Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Open Broadcaster Software Studio Untuk Memaksimalkan Literasi Digital Pada Guru-Guru Sdn 1 Nagrikidul

**Muhamad Irwan Ramadhan\*1, Aldi Yasin2, dan Bernika Thania Oktobriani3**

\*muhamadirwan99@upi.edu

1 Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

2 Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

3 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

**Abstract:** Learning during this pandemic requires carrying out online following government instructions in the Circular Letter of the Ministry of Education and Culture No. 1 of 2020. For learning activities to continue, there are two modes or methods that can be used, namely asynchronous and synchronous. In carrying out this activity at SDN 1 Nagrikidul, it turns out that it is still not optimal both in making learning media videos and in conducting online activities. Because of this problem, the researcher intends to make Open Broadcaster Software Studio application training for teachers to maximize online activities or create learning media. In its implementation, researchers used two methods of data collection, namely primary data and secondary data. When conducting the training activities, researchers distributed pre-test survey questionnaires and it was found that all of the training participants had heard of the term OBS and observed people using OBS but in using it, participants still did not understand the features in this OBS application. After conducting the training, it was found that 100% of the trainees felt that their ability to use the OBS application had increased and made the trainees able to optimize the use of OBS.

# 1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, dunia teknologi juga berkembang dengan cepat. Pada abad 21 ini TIK telah menjadi kebutuhan primer bagi banyak kalangan. Konsep dan mekanisme belajar berbasis teknologi informasi mau tak mau tak bisa dihindarkan. Adanya TIK berimbas positif dalam banyak pekerjaan yang bisa dikerjakan secara lebih cepat, gampang, murah, dan efisien. Selain itu juga membuat informasi semakin terbuka dan tersebar cepat ke seluruh dunia [1].

Pada masa pandemi COVID-19, saat ini semua kalangan terkena dampaknya tidak terkecuali guru atau tenaga pendidik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini harus dilaksanakan secara daring dikarenakan pandemi ini dan sesuai dengan instruksi pemerintah pada Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020. Sekolah dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring [2]. Penguasaan terhadap teknologi menjadi suatu hal yang tidak terelakkan pada saat ini.

Literasi digital diperlukan dalam penggunaan teknologi. Salah satu komponen dalam lingkungan belajar dan akademis yaitu literasi digital. Penerapan literasi digital dapat membuat masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Dalam bidang teknologi, khususnya informasi dan komunikasi, literasi digital berkaitan dengan kemampuan penggunanya. Kemampuan untuk menggunakan teknologi sebijak mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif [3]. Literasi digital sangat diperlukan dalam pembelajaran secara daring karena semua hal dalam pembelajaran daring bergantung pada teknologi. Literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya [4].

Pembelajaran daring yakni pembelajaran yang memakai jaringan dunia maya dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kecakapan untuk menimbulkan beragam variasi interaksi pembelajaran. Berdasarkan apa yang telah diteliti oleh Zhang (2003) menjelaskan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Agar kegiatan belajar mengajar dapat terus berlangsung, dapat dilakukan dengan secara daring dengan menggunakan aplikasi penunjang. Penyampaian pembelajaran dalam kesibukan formal ataupun informal dialihkan pada sistem daring atau dalam jaringan secara radikal dan masif [6]. Dengan demikian guru dan siswa seharusnya melaksanakan KBM secara daring atau tak tatap muka di kelas seperti biasanya melaksanakan KBM hanya saja ini dalam bentuk daring. Terdapat banyak aplikasi penunjang yang bisa diterapkan dalam KBM daring. Demikian juga banyak media yang bisa diterapkan untuk penyampaian materi dalam wujud audio dan video [1].

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring dapat menggunakan media audio dan video dan penyampaiannya dapat dilakukan secara *asynchronous* maupun *synchronous*. *Asynchronous* secara sederhana dapat dipahami menggunakan media rekaman sehingga pendidik dan peserta didik tak harus daring dalam waktu bersamaan sehingga bahan ajar yang didistribusikan oleh guru bisa diakses oleh siswa kapan pun dan dimanapun siswa berada [2]. *Asynchronous* ini adalah sarana yang lebih hemat tarif, meminimalisir kendala perangkat atau jaringan, dan tak memberatkan secara waktu sebab tak wajib daring secara *realtime* dalam jangka waktu yang tertentu.

