PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN OPEN BROADCASTER SOFTWARE (OBS) DALAM MENUNJANG KEGIATAN PEMBELAJARAN MAHASISWA STKIP YAPIS DOMPU

Burhanuddin[1], Andi Prayudi[2]
STKIP Yapis Dompu
burhanbima1013@gmail.com

(Naskah Masuk : 28 Desember 2024, diterima untuk diterbitkan : : 30 Desember 2024)

Abstrak **:** Penelitian ini fokus pada penerapan media pembelajaran menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa STKIP Yapis Dompu. Perkembangan teknologi membawa banyak inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk media pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi sangat berperan penting dalam menunjang aktivitas Dosen maupun Mahasiswa, Teknologi merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Aplikasi OBS Studio merupakan aplikasi media komunikasi yang dapat menyiarkan siaran langsung maupun non-langsung. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi manfaat aplikasi OBS bagi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Partisipan penelitian adalah 5 orang mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi OBS Studio bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran mahasiswa khususnya mata kuliah Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu. penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa pada mata kuliah teknologi informasi (TI) menunjukkan bahwa penggunaan software OBS lebih praktis sehingga dalam pembelajaran lebih baik. Oleh karena itu kita harus bisa memanfaatkan media ketika belajar. Media yang digunakan untuk pembelajaran adalah simulasi, sehingga dapat mempelajari cara kerja sistem dan cara pengoperasian media video dalam pendidikan.

Kata kunci*:* *Open Broadcaster Software Studio; Pendidikan; Teknologi*

Abstract : *This study focuses on the application of learning media using Open Broadcaster Software (OBS) which can increase the participation and understanding of STKIP Yapis Dompu students. The development of technology brings many innovations in the world of education, including learning support media. Therefore, technology plays a very important role in supporting the activities of Lecturers and Students, Technology is one of the means that can support the learning process. The OBS Studio application is a communication media application that can broadcast live or non-live broadcasts. The purpose of the study is to identify the benefits of the OBS application for students in the teaching and learning process. This study uses a qualitative descriptive approach. The sampling technique uses simple random sampling. The research participants were 5 students of the Information Technology Study Program STKIP Yapis Dompu. Data collection techniques were carried out using interviews and documents. The results of the study showed that the OBS Studio application is useful as a support for student learning, especially the Information Technology course STKIP Yapis Dompu. the use of learning media by students in information technology (IT) courses shows that the use of OBS software is more practical so that learning is better. Therefore we must be able to utilize the media when studying. The media used for learning is simulation, so that we can learn how the system works and how to operate video media in education.*
Keywords: *Open Broadcaster Software Studio; Education; Technology*

PENDAHULUAN

Seiring meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, penting untuk menggunakan perangkat lunak yang mendukung proses belajar mengajar. OBS adalah perangkat lunak populer yang digunakan untuk streaming dan merekam video. Penelitian ini fokus pada penerapan media pembelajaran menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa STKIP Yapis Dompu.

Perkembangan teknologi membawa banyak inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk media pendukung pembelajaran. Teknologi juga berperan dalam menunjang aktivitas guru dan siswa. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu negara. Pendidikan bertujuan untuk membantu individu tumbuh baik dalam pengetahuan maupun praktik. Pendidikan juga menjadi sarana bagi individu untuk menghadapi dinamika perubahan dan permasalahan, seperti teknologi yang terus berkembang. Oleh karena itu, agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkannya, diperlukan proses pembelajaran yang bervariasi.

Teknologi merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu, teknologi memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta. Oleh karena itu, pembelajaran efektif dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantunya secara optimal (Hanum, 2013).

Penggunaan media yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan merangsang daya pikir, perhatian, dan minat siswa. Video merupakan salah satu media komunikasi pembelajaran. Video adalah teknologi yang mengekspresikan sinyal elektronik dari gambar bergerak. Proses pembuatan video sendiri diawali dengan perekaman, pemrosesan, dan transmisi video. Berdasarkan beberapa penelitian, video terbukti menjadi model pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Febriani, 2017) yang menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media video meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media gambar yang diterapkan dalam pembelajaran teknologi informasi (IT) terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif. Media video yang ditampilkan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan inovasi-inovasi baru yang diberikan guru selama pembelajaran. Selain itu, penelitian Kurniawan (2016) menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami proses pembelajaran ketika menggunakan media video pendidikan dibandingkan dengan menggunakan media tradisional. Menurut (Nurwahidah, Zaharah, Sina, 2021), penggunaan media video meningkatkan motivasi belajar siswa yang mengikuti perkuliahan dan kelas, menghilangkan rasa bosan dengan metode yang digunakan guru, dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar akan meningkat dan sukses dalam belajar.

