari hasil diskusi tersebut disepakati untuk instalasi studio mini di ruang jurnalistik SMPN 2 Nglegok dan pendampingan partisipatif kepada mitra. Tahap selanjutnya adalah

proses instalasi peralatan videografi dan sistem *live streaming* di ruang jurnalistik SMPN 2 Nglekok. Hasil fisik utama dari kegiatan ini adalah terinstalasinya satu set peralatan videografi yang terintegrasi menjadi sebuah studio mini jurnalistik di SMPN 2 Nglekok. Sesuai dengan kerangka pemberdayaan, studio ini tidak diposisikan sebagai hasil akhir, melainkan sebagai sarana praktik utama dan pusat pembelajaran media bagi guru dan siswa. Ruang jurnalistik yang sebelumnya hanya berfungsi sebagai tempat diskusi dan penulisan, kini telah bertransformasi menjadi ruang produksi yang fungsional. Ketersediaan infrastruktur ini secara langsung memecahkan kendala fasilitas yang sebelumnya dihadapi mitra. Dengan adanya perangkat yang siap pakai (kamera, sistem audio, dan *software* OBS), hambatan teknis awal untuk memulai produksi konten audio-visual dapat terselesaikan sehingga proses transfer pengetahuan dapat segera difokuskan pada aspek keterampilan dan operasional. Adapun proses installasi peralatan videografi dan sistem *live streaming* di ruang jurnalistik SMPN 2 Nglekok dan bimbingan teknis kepada guru tentang penggunaan *software* OBS dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Persiapan peralatan dan instalasi *software* OBS.



Gambar 2. Setting pencahayaan dan bimbingan kepada guru pembina.

Peralatan yang dipasang telah disesuaikan dengan kebutuhan teknis serta kondisi ruang yang tersedia. Fokus utama instalasi adalah menciptakan sistem yang *user-friendly*, fleksibel, dan memungkinkan kontrol audio video secara simultan dengan kualitas siaran yang stabil. Daftar rincian peralatan yang diinstallasi dapat dilihat pada Tabel I.

Tabel I. Rincian peralatan yang diinstallasi di SMPN 2 Nglekok

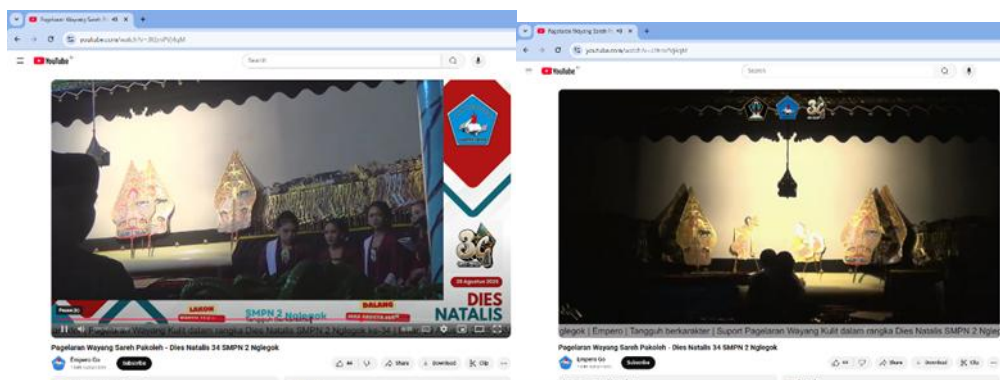
No	Nama Peralatan	Fungsi Utama
1	Kamera mirrorless Sony Alpha A6000	Pengambilan gambar/video utama
2	Video capture card HDMI to USB 3.0	Menghubungkan kamera ke laptop
3	Laptop	Proses <i>encoding</i>
4	<i>Software</i> OBS Studio	Pengolahan video, <i>recording</i> , dan <i>streaming</i>
5	Audio interface Behringer UMC202HD	Optimalisasi kualitas suara
6	Mikrofon condenser BM-800	Perekaman suara narasi atau wawancara
7	Audio mixer Ashley, 8 channel	Pengolahan dan <i>mixing</i> audio
8	Lighting Inbox	Pencahayaan ruangan

Peralatan yang telah diinstalasi bekerja dengan baik dan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Setelah sesi pelatihan penggunaan aplikasi OBS, selanjutnya guru melakukan ujicoba penggunaan *software* OBS dengan mempratekkan kepada siswa-siswi yang ikut dalam kegiatan ekstrakurikuler jurnalistik (Gambar 3).