Sedangkan kegiatan pembelajaran *synchronous* atau pembelajaran secara langsung mengharuskan peserta didik dan guru untuk *online* di dalam waktu yang bersamaan sehingga memungkinkan pembelajaran secara langsung berpusat pada guru atau pengajar [7]. Pembelajaran secara *synchronous* ini dapat diselenggarakan dengan menggunakan media *zoom* *meet*, *google* *meet*, dan *discord*. Dengan menggunakan *Synchronous* memungkinkan komunikasi antara peserta didik dan guru menjadi lebih interaktif sehingga mode pembelajaran secara *synchronous* menjadi lebih efektif jika dibandingkan dengan *asynchronous* namun mode *synchronous* bagi sebagian orang memberatkan dalam segi biaya dan waktu [8].

Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* merupakan *software* perekam dan pendukung untuk live streaming. Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* adalah perangkat lunak gratis dan open *source* yang fungsi utamanya adalah mengelola berbagai sumber *input* yang tersedia [1]. Dengan *software* tersebut diharapkan para guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang menarik sehingga para siswa tetap semangat dalam proses KBM meski tidak tatap muka secara langsung [9]. Penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio ini bukan tanpa alasan dari banyak aplikasi *live* *streaming* maupun *recording*, aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* masih menjadi favorit karena banyaknya kelebihan pada aplikasi *Open Broadcaster Software* *Studio* ini. Karena banyak kelebihannya, aplikasi *Open Broadcaster Software* *Studio* masih menjadi Andalan sampai saat ini. Aplikasi ini juga terbilang ringan sehingga cocok untuk banyak jenis laptop maupun PC. Pengguna menggunakan aplikasi ini kapan pun karena memang tersedia secara gratis [10].

Permasalahan yang dihadapi oleh tenaga pendidik, guru dan operator sekolah SDN 1 Nagrikidul adalah kesulitan dalam mengefektifkan dan memaksimalkan mode *asynchronous* dan *synchronous* ini. Mengefektifkan yang dimaksud seperti pada mode *asynchronous* adalah pembuatan video media pembelajaran masih banyaknya guru yang membuat video pembelajaran tidak maksimal dikarenakan masih kurangnya penguasaan terhadap aplikasi-aplikasi pembuatan video pembelajaran sedangkan untuk mode *synchronous* adalah kegiatan daring seperti masa pengenalan lingkungan sekolah ataupun rapat masih belum maksimal seperti dalam tampilan masih biasa-biasa saja.

Oleh karena permasalahan diatas peneliti bermaksud ingin memperkenalkan penggunaan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* kepada tenaga pendidik, guru maupun operator sekolah guna memaksimalkan kegiatan dan pembuatan media pembelajaran di masa pandemi ini. Tujuan yang ingin ditempuh dari pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini yakni mengenalkan kepada peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* mengenai media penunjang yang bisa diaplikasikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring. Selain itu juga menjalankan pendampingan dalam mengaplikasikan media dan aplikasi atau *software* yang bisa diterapkan dalam membantu untuk membenarkan mutu proses kegiatan pembelajaran secara daring. Manfaat yang diinginkan dari pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini yaitu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bisa terus berjalan dengan lebih efektif meskipun tak bisa tatap muka secara langsung, para peserta didik tetap semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring sebab materi diperkenalkan dengan menarik, dan materi pembelajaran bisa direkam sehingga bisa digunakan secara berulang-ulang. Keinginan lebih lanjut ialah tenaga pendidik guru dan operator sekolah dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif dan dapat melaksanakan kegiatan daring secara lebih maksimal dan menarik.

Pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini dilaksanakan melalui kegiatan kuliah Kerja Nyata (KKN) tematik yang diadakan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM). Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini dilaksanakan secara daring mengingat situasi pandemi yang masih berlangsung. Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini dapat meningkatkan literasi digital pada tenaga pendidik khususnya guru dan operator sekolah.

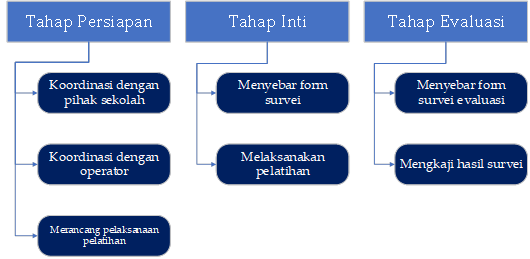
# 2. Metode

Metode yang digunakan adalah deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang berusaha mendeskripsikan suatu kejadian yang sedang terjadi pada saat ini. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian tapi tidak digunakan untuk menghasilkan kesimpulan yang luas [11]. Oleh karena itu digunakan metode deskriptif dengan mendeskripsikan pengalaman yang didapat selama melaksanakan kegiatan KKN-T yang dilaksanakan di SDN 1 Nagrikidul.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh berdasarkan pengukuran secara langsung oleh peneliti dari sumbernya sedangkan data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, dan telah terdokumentasikan, sehingga peneliti tinggal menyalin data tersebut untuk kepentingan penelitiannya [11].