Aplikasi OBS Studio merupakan aplikasi media komunikasi yang dapat menyiarkan siaran langsung maupun non-langsung. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi manfaat aplikasi OBS mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel acak sederhana. Partisipan penelitian adalah 5 orang

mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi OBS Studio bermanfaat sebagai penunjang pembelajaran mahasiswa khususnya mata kuliah Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu.Mata kuliah Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu merupakan mata kuliah yang pemanfaatan media baru menjadi pilar kurikulumnya. Pentingnya Media Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran Bagi Perkembangan mahasiswa.

Pengembangan *Soft Skill* dan *Hard Skill*. Pengembangan *Soft Skill* terlihat pada bagaimana seseorang menggunakan media dalam berinteraksi sebagai penyampai atau presenter, sedangkan *Hard Skill* terlihat pada bagaimana seseorang dapat menggunakan dan memanipulasi media komunikasi. Berdasarkan pilot study yang dilakukan di kalangan mahasiswa Teknologi Informasi (TI) di STKIP Yapis Dompu, data dikumpulkan dari jurusan Teknologi Informasi (TI) yang berinteraksi dengan aplikasi OBS. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam bekerja dengan aplikasi OBS Studio.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini memperoleh data hasil wawancara terhadap 5 mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu dan sampel ditentukan dengan menggunakan simple random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran informasi dan pemahaman mengenai penggunaan aplikasi Open Broadcast Software (OBS) dalam proses pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu. Sebelum kegiatan wawancara dimulai, peserta diminta untuk berpartisipasi dalam wawancara. Pertanyaan pada saat sesi wawancara antara lain:

(1) Apakah penggunaan aplikasi OBS dapat menunjang proses pembelajaran?
(2) Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi OBS lebih baik dibandingkan pembelajaran melalui buku teks atau ceramah?
(3) Apakah menggunakan aplikasi OBS bermanfaat?Mengapa tidak mendorong mereka untuk lebih terlibat? antusias dalam proses pembelajaran?

Dalam penelitian ini akan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data (Sugiyono, 2018).

Partisipan penelitian ini adalah lima mahasiswa mata kuliah Teknologi Informasi STKIP Yapis Dompu.

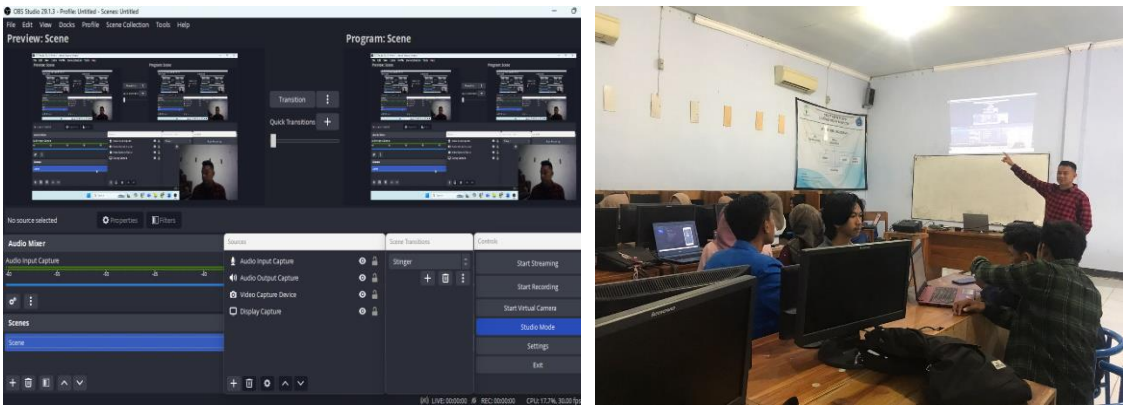
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan OBS menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan metode teoritis atau didaktik. Berdasarkan pengamatan kami, siswa cenderung lebih menyukai metode pembelajaran OBS.

A. Hasil kajian

penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa pada mata kuliah teknologi informasi (TI) menunjukkan bahwa penggunaan software OBS lebih