Gambar 3. Tim pengabdian memberikan arahan kepada siswa dan siswa melakukan praktik yang didampingi guru.

Puncak keberhasilan dari proses pemberdayaan ini teruji selama pelaksanaan acara *Dies Natalis* SMPN 2 Nglegok. Pada acara tersebut tim jurnalistik sekolah dengan dilakukan pendampingan tim pengabdian, berhasil menyelenggarakan siaran langsung (*live streaming*) pagelaran wayang kulit melalui kanal YouTube sekolah. Proyek *live streaming* pertama yang telah dilakukan oleh mitra. Tim pengabdian melakukan pendampingan langsung dalam kegiatan *live streaming* *Dies Natalis* SMPN 2 Nglegok yang menampilkan pertunjukan wayang kulit sebagai agenda utama. Kegiatan ini menjadi momen pertama sekolah melakukan siaran langsung secara penuh menggunakan peralatan videografi yang dimilikinya. Hasil streaming dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Streaming wayang kulit Dies Natalis SMPN 2 Nglegok.

Live streaming tersebut berhasil disiarkan melalui kanal YouTube resmi sekolah dan disaksikan oleh orang tua siswa, alumni, serta masyarakat umum. Proses produksi melibatkan tim teknis di bawah bimbingan guru pembina dan tim pengabdian. Seluruh rangkaian dari pengambilan gambar, mixing audio, hingga pengaturan scene dan *live switching* dilakukan dengan menggunakan perangkat yang telah disediakan. Hal ini merupakan sebuah pencapaian penting karena beberapa alasan:

- Aplikasi Nyata: Mitra dapat secara langsung mengaplikasikan seluruh materi pelatihan dalam sebuah acara skala besar yang sesungguhnya.
- Fungsi Sosial: Siaran langsung ini memberikan dampak fungsional yang nyata bagi sekolah. Orang tua siswa, alumni,

dan masyarakat umum yang tidak dapat hadir secara fisik, kini dapat berpartisipasi dan menyaksikan acara tersebut secara daring.

- **Pembuktian Konsep:** Keberhasilan siaran ini membuktikan bahwa investasi teknologi yang diimbangi dengan pelatihan dan pendampingan intensif dapat menghasilkan luaran yang fungsional dan bermanfaat.

Lebih lanjut, kegiatan pengabdian juga mencakup pendampingan teknis lanjutan yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *remote desktop* Anydesk. Dengan menggunakan *remote desktop* anydesk, kita dapat mengakses serta mengendalikan perangkat lain dari lokasi mana pun (Anydesk, 2025) sehingga tim pengabdian tidak harus datang ke tempat mitra. Pendampingan ini dilakukan ketika guru mengalami kendala dalam setup ulang perangkat menjelang kegiatan lain (momen internal sekolah). Dalam sesi tersebut, tim pengabdian membantu menyesuaikan ulang konfigurasi OBS Studio dan pengaturan audio secara remote. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan teknis pasca instalasi dapat dilakukan secara fleksibel, memanfaatkan teknologi komunikasi daring. Dokumentasi proses pendampingan secara daring dapat dilihat pada Gambar 5

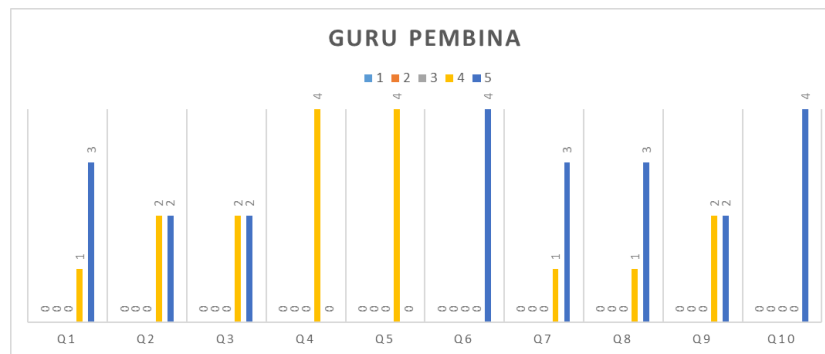


Gambar 5. Pendampingan teknis secara *remote*.