Data primer yang peneliti kumpulkan yaitu melalui komunikasi *chat* via aplikasi *whatsapp*. Koordinasi dilakukan dengan Ibu Naura selaku operator sekolah SDN 1 Nagrikidul. Koordinasi membahas sejauh mana operator dan guru sekolah memahami mengenai aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio*. Selain itu juga peneliti membahas mengenai kesulitan-kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran secara daring dan apa saja kegiatan daring yang sering sekolah lakukan.

Sedangkan untuk data sekunder adalah data yang dikumpulkan selain menggunakan *google* *form*, juga melakukan pencarian informasi melalui kepala sekolah dan wali kelas mengenai situasi pembelajaran daring di SDN 1 Nagrikidul. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan menggunakan metode studi kepustakaan dari berbagai sumber, seperti sumber buku, jurnal penelitian terdahulu, artikel berita, dan berbagai sumber lain yang relevan.

  
Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

Program KKN Tematik dilaksanakan secara daring. Kegiatan KKN Tematik dilaksanakan mulai dari tanggal 26 Agustus 2021 hingga 26 September 2021. Kegiatan KKN Tematik ini bertempat di SDN 1 Nagrikidul. Ada tiga tahapan pelaksanaan program KKN Tematik, dimulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi. Program KKN Tematik UPI gelombang 2 ini lebih berfokus pada peningkatan literasi. Tiga tahapan program adalah sebagai berikut.

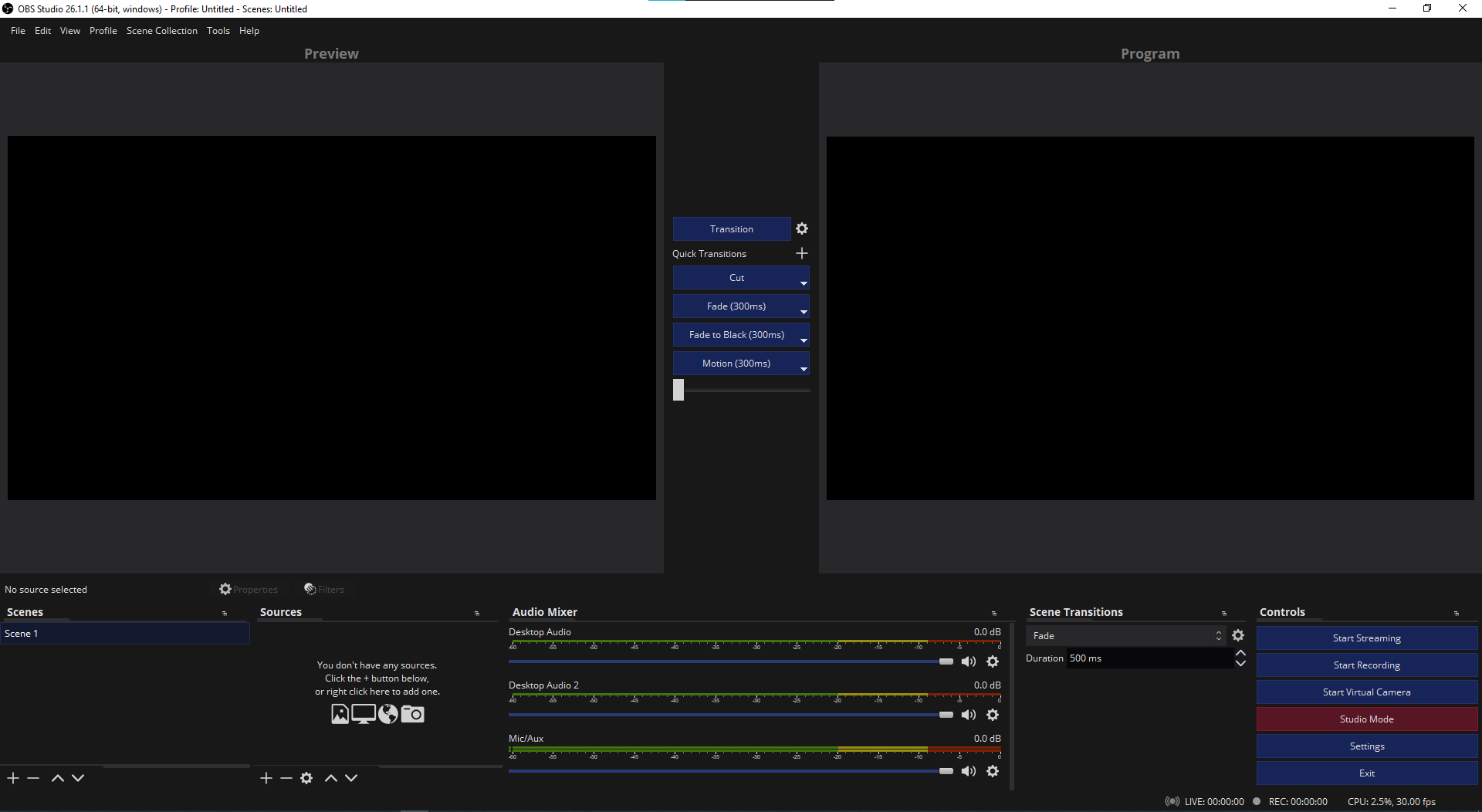
Pada tahap persiapan sebelum melaksanakan KKN, pertama-tama menghubungi pihak SDN 1 Nagrikidul mengenai waktu pelaksanaan KKN, perencanaan program, dan penyerahan surat secara daring melalui surel ke pihak sekolah. Setelah melaksanakan perizinan pihak sekolah mengarahkan untuk berkoordinasi dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum untuk detail mengenai permasalahan apa saja yang sedang dihadapi sekolah. Kemudian dari pihak wakil kepala sekolah bagian kurikulum mengarahkan untuk berbincang langsung ke operator sekolah mengenai permasalahan kegiatan daring di sekolah seperti pembuatan media pembelajaran daring dan kegiatan sekolah seperti MPLS daring dan rapat daring. Setelah mengetahui apa saja hal yang harus dibantu di sekolah kemudian merancang solusi atas permasalahan yang terjadi di sekolah SDN 1 Nagrikidul. Solusi yang peneliti berikan atas permasalahan yang terjadi adalah dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software* *Studio* karena permasalahan yang terjadi di sekolah adalah belum dapat memaksimalkan kegiatan daring serta dalam pembuatan pembelajaran juga masih belum maksimal, dengan alasan tersebut peneliti memutuskan membuat pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio untuk operator sekolah dan guru. Dalam merancang pelatihan penggunaan aplikasi Open *Broadcaster* *Software* Studio peneliti menyiapkan modul pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio, pembuatan pamflet kegiatan, pembuatan survei *form* pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio serta pembuatan *virtual* *background* untuk acara nanti.