praktis sehingga dalam pembelajaran lebih baik. Oleh karena itu kita harus bisa memanfaatkan media ketika belajar. Media yang digunakan untuk pembelajaran adalah simulasi, sehingga dapat mempelajari cara kerja sistem dan cara pengoperasian media video dalam pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran hampir merupakan suatu keharusan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media meningkatkan minat peserta didik dan membantu mereka menyerap informasi (Lisiswanti, Saputra, & Windarti, 2015). Aplikasi yang bisa Anda gunakan untuk mempelajari media penyiaran adalah Open Broadcaster Software Studio (OBS Studio). Aplikasi ini tersedia gratis dari alamat situs resmi https://obsproject.com/. Alamat ini memiliki opsi pengunduhan tergantung pada sistem operasi yang digunakan komputer Anda (Windows, Linux, dan macOS) dan biasanya disertakan dengan perangkat lunak. Menurut (Basyir dkk., 2021), OBS tetap menjadi software yang banyak digunakan karena memiliki banyak keunggulan. OBS relatif ringan dan gratis untuk diunduh, sehingga cocok digunakan di berbagai macam laptop dan perangkat komputasi. Keunggulan OBS antara lain performa unggul saat merekam dan mencampur video dan audio secara real time, live streaming, bahkan kemampuan merekam berlapis tanpa kuota. OBS juga memungkinkan Anda membuat adegan yang terdiri dari banyak sumber seperti jendela pengambilan, gambar, teks, jendela browser, webcam, kartu pengambilan, dan banyak lagi. Jumlah adegan yang tidak terbatas dan kemampuan untuk beralih dengan lancar dari satu adegan ke adegan lainnya menggunakan transisi khusus juga menjadi keunggulan yang ditawarkan oleh aplikasi Open Broadcasting Software (Ahmad Qorib & Zaniyati, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan (Abdul Qorib, Hamid, Salehuddin, Wahyudi, 2021), video sebagai media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi OBS Studio dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan universitas serta dapat meningkatkan motivasi siswa inovasi untuk ditingkatkan. Memudahkan pembelajaran bagi mahasiswa dan dosen. Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan aplikasi OBS Studio mudah digunakan sehingga cocok sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu pendidik meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi OBS

(Dok: Tampilan Aplikasi OBS.)

Gambar kedua di atas merupakan tampilan OBS dengan dua layar terpisah sehingga gambar pertama dapat dikonfigurasi sebelum ditampilkan pada layar siaran langsung atau pada saat merekam layar untuk digunakan sebagai video pembelajaran. Aplikasi OBS memiliki berbagai menu dan tombol yang memudahkan pengguna melakukan perekaman layar dan pengoperasian live streaming, serta merupakan salah satu platform yang dapat diunggah ke YouTube.

Perekaman layar atau siaran langsung/live streaming merupakan salah satu platform media yang dapat Anda gunakan untuk membuat video pembelajaran dan diunggah ke YouTube. Hasil penelitian (Fathurohman, 2020) menunjukkan bahwa proses pembelajaran daring dengan live streaming YouTube berbasis OBS Studio memberikan dampak positif pada saat perkuliahan. Hasil tersebut dapat ditunjukkan dengan memberi tahu siswa bahwa mereka memahami penjelasan instruktur dan mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Aplikasi OBS Studio digunakan untuk video pendidikan di platform media YouTube, memungkinkan siswa melihat hasil siaran langsung dan rekaman sekaligus merekam video pendidikan. Pemanfaatan aplikasi OBS Studio dapat dilihat pada saat praktek video pembelajaran dengan menujukkan cara penggunaan aplikasi OBS di bawah ini:

Gambar 2. Penggunaan OBS
(Dok: Penggunaan Aplikasi OBS dalam Pembelajaran)

Dengan adanya aplikasi OBS sebagai media pembelajaran, mahasiswa yang disurvei menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi OBS jelas dapat menunjang pembelajarannya pada mata kuliah Teknologi Informasi (TI) di STKIP Yapis Dompu.

“Aplikasi OBS ini membuat proses pembelajaran menjadi menarik karena mengajarkan saya untuk berkreasi secara tidak langsung melalui video pembelajaran.”
“Aplikasi OBS Studio memudahkan saya berbicara di depan umum dan di depan kamera.”

Mendukung temuan responden tersebut penggunaan media video pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi berbagai jenis

permasalahan dalam kegiatan pembelajaran (Tafoonao, 2018). Penggunaan aplikasi OBS juga bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang biasa dilakukan secara offline dan online. Dengan belajar menggunakan aplikasi ini, siswa akan belajar bagaimana menggunakan sistem aplikasi selama proses live streaming atau perekaman layar.

"Video pembelajaran yang digunakan pada aplikasi OBS Studio lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah dan mendengarkan. Metode teks dan ceramah biasanya diberikan oleh satu orang dan semua orang adalah pendengar, sehingga membosankan."

"Menggunakan aplikasi OBS Studio membuat pembelajaran tidak membosankan dan lebih menarik."

``Penggunaan aplikasi OBS Studio sangat cocok sebagai latihan pelengkap kegiatan belajar." Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penggunaan aplikasi OBS dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran khususnya pada media video pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan (Miftah, 2013), pembelajaran melalui penggunaan multimedia yang dirancang secara kreatif membantu mahasiswa STKIP Yapis Dompu belajar lebih baik dan mengembangkan keterampilan untuk mencapai kompetensi yang ditentukan. Memanfaatkan aplikasi OBS Studio merupakan cara lain untuk memotivasi siswa dalam belajar.