Untuk mengukur dampak keberhasilan kegiatan ini, tim pengabdian menggunakan instrumen evaluasi yang diberikan kepada total 19 peserta (4 guru pembina dan 15 siswa anggota ekstrakurikuler jurnalistik). Instrumen pertama menggunakan desain *one-group pretest-posttest* (Creswell & Guetterman, 2019) untuk mengukur peningkatan pengetahuan teknis. Instrumen kedua adalah kuesioner persepsi untuk mengukur reaksi dan kepercayaan diri, menggunakan Skala Likert 1-5 (Anshori & Iswati, 2017; Sugiyono, 2011).

Instrumen 1 diberikan kepada guru pembina ekstrakurikuler. Hasil *pre-test* mengkonfirmasi adanya kesenjangan keterampilan: 100% peserta menyatakan “Tidak Tahu” mengenai alur kerja *live streaming* dan belum memahami fungsi dasar *software* OBS Studio. Berdasarkan hasil kuesioner *post-test* yang diisi oleh guru pembina (Gambar 6) dengan daftar pertanyaan seperti pada Tabel II, rata-rata skor tiap aspek menunjukkan dampak positif pelatihan:

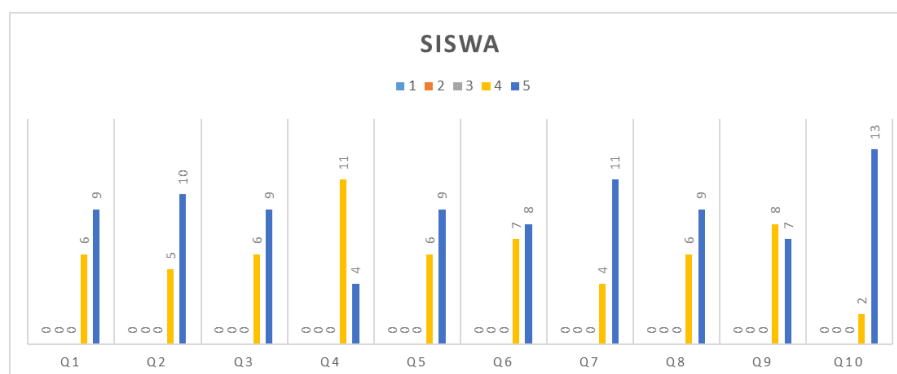
- **Pemahaman Teknis (Q1–Q5):** rata-rata 4,35. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah memahami alur kerja siaran langsung dan penggunaan *software* OBS Studio secara memadai, menutup kesenjangan keterampilan yang sebelumnya ada.
- **Persepsi dan Relevansi Materi (Q6–Q8):** rata-rata 4,83. Guru menilai materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan ekstrakurikuler jurnalistik, sehingga mereka merasa pelatihan sesuai dan bermanfaat.
- **Kepercayaan Diri dan Kemandirian (Q9–Q10):** rata-rata 4,75. Guru merasa percaya diri untuk mengoperasikan studio mini dan memproduksi konten sederhana secara mandiri, menunjukkan keberhasilan metode pelatihan dalam meningkatkan kemandirian teknis.



Gambar 6. Hasil Kuesioner Guru Pembina.

Tabel II. Daftar Pertanyaan untuk Guru Pembina

Daftar Pertanyaan untuk Guru Pembina	
Q1	Saya memahami alur kerja siaran langsung (<i>live streaming</i>) dari kamera hingga tayang di platform YouTube.
Q2	Saya mengetahui fungsi dasar perangkat lunak OBS Studio.
Q3	Saya dapat mengatur scene dan input audio/video di OBS Studio.
Q4	Saya memahami cara menghubungkan kamera eksternal ke komputer untuk siaran langsung.
Q5	Saya memahami konsep bitrate dan kualitas video yang mempengaruhi hasil streaming.
Q6	Pelatihan ini relevan dengan kebutuhan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah saya.
Q7	Materi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.
Q8	Fasilitator memberikan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan peserta.
Q9	Saya merasa percaya diri untuk melatih siswa dalam kegiatan siaran langsung menggunakan OBS Studio.
Q10	Saya yakin dapat mengelola studio mini sekolah secara mandiri setelah pelatihan.



Gambar 7. Hasil Kuesioner Siswa.