Pada tahap inti, hal pertama yang dilakukan adalah menyebar *form* survei *pre*-*test* kepada peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* untuk mengukur seberapa tahu peserta mengenai aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* dengan pertanyaan seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan *Pre*-*test*

| **Kode** | **Pertanyaan** |
| --- | --- |
| 1a | Pernah mendengar istilah Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |
| 2a | Pernah mengamati orang menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |
| 3a | Pernah menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* secara mandiri? |
| 4a | Merasa Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* sebagai suatu media yang biasa? |
| 5a | Merasa sudah cukup menguasai Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |
| 6a | Merasa tidak perlu ikut pelatihan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |

Setelah peserta mengisi *form* survei, langkah pertama yang perlu dilakukan dalam pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio ini adalah mengunjungi *website* *official* Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* untuk mengunduh aplikasi. Instalasi Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* disesuaikan dengan sistem operasi masing-masing peserta. Jika, peserta telah selesai mengunduh berkas instalasi Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* langkah selanjutnya melakukan setup instalasi Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio*.

  
Gambar 2. Tampilan Aplikasi

Setelah peserta berhasil menginstalasi aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio kemudian peserta dikenalkan dengan berbagai fitur yang ada di Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* seperti *docks* *scene*, *sources*, *audio* *mixer*, *scene* *transitions* dan *control*. Selanjutnya peserta mencoba mempraktikkan sesuai dengan arahan pemateri, apabila peserta telah berhasil mempraktikkannya kemudian peserta diberi materi mengenai bagaimana cara mengintegrasikan Aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* dengan *zoom* *meeting* melalui virtual cam serta di akhir kegiatan peserta mencoba melakukan siaran secara langsung di platform *youtube*. Pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* ini dilaksanakan secara virtual dengan menggunakan media *teleconference* *zoom* *meeting*.

