

PkM-OBS-HDK

by LPPMK UIGM 2

Submission date: 03-May-2023 01:40PM (UTC+0900)

Submission ID: 2051640735

File name: Pkm-OBS-cek_turnitin.pdf (546K)

Word count: 2136

Character count: 13177

PEMANFAATAN OPEN BROADCAST SOFTWARE, GOOGLE APPS DAN BITLY UNTUK PEMBELAJARAN DARING DALAM UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI DOSEN

Hendra Di Kesuma¹, Robi
Yanto², Ahmadi³, Alfirani⁴

¹ Sistem Inforamsi, Universitas UIGM
Palembang

² Sistem Informasi, STMIK Bina
Nusantara Jaya Lubuk Linggau

Article history

Received : diisi oleh editor

Revised : diisi oleh editor

Accepted : diisi oleh editor

*Corresponding author

Pilih penulis yang akan menjadi
korespondensi author

Email : wrtech30@gmail.com

Abstrak

Sistem pembelajaran daring merupakan salah satu sistem yang dapat dimanfaatkan oleh dosen, sistem pembelajaran daring dapat dilakukan secara berdampingan dengan sistem pembelajaran luring. Penyesuaian pembelajaran yang secara umum harus dilakukan karena sistem pembelajaran berbasis kurikulum merdeka menuntut dosen untuk dapat selalu berkomunikasi disituasi apapun karena mahasiswa yang akan dihadapi bukan hanya pada satu daerah tertentu namun akan berkomunikasi dengan mahasiswa diluar daerah kita. Tuntutan ini akan menjadi syarat wajib bagi dosen untuk dapat memanfaatkan teknologi agar dapat melakukan proses pembelajaran secara daring. Masalah utama adalah kreativitas dan inovasi yang dibutuhkan dalam penerapan pembelajaran daring yang saat ini dibutuhkan oleh dosen untuk menciptakan suana pembelajaran yang aktif sehingga memudahkan mahasiswa memahami apa yang disampaikan disetiap materi yang disampaikan. Dari permasalahan tersebut tentunya dibutuhkan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar yang kreatif baik secara syncronus maupun asynchroneus. sehingga dibutuhkan pendampingan penggunaan aplikasi open broadcast software. OBS adalah media yang dapat digunakan dalam membuat bahan ajar dalam bentuk recording maupun live streaming bahkan dapat memanfaatkan virtual kamera. Selain itu dosen dapat memanfaatkan LMS dengan menggunakan google classroom dan pemanfaatan zoom meeting sebagai media pembelajaran daring. Dari hasil kegiatan melalui pengisian lembar kuisioner kepada 20 dosen di Universitas Musi Rawas sebanyak 5 % telah mengenal aplikasi OBS dan 95 % belum mengenal aplikasi OBS. Dari hasil umpan balik nilai tertinggi dari workshop ini adalah manfaat kegiatan dan kualitas materi dengan kategori sangat baik yaitu 90 % peserta dapat membuat bahan ajar dengan OBS dan google classroom.

Kata Kunci: OBS, Dosen, Kompetensi, Pembelajaran Daring, Software

Abstract

The online learning system is one of the systems that can be utilized by lecturers, the online learning system can be carried out side by side with the offline learning system. Learning adjustments in general must be made because the independent curriculum-based learning system requires lecturers to be able to always communicate in any situation because students will be faced not only in one particular area but will communicate with students outside our area. This demand will become a mandatory requirement for lecturers to be able to take advantage of technology so they can carry out the learning process online. The main problem is the creativity and innovation needed in the application of online learning which is currently needed by lecturers to create an active learning atmosphere so that it makes it easier for students to understand what is conveyed in each material presented. From these problems, of course, technology is needed that can be utilized in making creative teaching materials both synchronously and asynchronously. so that assistance is needed in using the open broadcast software application. OBS is a media that can be used to make teaching materials in the form of recording or live streaming and can even use a virtual camera. In addition, lecturers can take advantage of the LMS by using Google Classroom and utilizing Zoom meetings as online learning media. From the results of the activity through filling out questionnaires to 20 lecturers at Musi Rawas University, as much as 5% were familiar with the OBS application and 95% were not familiar with the OBS application. From the results of the feedback, the highest value from this workshop is the benefits of the activities and the quality of the material in the very good category, namely 90% of participants can make teaching materials with obs and classroom.