Tabel III. Daftar Pertanyaan untuk Guru Siswa

Daftar Pertanyaan untuk Guru Siswa	
Q1	Saya memahami dasar-dasar penulisan berita dan struktur 5W+1H.
Q2	Saya memahami etika jurnalistik dan pentingnya keakuratan informasi.
Q3	Saya dapat melakukan wawancara dengan narasumber secara efektif.
Q4	Saya mengetahui langkah-langkah penyusunan naskah berita untuk publikasi sekolah.
Q5	Saya mampu menulis berita berdasarkan hasil observasi dan wawancara
Q6	Saya mampu menyunting (mengedit) tulisan agar sesuai dengan kaidah jurnalistik.
Q7	Saya dapat bekerja sama dengan anggota tim dalam membuat konten jurnalistik.
Q8	Saya mampu menggunakan peralatan sederhana untuk mendukung peliputan (kamera/ponsel, perekam suara, dll.).
Q9	Saya merasa percaya diri untuk membuat karya jurnalistik secara mandiri.
Q10	Kegiatan pelatihan ini membantu saya mengembangkan keterampilan yang bermanfaat untuk ekstrakurikuler jurnalistik.

Sementara itu, Instrumen 2 diberikan kepada 15 siswa anggota ekstrakurikuler jurnalistik untuk mengukur tingkat pemahaman materi, keterampilan baru, dan kepercayaan diri setelah menerima pelatihan jurnalistik. Hasil kuesioner dari 15 siswa anggota ekstrakurikuler jurnalistik (Gambar 7) dengan daftar pertanyaan seperti pada Tabel III menunjukkan dampak positif pelatihan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri:

- Pemahaman Materi Jurnalistik (Q1-Q3): rata-rata 4,69. Siswa memperoleh pemahaman teori jurnalistik yang lebih baik, termasuk dasar-dasar penulisan berita dan etika jurnalistik.

- Keterampilan Praktik (Q4-Q8): rata-rata 4,60. Pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis, menyunting, dan melakukan liputan sederhana.
- Kepercayaan Diri dan Kepuasan (Q9-Q10): rata-rata 4,67. Siswa merasa yakin dalam menghasilkan karya jurnalistik mandiri dan sangat puas terhadap materi pelatihan.

Dampak terpenting dari kegiatan ini adalah terjadinya peningkatan kompetensi yang signifikan pada sumber daya manusia di sekolah. Sebelum kegiatan, pengetahuan mitra terbatas pada jurnalistik tulis dengan keterampilan teknis audio-visual yang sangat minim. Setelah program pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, terjadi perubahan kapabilitas yang nyata:

1. Guru Pembina: Guru yang ditugaskan sebagai pembina kini memiliki kemandirian teknis untuk mengoperasikan seluruh alur kerja produksi mulai dari menyalakan dan mengatur kamera, mengoperasikan audio mixer, hingga menjalankan *software* OBS Studio untuk siaran langsung. Guru dapat secara mandiri memandu siswa dalam produksi video dokumenter kegiatan, pengumuman daring, dan proyek multimedia lainnya. Selain itu, guru nantinya dapat bertindak sebagai fasilitator internal yang akan membimbing siswa-siswi ekstrakurikuler di angkatan-angkatan selanjutnya.
2. Siswa Jurnalistik: Siswa yang terlibat dalam ekstrakurikuler jurnalistik mendapatkan pengalaman praktis yang tidak mereka peroleh sebelumnya. Mereka tidak lagi hanya belajar teori, tetapi secara aktif mengikuti pelatihan menulis berita, membuat laporan kegiatan sekolah, dan belajar menyampaikan informasi dengan bahasa yang menarik dan akurat.

Keberhasilan transfer pengetahuan ini mengubah status mitra dari "tidak tahu" menjadi "mampu" di mana hal ini merupakan inti dari penjembutan skill gap yang menjadi sasaran program. Keberadaan studio ini juga mendorong sekolah untuk mulai merencanakan integrasi konten digital dalam kegiatan pembelajaran dan promosi sekolah secara luas, sehingga memperluas jangkauan publikasi dan komunikasi sekolah dengan masyarakat.