Setelah melaksanakan kegiatan inti, *form* survei *post*-*test* kembali diberikan ke peserta guna mengukur sudah seberapa paham peserta mengenai pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* Studio yang telah diberikan dengan pertanyaan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan *Post*-*test*

| **Kode** | **Pertanyaan** |
| --- | --- |
| 1b | Dengan pelatihan ini saya mendapatkan tambahan ilmu atau wawasan tentang Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |
| 2b | Pelatihan ini membuat saya pernah mencoba menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |
| 3b | Pelatihan ini membuat saya belajar lebih terstruktur tentang Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |
| 4b | Pelatihan ini membuat saya merasa Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* bisa lebih dioptimalkan |
| 5b | Pelatihan ini membuat kemampuan saya dalam Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* meningkat |
| 6b | Pelatihan seperti ini jika diadakan lagi saya ingin kembali ikut |

Ketika semua peserta telah mengisi *form* kemudian peneliti mengkaji hasil survei tersebut untuk mengukur apakah perlu dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* kedua atau sudah cukup.

# 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital perihal peningkatan kualitas kegiatan daring dan media bagi guru dan operator sekolah SDN 1 Nagrikidul Kabupaten Purwakarta. Sebelum kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* dimulai peneliti menyebarkan angket survei awal guna mengetahui sudah kemampuan peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio*. Berikut merupakan hasil angket yang sudah disebarkan kepada 6 peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open* *Broadcaster* *Software* *Studio* sebagai data awal kegiatan:

Tabel 3. Hasil Angket Survei *Pre-test*

| **Kode** | **Pertanyaan** | **Sangat Tidak Setuju** | **Tidak Setuju** | **Netral** | **Setuju** | **Sangat Setuju** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1a | Pernah mendengar istilah Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |  |  |  | 50% | 50% |
| 2a | Pernah mengamati orang menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*? |  |  |  | 66,7% | 33,3% |
| 3a | Pernah menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* secara mandiri? | 16,7% |  |  | 66,7% | 16,7% |
| 4a | Merasa Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* sebagai suatu media yang biasa? | 83,3% | 16,7% |  |  |  |
| 5a | Merasa sudah cukup menguasai *Aplikasi Open Broadcaster Software Studio*? | 33,3% | 33,3% | 16,7% | 16,7% |  |
| 6a | Merasa tidak perlu ikut pelatihan *Aplikasi Open Broadcaster Software Studio*? | 83,3% |  |  |  | 16,7% |

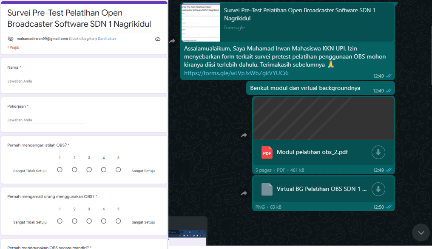
Berdasarkan hasil data awal hampir seluruh peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* sudah pernah mendengar istilah Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dan mengamati orang menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*, namun terdapat 1 peserta yang belum pernah menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* secara mandiri. Peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* merasa aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* merupakan suatu media yang luar biasa karena Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini merupakan aplikasi yang tergolong lengkap dan gratis, akan tetapi peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* mayoritas belum dapat menguasai aplikasi ini secara maksimal oleh karena itu peserta mayoritas merasa perlu untuk mengikuti pelatihan penggunaan *Aplikasi Open Broadcaster Software Studio* ini.

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* berguna untuk meningkatkan literasi digital pada guru dan operator sekolah dilakukan dalam lima tahapan yaitu: (1) perancangan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*; (2) pembuatan modul pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*; (3) Penyebaran angket; (4) Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*; (5) Evaluasi kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Tahapan-tahapan tersebut dilakukan secara daring dilakukan dengan melalui media *whatsapp chat* dan *zoom meeting*.

Perancangan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dilakukan dengan pihak SDN 1 Nagrikidul berkoordinasi langsung dengan operator sekolah. Hasil koordinasi dengan operator sekolah ini menghasilkan beberapa masalah yang dihadapi oleh sekolah SDN 1 Nagrikidul, yaitu sekolah menginginkan kegiatan daring secara lebih layak lagi seperti kegiatan MPLS, tes diagnostik, dan kegiatan rapat. Selain itu, ternyata di SDN 1 Nagrikidul sendiri dalam pembuatan media pembelajaran masih belum maksimal. Dengan masalah-masalah tersebut peneliti mengusulkan untuk merancang kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* kepada operator sekolah dan guru.