Keywords: OBS, Lecturer, Competency, Online Learning, Software

PENDAHULUAN

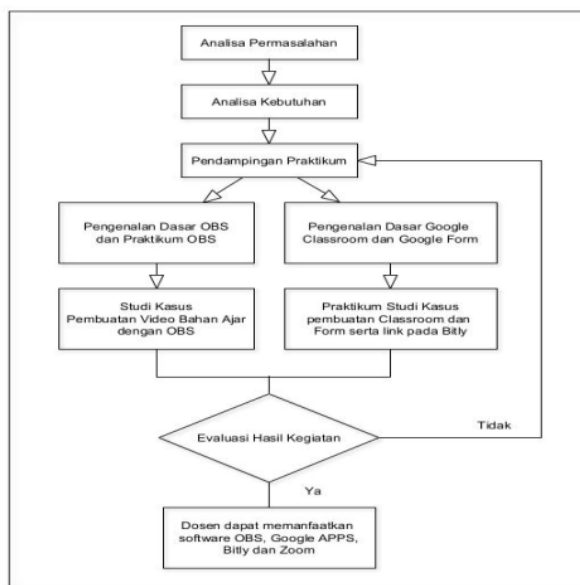
Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi saat ini berdampak pada peningkatan kualitas bagi dosen dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa. Penerapan kurikulum merdeka menjadikan tantangan bagi perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Luasnya wilayah dan terjadinya pertukaran mahasiswa antar perguruan tinggi menjadikan tantangan bagaimana sistem pembelajaran akan diterapkan dalam kondisi apapun. Universitas Musi Rawas Kota Lubuklinggau dihadapkan dengan tantangan dalam upaya peningkatan sistem pembelajaran dalam menyesuaikan program kurikulum merdeka. Saat ini sistem pembelajaran dilakukan secara luring dimana mahasiswa berkomunikasi langsung dengan dosen pada satu ruang tertentu. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan sistem pembelajaran maka perguruan tinggi dan dosen dituntut untuk dapat menerapkan sistem pembelajaran secara daring. Sistem pembelajaran daring merupakan solusi yang tepat dalam menghadapi cara belajar yang lebih efektif terutama dalam menghadapi pertukaran mahasiswa antar perguruan tinggi.

Open Broadcast Software adalah aplikasi open source yang banyak dimanfaatkan oleh berbagai perguruan tinggi di Indonesia sebagai media pembuatan bahan ajar baik secara syncronous maupun asynchrone (Maemunah et al., 2021), (Firman Noor Hasan, Yos Nofendri, Muchammad Sholeh, 2022). OBS memiliki fasilitas yang dapat membuat pengguna berkreaitifitas dalam pembuatan bahan ajar diantaranya memanfaatkan fasilitas recording, streaming bahkan kamera virtual sebagai alat untuk melakukan proses pembelajaran secara daring (Firman Noor Hasan, Yos Nofendri, Muchammad Sholeh, 2022). Pada aplikasi ini dosen dapat membuat bahan ajar di setiap pertemuan dengan memanfaatkan scene dan source yang tersedia pada aplikasi. Kemudian dosen dapat melakukan recording untuk bahan ajar yang akan dibuat. Selain itu fasilitas streaming dapat juga dimanfaatkan oleh dosen untuk mengajar secara online dengan mengintegrasikan obs ke youtube streaming dan juga virtual kamera pada zoom meeting sehingga mahasiswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran tidak hanya pada rekaman video tapi juga dapat dilakukan secara syncronous melalui zoom meeting dan streaming youtube (Firman Noor Hasan, Yos Nofendri, Muchammad Sholeh, 2022). Dosen juga dapat memanfaatkan LMS dengan menggunakan google classroom. Google classroom merupakan platform berbasis web gratis yang dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan (Yanto, 2020), (Halik & Maryam, 2019). Google Classroom memungkinkan pengajar mengelola dan mengukur kemajuan siswa sambil tetap terhubung dari mana saja (Utami & Vinsensia, 2021), (Suherly et al., 2020). Selain itu dosen dapat memanfaatkan keamanan link dengan menggunakan bitly. Bitly adalah platform manajemen tautan yang memungkinkanmu untuk memperpendek tautan, berbagi, mengelola, dan menganalisis tautan yang terhubung ke situs (Retnoningsih et al., 2021). Bitly menyediakan Link yang dapat diringkas dengan dienkripsi dengan protokol HTTPS sehingga lebih aman dari upaya pencurian informasi yang dilakukan oleh peretas (Sarkity, 2021). Sehingga dengan pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan dosen di universitas musu rawas dalam membuat bahan ajar dalam bentuk video dan meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan materi secara daring atau virtual.