Secara umum, hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa Guru mengalami peningkatan keterampilan dalam mengelola peralatan media dan sekolah kini memiliki sarana produksi konten yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, promosi sekolah, dan dokumentasi. Program ini juga menjadi contoh penerapan *low-cost* media lab di tingkat sekolah menengah pertama yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan kebutuhan serupa. Pendekatan yang dilakukan berbasis kolaborasi dan teknologi tepat guna.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil memberdayakan mitra di SMPN 2 Nglegok dengan menjembatani kesenjangan pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi produksi video dan *live streaming*. Melalui metode pelatihan teknis dan pendampingan partisipatif, yang didukung oleh instalasi studio mini sebagai sarana belajar, guru dan siswa kini telah memiliki kemandirian teknis. Keberhasilan program ini terbukti secara kuantitatif melalui peningkatan skor post-test yang signifikan, di mana peserta kini memahami alur kerja siaran langsung, serta peningkatan kepercayaan diri (*self-efficacy*) peserta. Selain itu, keberhasilan ini juga terbukti secara kualitatif melalui kemampuan mitra menyiarkan secara langsung acara Dies Natalis sekolah secara mandiri. Program ini telah berhasil mentransformasi kegiatan ekstrakurikuler jurnalistik di SMPN 2 Nglegok dari yang sebelumnya terbatas pada media tulis menjadi berbasis digital yang lebih modern dan relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Disarankan adanya pendampingan lanjutan dalam aspek manajerial dan kreatif produksi konten untuk memastikan keberlanjutan program jangka Panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar atas pendanaan kegiatan ini melalui Skema Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada

Kepala SMPN 2 Nglegok, guru pembina ekstrakurikuler, serta seluruh siswa anggota kegiatan jurnalistik yang telah berpartisipasi aktif. Terima kasih juga kepada tim teknis dan dosen pendamping dari Program Studi Penyuntingan Audio dan Video Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, serta seluruh sivitas akademika yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

Anshori, M., & Iswati S. (2017). Metode penelitian kuantitatif. *Airlangga University Press*.

Anydesk. (2025). What is AnyDesk? <https://support.anydesk.com/docs/anydesk-overview>

Creswell, J. W. ., & Guetterman, T. C. . (2019). Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. *Pearson*. ISBN:9780134519395

Faizah, N., Made Utama, I., & Yasa, N. (2022). Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online [https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jjpbs Aktivitas Ekstrakurikuler Jurnalistik Di Smk Negeri 1 Singaraja](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jjpbs_Aktivitas_Ekstrakurikuler_Jurnalistik_Di_Smk_Negeri_1_Singaraja). 12, 246–251. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v12i3.39616>

Lukitosari, Z. O., & Rahmat, R. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler PMR. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 166–172. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.421>

OBS. (n.d.). Help Portal | OBS. Retrieved October 1, 2025, from <https://obsproject.com/help>

Parimarma, I. (2025). Peranan Ekskul Jurnalistik LM-NEWS di MAN 5 Bogor. <https://man5bogor.sch.id/peranan-ekskul-jurnalistik-lmnews-di-man-5-bogor>

Pelangi, A. (2025). Manfaat Jangka Panjang Edukasi Melalui Siaran Live streaming. *Pelangi Event Production*. <https://studiopelangi.id/manfaat-jangka-panjang-edukasi-melalui-siaran-live-streaming/>

Rosenberg, M. J. (2001). E-learning : strategies for delivering knowledge in the digital age. McGraw-Hill. The Internet and Higher Education.5(2).185-188.[https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(02\)00082-9](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(02)00082-9)

Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>

Shayeb, S., & Daher, W. (2024). The Impact of Using Digital Video Recordings by Prospective Teachers on Their Technological Pedagogical Content Knowledge. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 14(9), 2445–2462. <https://doi.org/10.3390/ejihpe14090162>

Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). *Alfabeta*.ISBN/ISSN: 979-8433-71-8

Wahyudin, A., Nashirudin, H., Furqon, M., Rohmad, R., & Choironi, M. A. (2023). Effectiveness of Hybrid Learning Using Streaming Technology in Education. *International Journal of Instructional Technology*, 2(2), 45–52. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i2.9332>

Yuliyanti, T., Negeri Abdurrahman Wahid Pekalongan, I. K., & Ardi Setyawan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri, N. (2024). Penguatan Keterampilan Literasi Jurnalistik bagi Siswa SMK Melalui Workshop Penulisan Berita dan Desain Grafis. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan* 5(1), 16–33. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v5i1.37164>

Zubaedi. (2013). Buku Desain Pendidikan Karakter (3rd ed.). Kencana Prenada media group.