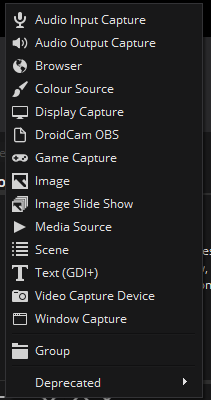
Setelah perancangan dan koordinasi dengan pihak sekolah telah dilaksanakan peneliti membuat modul untuk kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Pembuatan modul dilakukan di *website canva*, modul sebanyak 5 halaman berisi panduan instalasi dan penjelasan fitur-fitur yang ada pada di aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*.

Penyebaran angket *pre-test* dilakukan dengan media *google form*. Penyebaran angket sebelum memulai kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini bertujuan untuk mengukur sudah seberapa tahu peserta mengenai aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*.

  
Gambar 3. Penyebaran survei google form pre-test pelatihan Aplikasi Open Broadcaster Software Studio

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dilakukan secara daring dengan media *zoom meeting*. Peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* sebanyak 6 peserta yang berasal dari operator sekolah. Kegiatan diawali dengan pembukaan kemudian dilanjut dengan instalasi Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* serta *plugin* yang di perlukan dalam kegiatan.

Setelah menginstalasi semua hal yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah pengenalan mengenai *interface* aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Pengenalan dimulai dari *docks* *scenes* seperti cara menambahkan *scenes* dan mengedit *scenes* tersebut. Pengenalan selanjutnya pada *docks* *sources*, dalam *sources* ini banyak sekali *inputan* yang dapat di masukkan ke aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*.

  
Gambar 4. Fitur Aplikasi

*Scene* dan *Source* adalah fitur utama yang harus diketahui di aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. *Scene* diibaratkan sebagai adegan, hal ini bermanfaat jika ingin beralih tampilan video. Sedangkan, *Source* adalah sumber visualisasi setiap *scene*. Baik itu *Audio* *input*, *Audio* *output*, *browser*, *display* *capture*, *game* *capture* dan lain-lain [13].

Cara *setting shortcut* pada aplikasi *Open Broadcaster Software Studio,* *shortcut* di aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* bernama *Hotkeys*. Mengatur *hotkeys* bermanfaat saat merekam video ingin beralih *scene*. Karena jika kita beralih *scene* dengan mengkliknya melalui OBS tentu akan terekam. Sehingga kita memanfaat *hotkeys* ini agar bisa beralih *scene* tanpa harus membuka OBS [14].

Penggunaan *plugin lower third* juga peneliti ajarkan kepada peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* supaya kegiatan daring maupun dalam pembuatan media pembelajaran dapat maksimal dilaksanakan.

Pembuatan media pembelajaran berbasis video dapat dilakukan dengan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini. Mulai mengoperasikan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* studio cari fitur *Scene* dimana dalam *scene* kita bisa membuat bungkus dari video yang akan dibuat [15]. *Scene* yang dibuat juga bisa di *rename* tergantung keinginan kita. Setelah membuat *scene*nya langkah selanjutnya adalah membuat *sources* atau sumber belajarnya. klik tanda tambah (+) pada pojok kiri bawah. Pilih *Display* *Capture* kemudian tambahkan lagi *Video* *Capture* *Device* , agar wajah dapat tampil juga pada layar utama maka kita aktifkan *webcam*. Sesuaikan letak video yang diinginkan bisa di atas atau dibawah. Pengaturan selesai waktunya membuat video pembelajaran.

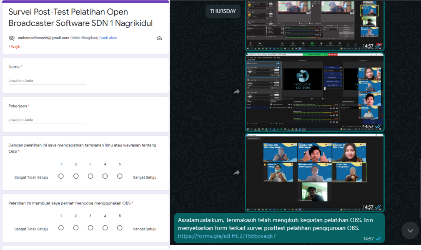
Saat sudah mulai *recording* kita bisa memulai membuka *power* *point* atau jenis aplikasi lain yang berisi materi pembelajaran. Agar lebih jelas gunakan *drawing* *pen* atau laser yang terdapat dalam *power* *point* untuk menggaris bawahi, menulis dan memberikan penjelasan lainnya. Jika dirasa cukup maka kita bisa mengakhiri *record* tersebut dengan kembali pada aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dan klik *stop* *recording*. *File* rekaman tersebut akan otomatis masuk ke *File* *Explorer* kita setingan *default*nya ada pada *This PC>Video*.

Setelah mencoba semua fitur yang berada di aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*, selanjutnya peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* mencoba membuat *layout* nya sendiri. Peserta ditugaskan membuat *layout* kegiatan secara daring, didalam *layout* tersebut mengharuskan ada *running text*, jam dan ada *slideshow* foto untuk iklan. Serta mengintegrasikan yang ada di Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini ke *zoom meeting*.