"Saya pribadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan aplikasi OBS Studio, karena program pembelajaran kami berkaitan dengan editing dan videografi, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan menulis."

"Belajar dengan aplikasi OBS Studio membuat kami semakin semangat menekuni hal ini karena sebagai mahasiswa STKIP Yapis Dompu yang kelak bisa menjadi Pengajar yang kreatif akan teknologi, (Masran, 2014). Aplikasi OBS Studio membantu Anda mencapai kompetensi tersebut. Perkembangan teknologi di era digital ini telah menciptakan berbagai perangkat, aplikasi, dan media yang semakin canggih dan mudah digunakan. Penggunaan aplikasi dan media dalam pembelajaran juga perlu dianalisis dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (Azkiya & Suryaman, 2021). Aplikasi OBS Studio juga disesuaikan penggunaannya dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan, sehingga pada saat selesai menggunakan aplikasi ini mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam sudah menguasai teknik penyiaran dan dapat meningkatkan kemampuan komunikasinya.

KESIMPULAN

Penggunaan OBS pada media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa di Perguruan Tinggi STKIP Yapis Dompu.

Penerapan OBS memberikan alternatif menarik untuk digunakan dalam perekaman layar dan pembelajaran live streaming untuk memudahkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Penelitian lebih lanjut di perlukan untuk mengeksplorasi potensi OBS di bidang pendidikan lainnya.

Keberadaan teknologi informasi telah mengubah kehidupan sebagian besar masyarakat khususnya proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, tujuannya adalah untuk membantu siswa dan instruktur memahami konten dan praktik pembelajaran media video.

Aplikasi yang digunakan sebagai media video pembelajaran pada pembelajaran mahasiswa Teknologi Informasi (TI) di Yapis Dompu adalah Open Broadcaster Software (OBS) Studio. Aplikasi ini membantu mahasiswa memahami standar kompetensi program studi Teknologi Informasi (TI) STKIP Yapis Dompu: Sistem Media Pembelajaran Video. Selama kegiatan pembelajaran, siswa juga akan mendapatkan pelatihan untuk meningkatkan komunikasinya di depan kamera dan di ruang publik.

Dari beberapa wawancara dengan mahasiswa teknologi informasi (IT) STKIP Yapis Dompu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi OBS Studio membantu mahasiswa dalam mempelajari media video tentang proses pembelajaran. Wawancara ini didukung oleh studi pendahuluan yang dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Informasi (TI) STKIP Yapis Dompu.

Kesimpulan yang diambil dari hasil wawancara dengan responden menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung menikmati penggunaan media video pembelajaran yang melibatkan praktik dan juga teori. Aplikasi OBS Studio juga membantu mahasiswa Teknologi Informasi (TI) STKIP Yapis Dompu mencapai kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi praktisi, kreator, dan ahli di bidang pembuatan video edukasi, memfasilitasi pengembangan keterampilan interaktif mahasiswa. Keterampilan Keterampilan menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD.

Ahmad, S. R., & Basri, N. (2022). "The Use of Open Broadcaster Software for E-learning: A Case Study". International Journal of E-Learning & Distance Education, 37(1), 35-50.

Basyir, M., Hardi, S., Syahroni, M., Fauziah, A., Abubakar, S., & Yunus, Y. (2021). Pembuatan Modul Belajar Online Dengan OBS Studio.

Effendy, O. U. (2018). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Fathurohman, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Melalui Live Streaming Youtube Berbasis Open Broadcast Software dan Whatsapp di Era Pandemi Covid 19.

Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.

Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto).

Jamalludin, J. (2016). Manfaat Media Komunikasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran.

Jonas, P., & Riedel, S. (2023). "Enhancing Student Engagement Through Live Streaming in Education".

Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD SeKecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016.

Lisiswanti, R., Saputra, O., & Windarti, I. (2015). Peranan Media dalam Pembelajaran.

Masran. (2014). Kompetensi Keilmuan dan Bidang pekerjaan Alumni Perguruan Tinggi.

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.

Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. Rausyan Fikri.

Qorib, Abdul, Hamid, A., Salehuddin, M., & Wahyudi, W. E. (2021). Developing Interactive Learning Media Using OBS to Create Video Lecturer for “Preaching Islamic Hospitality.”

Qorib, Ahmad, & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. SYAIKHUNA.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.

Thibaut, C., & Lemaire, M. (2023). "Transforming Learning Environments with OBS: A Review".