METODE PELAKSANAAN

Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan beberapa tahapan kegiatan dimulai pada bulan Januari 2023. Adapun tahapan pertama dilakukan komunikasi ke pihak universitas musu rawas kota lubuklinggau tentang materi dan jadwal kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian dilakukan penyusunan Modul atau materi tentang open broadcaster software, selanjutnya dilakukan proses pendaftaran bagi dosen yang ikut serta pada kegiatan ini untuk memastikan jumlah peserta dan kesiapan peralatan yang dibutuhkan. Kegiatan pengenalan software OBS yaitu pengenalan fitur yang tersedia di OBS baik konfigurasi audio, video

dan pengenalan scean dan source pada OBS, kemudian proses instalasi software. Selanjutnya dilakukan praktikum pemanfaatan scean dan source pada OBS sampai dengan penerapan studi kasus pembuatan bahan ajar sesuai dengan matakuliah yang di ampu dari masing masing dosen dalam bentuk video recording. Selanjutnya dilakukan praktikum pembelajaran melalui live streaming yang diintegrasikan ke streaming youtube dan virtual kamera pada zoom meeting. Persiapan kegiatan ini membutuhkan waktu 3 bulan, adapun tim pengabdian masyarakat terdiri dari 4 orang yang berkolaborasi dengan mahasiswa. Kegiatan koordinasi dilakukan baik secara langsung maupun via whatsapp. Adapun alur kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Jadwal kegiatan dilakukan selama 2 hari yaitu pada hari rabu dan kamis, tanggal 8 dan 9 Maret 2023 dilakukan secara tatap muka mulai dari pukul 08.30 sampai dengan 15. 30 WIB dengan jadwal sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Kegiatan	Waktu
Hari Rabu, 8 Maret 2023		
1	Registrasi Peserta	08.00-08.30 WIB
2	Pembukaan	08.30-09.00 WIB
3	Kata Sambutan	09.00-09.40 WIB
4	Bahasan Materi I : Pengenalan Aplikasi Open Broadcaster SOfware	10.00-11.00 WIB
5	Praktikum : Instalasi Software OBS, Pengenalan Scean dan Source, Video Recording, Live Streaming, dan Virtual Kamera	11.00-12.30 WIB
	Istirahat	12.30-13.30 WIB
6	Penyelesaian Kasus : Recording Materi Ajar sesuai matakuliah yang diampu dosen	13.30-16.00 WIB