  
Gambar 5. Peserta membuat *layout* acara kegiatan daring

Kelebihan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dibandingkan dengan aplikasi lain adalah bisa menambahkan banyak sumber tayangan, Melalui aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*, akan lebih mudah dalam mengatur apa saja yang akan ditampilkan pada *live* *streaming* atau *recording*. Di bagian *source*, Anda bisa menambahkan *browser* *windows*, *webcam*, teks, gambar, *capture* *window* dan masih banyak lagi. Dengan fitur ini, akan lebih cepat dalam mengatur apa saja yang akan ditampilkan. *Scene* tanpa batas, *Scene* merupakan tampilan yang akan ditayangkan pada saat melakukan *live* *streaming*. Dapat membuat beberapa scene sekaligus dan mengatur urutan penayangannya saat *live* *streaming* berlangsung. Cocok digunakan untuk *broadcasting* seperti untuk menayangkan acara kegiatan daring sekolah seperti masa pengenalan lingkungan sekolah (MPLS) ataupun kegiatan rapat sekolah. Terdapat fitur *audio* *mixer*, seperti yang kita tahu, suara memiliki peranan penting agar tayangan lebih menarik. Dapat mengatur sendiri beberapa *audio* yang nantinya bakal dimasukkan, seperti *Desktop* *Audio*, *Mic*, *Video* *Capture* Video hingga *Audio* *Input* *Capture*. aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* mendukung banyak platform. Saat ini, aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* mendukung banyak platform seperti YouTube, Facebook Live, Twitch hingga NimoTV. Akan lebih mudah dalam menghubungkan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dengan saluran yang digunakan. Memiliki pengaturan yang lengkap pengguna diberi keleluasaan tersendiri dalam melakukan pengaturan yang berkaitan dengan *audio*, *video*, *output* dan lainnya. Pengaturannya sangat simpel, pemula tidak akan kesulitan pada saat menggunakan aplikasi ini. Banyak tutorial di Internet yang bisa memandu untuk menyelesaikan pengaturan, atau Anda bisa menggunakan pengaturan bawaan.

Evaluasi kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dibuat dalam bentuk survei angket. Survei angket ini dibuat dalam media *google form* dan tautan *google form* dikirimkan ke grup *whatsapp*.

  
Gambar 6. Penyebaran tautan survei angket *post*-*test* pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*

Hasil dari post-test pelatihan penggunaan aplikasi Open Broadcaster Software Studio yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Angket Survei *Post-test*

| **Kode** | **Pertanyaan** | **Sangat Tidak Setuju** | **Tidak Setuju** | **Netral** | **Setuju** | **Sangat Setuju** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1b | Dengan pelatihan ini saya mendapatkan tambahan ilmu atau wawasan tentang Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |  |  |  | 16,7% | 83,3% |
| 2b | Pelatihan ini membuat saya pernah mencoba menggunakan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |  |  |  |  | 100% |
| 3b | Pelatihan ini membuat saya belajar lebih terstruktur tentang Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* |  |  |  | 33,3% | 66,7% |
| 4b | Pelatihan ini membuat saya merasa Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* bisa lebih dioptimalkan |  |  |  |  | 100% |
| 5b | Pelatihan ini membuat kemampuan saya dalam Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* meningkat |  |  |  |  | 100% |
| 6b | Pelatihan seperti ini jika diadakan lagi saya ingin kembali ikut |  |  |  |  | 100% |

Berdasarkan data akhir di atas didapatkan sebanyak 100% peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* merasa kemampuannya dalam penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* meningkat dan membuat peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dapat lebih mengoptimalkan penggunaan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Oleh karena itu dengan diadakan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini mampu meningkatkan literasi digital para guru dan operator sekolah dalam memaksimalkan kegiatan daring maupun pembuatan video pembelajaran dan diharapkan peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dapat menjadi kader penerus agar lebih banyak lagi tenaga pendidik melek literasi digital dalam perihal kegiatan daring dan pembuatan media pembelajaran.