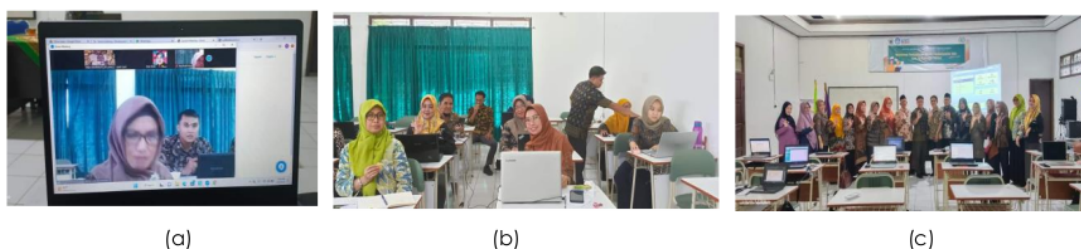
Hari Kamis, 9 Maret 2023		
1	Bahasan Materi II : Pengenalan Dasar	08.30-10.00 WIB
	1. Google APPS yaitu Google Classroom, google form	
	2. Bilty dan Zoom Meeting	
2	Praktikum :	10.00-12.30 WIB
	1. pembuatan class, pengiriman materi, tugas, tugas quis, penilaian pada google classroom	
	2. pembuatan akun di bilty dan menggunakan link pada bilty	
	3. pembatan room, sharing materi, pengaturan host dan co-host, recording	
	Istirahat	12.30-13.30 WIB
	Lanjutan praktikum	13.30-14.45 WIB
3	Sesi Diskusi	14.45-15.15 WIB
4	Pengisian Kuisisioner	15.15-15.30 WIB
5	Penutupan	15.30-16.15 WIB

Kegiatan pada hari pertama materi tentang aplikasi OBS diikuti oleh 20 peserta. Dimana secara umum peserta belum mengenal OBS. Sehingga peserta secara antusias mengikuti kegiatan dihari pertama. Terutama pada sesi praktikum penggunaan aplikasi OBS. Pada praktikum dihari pertama menyelesaikan studi kasus pembuatan video bahan ajar dengan memanfaatkan fasilitas recording kemudian dilanjutkan dengan teknik pengajaran dengan memanfaatkan streaming yang diintegrasikan dengan streaming youtube dan virtual kamera pada zoom meeting.



Gambar 2. Suasana Kegiatan (a) Pengenalan OBS dan (b),(c) praktikum Aplikasi Aplikasi OBS

Pada pertemuan di hari kedua yaitu pembahasan tentang google apps yang terdiri dari google classroom, google form serta dilengkapi dengan pemanfaatan link untuk share materi menggunakan bilty. Dimana pada kegiatan ini dilakukan pengenalan dasar tentang google classroom beserta menu yang tersedia di google classroom, kemudian dilakukan pembuatan daftar hadir menggunakan google form dan berbagi materi dengan memanfaatkan fasilitas bilty. Sesi terakhir adalah pengenalan fasilitas yang tersedia pada zoom meeting diantaranya share screen, pembuatan room, pengaturan co-host dan recording.

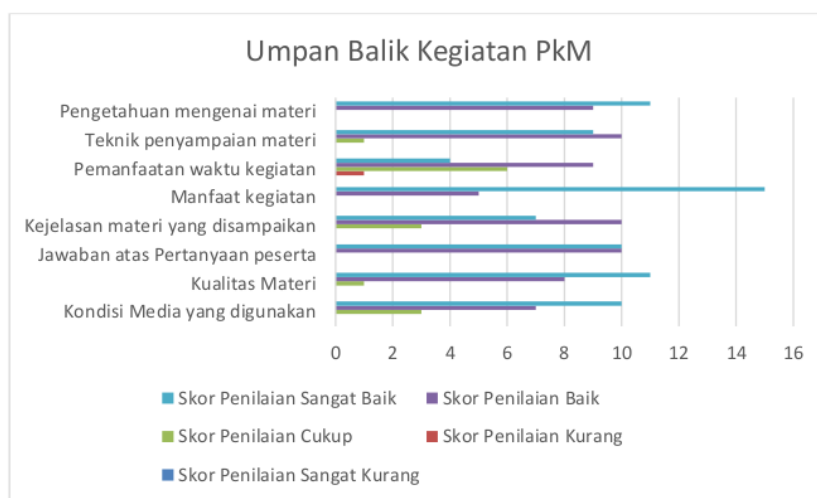


Gambar 3. Suasana Kegiatan (a) Praktikum Penggunaan Zoom Meeting, (b) (c) Google classroom dan Bilty

Pada kegiatan akhir dari setiap pertemuan adalah penyelesaian studi kasus untuk mengetahui tingkat pemahaman materi OBS yaitu dengan membuat video bahan ajar sesuai dengan matakuliah yang diampu. Sedangkan untuk google apps yaitu pembuatan classroom yang dilengkapi dengan materi ajar dan tugas quis. Untuk penggunaan zoom meeting dilakukan simulasi daring dalam bentuk pembuatan room dan share screen terhadap materi ajar yang telah dibuat. Dari total 20 peserta yang mampu menyelesaikan studi kasus sebanyak 90% atau 18 orang dan 10 % hanya menyelesaikan pembuatan classroom pada google apps. Dari hasil umpan balik peserta bahwa rata rata pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan yaitu tentang OBS, Google Apps, bitly dan zoom meeting pada kategori sangat baik atau pada interval 5.

HASIL PEMBAHASAN

pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dihasilkan penilaian baik dan sangat baik melalui sebaran kuisioner dan hasil umpan balik dari para peserta yaitu dosen yang tergabung dalam ikatan dosen universitas musi rawas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :



Berdasarkan hasil sebaran kuisioner umpan balik kegiatan pkM diperoleh kesimpulan bahwa peserta menilai bahwa pengetahuan mengenai materi, kualitas materi, kondisi media yang digunakan dan kegiatan pkm ini sangat bermanfaat dengan skor penilaian sangat baik. Sedangkan untuk teknik penyampaian materi, pemanfaatan waktu, kejelasan materi dan jawaban atas pertanyaan mendapatkan penilaian kategori baik.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa Kegiatan PkM dalam pemanfaatan OBS, Google Apps dan Bitly sebagai media pembelajaran secara daring telah dilaksanakan dengan hasil yang sangat baik, dimana peserta yang hadir memberikan nilai > 4. Selain itu, peserta sangat memahami penggunaan media yang dapat dilihat dari 90 % peserta mampu membuat bahan ajar dengan menggunakan obs dan peserta juga 90 % telah membuat classroom sebagai media pembelajaran daring dengan konsep LMS. Serta peserta juga memahami tentang penggunaan zoom meeting dan link bitly sehingga memudahkan peserta dalam memaksimalkan berbagi informasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada civitas akademik yang telah memberikan dukungan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dan kepada pihak Ikatan Dosen Universitas Musi Rawas yang telah menjadi bagian dari kegiatan ini.

PkM-OBS-HDK

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.researchgate.net

Internet Source

4%

2

jurnal.dharmawangsa.ac.id

Internet Source

3%

3

Submitted to University of Oklahoma Health
Science Center

Student Paper

3%

4

accurate.id

Internet Source

1%

5

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

1%

6

store.sirclo.com

Internet Source

1%

7

jurnal.saburai.id

Internet Source

1%

8

journal.umg.ac.id

Internet Source

1%

9

Setia Asyanti, Fadlih Asyfara Putra, Wisnu Sri
Hertinjung, Mir'atun Hasanah, Sepi Indiaty.

<1%

"Program Wadah Jiwa untuk Menurunkan Stigma Negatif terhadap ODGJ", Abdi Psikonomi, 2022

Publication

10	blogs.technet.microsoft.com Internet Source	<1 %
11	www.wissenschaftsmanagement-online.de Internet Source	<1 %
12	docslide.us Internet Source	<1 %
13	google.redalyc.org Internet Source	<1 %
14	poskita.co Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PkM-OBS-HDK

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