# 4. Simpulan

Literasi digital merupakan hal yang penting untuk tenaga pendidik atau guru dalam kondisi pandemi COVID-19 ini terlebih dalam kondisi ini mengharuskan semua kegiatan menjadi daring secara sepenuhnya. Dalam riset peneliti yang dilakukan di SDN 1 Nagrikidul masih minimnya literasi digital mengenai bagaimana cara melaksanakan kegiatan secara daring dengan hasil yang optimal dan dalam pembuatan media pembelajaran juga masih belum maksimal. Oleh karena itu peneliti membuat suatu program pelatihan mengenai penggunaan aplikasi *Aplikasi Open Broadcaster Software Studio* untuk tenaga pendidik guru dan operator di SDN 1 Nagrikidul. Dalam survei angket *pre-test*  yang disebar sebelum pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dimulai, sebanyak 50% peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* telah mengetahui aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* namun dalam penggunaannya masih belum paham secara sepenuhnya, setelah dilaksanakannya acara pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* sebanyak 100% peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* merasa kemampuannya dalam penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* meningkat dan membuat peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* dapat lebih mengoptimalkan penggunaan Aplikasi *Open Broadcaster Software Studio*. Dengan diadakan pelatihan penggunaan aplikasi *Open Broadcaster Software Studio* ini mampu meningkatkan literasi digital para guru dan operator sekolah dalam memaksimalkan kegiatan daring maupun pembuatan video pembelajaran dan diharapkan peserta pelatihan dapat menjadi kader penerus agar lebih banyak lagi tenaga pendidik melek literasi digital dalam perihal kegiatan daring dan pembuatan media pembelajaran.

# 5. Referensi

1. S. Sunardi, A. Dito, J. Audrey, R. V. A. Saputra, and S. R. Ardiningtias, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Bagi Guru SMA Menggunakan Open Broadcaster Software,” J. Nas. Pengabdi. Masy., vol. 2, no. 1, pp. 28–38, 2021, doi: 10.47747/jnpm.v2i1.254.
2. A. Sadikin and A. Hamidah, “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19,” Biodik, vol. 6, no. 2, pp. 109–119, 2020, doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
3. N. Kurnia and S. I. Astuti, “Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi,” Informasi, vol. 47, no. 2, p. 149, 2017, doi: 10.21831/informasi.v47i2.16079.
4. V. K. M. Putri, “Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh,” 2021. https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh.
5. mcdonaldm, “Zhang\_lo,” vol. 47, no. 5, pp. 1–6, 2003, [Online]. Available: http://scholar.google.com/scholar?start=30&q=student+perceptions+learner-centered+teaching&hl=en&as\_sdt=0,50&as\_vis=1%5Cnpapers2://publication/uuid/48B71E42-592A-4E7C-A1E2-985D5FFFF9C9.
6. Rachmawati Yuanita, “Indonesian Journal of Science & Technology,” Indones. J. Sci. Learn., vol. 2, no. 2, pp. 8–25, 2020.
7. R. Pakpahan and Y. Fitriani, “Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19,” JISAMAR (Journal Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Researh), vol. 4, no. 2, pp. 30–36, 2020.
8. I. W. G. Narayana, “Analisis terhadap hasil penggunaan metode pembelajaran synchronous dan asynchronous,” Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed., vol. 4, no. 1, pp. 139–144, 2016, [Online]. Available: https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1255.
9. A. Suryadi, S. Abadi, M. Eriyadi, D. Usman, and Y. Hamdani, “Peningkatan Mutu Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Video Bahan Pembelajaran Berbasis Open Broadcaster Software,” SPEKTA (Jurnal Pengabdi. Kpd. Masy. Teknol. dan Apl., vol. 2, no. 1, p. 23, 2021, doi: 10.12928/spekta.v2i1.2757.
10. Rustiyana, “OBS STUDIO SEBAGAI APLIKASI PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN,” 2020. http://disdikkbb.org/news/obs-studio-sebagai-aplikasi-pembuatan-video-pembelajaran/#:~:text=Keunggulan OBS adalah%3A,capture card dan lain lain.
11. U. Shidiq and M. Choiri, Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan, vol. 53, no. 9. 2019.
12. M. K. Agusta, “Panduan pembuatan video ajar,” p. 53, 2020, [Online]. Available: https://www.fti.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/9/2016/03/Panduan\_Pembuatan\_Video\_Ajar\_FTI\_120720.pdf.
13. T. Eka, “Panduan Cara Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS),” 2021. https://www.tedieka.com/cara-menggunakan-obs/.
14. Y. A. Firmansah, “Apa Itu OBS Studio dan Cara Pakainya,” 2021. https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-obs-studio-dan-cara-pakainya/.
15. Roisul, “Memanfaatkan OBS Studio untuk Membuat Video Pembelajaran ala Gamers,” 2020. https://www.kompasiana.com/roisulh6191/5ebfeed1d541df1d4539f7a5/memanfaatkan-obs-studio-untuk-membuat-video-pembelajaran-mengapa-tidak?page=2&page\_images=1.