

**WORKSHOP INOVASI KONTEN PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI
DENGAN PEMANFAATAN *OPEN BROADCASTER SOFTWARE (OBS)* PADA
GURU SMK WIRASABA KARAWANG**

Bayu Priyatna¹, Fitria Nurapriani², April Lia Hananto³

Program Studi Sistem Informasi^{1,2,3}

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Buana Perjuangan Karawang

bayu.priyatna@ubpkarawang.ac.id¹, fitria.nurapriani@ubpkarawang.ac.id²,
aprilialia@ubpkarawang.ac.id³

Abstrak

Sampai saat ini belum ada tanda-tanda virus Covid-19 mereda bahkan telah masuk pada fase ke tiga yang tentunya masih banyak sekali kemungkinan gelombang penularan yang terjadi. Dampak dari Pandemi Covid-19 memerlukan perubahan yang sangat drastis terutama sektor pemerintahan yang melibatkan banyak peran masyarakat dalam pelaksanaannya, seperti halnya sektor pendidikan yang sampai saat ini media Daring merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan baik di sekolah maupun perguruan tinggi, meski masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki bagi instansi pendidikan dalam penyelenggaraannya. Dalam pembelajaran Daring tentunya mengenal dua model atau alur aktivitas yang dapat digunakan dalam penyampaian pemahaman materi kepada peserta didik yaitu sinkron (langsung) dan asinkron (tidak langsung), dari dua model ini dapat dikembangkan dengan berbagai macam variasi konten, seperti halnya model sinkron, guru atau pengajar dapat menggunakan software pendukung Daring yaitu seperti, Zoom Meet, Google meet, Skyp, dan lain sebagainya, untuk menggantikan pembelajaran tatap muka secara langsung. Namun model sinkron ini tentunya memiliki banyak sekali kendala salah satunya adalah masalah koneksi Internet, dimana pembelajaran sinkron ini lebih banyak menghabiskan kuota internet. Model asinkron dapat digunakan untuk mengatasi kekurangan yang terdapat di pembelajaran sinkron, selain itu pembelajaran asinkron juga cenderung lebih interaktif dan tidak membosankan, akan tetapi pada pembelajaran asinkron guru atau pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam pengemasan konten pembelajarannya, terdapat banyak software untuk membuat konten pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif namun butuh kemampuan khusus untuk membuatnya, sehingga perlu pelatihan terlebih dahulu. Melihat dari kebutuhan akan media untuk Pelaksanaan Belajar Mengajar (PBM) dimasa pandemi, SMK Wirasaba yang berada di Desa Pasirjengkol, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang, membutuhkan pelatihan untuk para guru dalam pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif meski PBM dilaksanakan secara Daring.

Kata kunci—*Workshop, Pembelajaran, Inovatif, pendidikan, OBS*

Abstract

So far, there have been no signs of the Covid-19 virus subsiding, even though it has entered the third phase, of course, there are still many possible waves of transmission. The impact of the Covid-19 pandemic requires very drastic changes, especially the government sector which involves many roles of the community in its implementation, as is the case with the education sector, where up to now online media is an alternative that is widely used both in schools and universities, although there are still many shortcomings. need to be improved for educational institutions in its implementation. In online learning, of course, knowing two models or flow of activities that can be used in delivering an understanding of the material to students, namely synchronous (direct) and asynchronous (indirect), from these two models can be developed with various variations of content, such as the synchronous model, the teacher or teachers can use online support software, such as Zoom Meet, Google meets, Skype, and so on, to replace face-to-face learning directly. However, this synchronous model certainly has many obstacles, one of which is the problem of Internet connection, where this synchronous learning consumes more internet quota. The asynchronous model can be used to overcome the shortcomings that exist in synchronous learning, besides that asynchronous learning also tends to be more interactive and not boring, but in asynchronous learning teachers or teachers are required to be more creative in packaging their learning content, there are much software to create learning content so that more interesting and interactive but requires special skills to make it, so it needs training first. Seeing the need for media for Teaching and Learning Implementation (PBM) during the pandemic, Wirasaba Vocational School located in Pasirjengkol Village, Majalaya District, Karawang Regency, requires training for teachers in creating interesting and interactive learning content even though PBM is carried out online.

Keywords—*Workshop, Learning, Innovative, education, OBS.*

PENDAHULUAN

Pada *Covid-19* merupakan penamaan dari *Corona Virus* yang pertamakali ditemukan di Wuhan, Cina pada bulan Desember 2019. Tanggal 26 Januari 2020, terdapat lebih dari 2000 kasus infeksi pada manusia, dan Covid-19 dikonfirmasi memiliki bentuk penularan dari manusia ke manusia (zoonosis) (Lu et al., 2020). WHO telah menetapkan status pandemi global untuk Covid-19 karena telah menyebar dari hari ke hari hingga ke seluruh penjuru dunia (WHO, 2020).

Sampai Sat ini belum ada tanda-tanda virus *Covid-19* mereda bahkan telah masuk pada *phase* ke tiga yang tentunya masih banyak sekali kemungkinan gelombang penularan yang terjadi. Dampak dari Pandemi *Covid-19* memerlukan perubahan yang sangat drastis terutama sektor pemerintahan yang melibatkan banyak peran masyarakat dalam pelaksanaannya, seperti halnya sektor pendidikan yang sampai saat ini media Daring merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan baik di sekoh maupun perguruan tinggi, meski masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki bagi instansi pendidikan dalam penyelenggaraannya.

Dalam pembelajaran Daring tentunya mengenal dua model atau alur aktivitas yang dapat digunakan dalam penyampaian pemahaman materi kepada peserta didik yaitu sinkron (langsung) dan asinkron (tidak langsung), dari dua model ini dapat dikembangkan dengan berbagai macam variasi konten, seperti halnya model sinkron, guru atau pengajar dapat menggunakan *software* pendukung Daring yaitu seperti, *Zoom Meet*, *Google meet*, *Skyp*, dan lain sebagainya, untuk menggantikan pembelajaran tatap muka secara langsung.

Namun model sinkron ini tentunya memiliki banyak sekali kendala salah satunya adalah masalah koneksi *Internet*, dimana pembelajaran sinkron ini lebih banyak menghabiskan *kuota internet*. Model asinkron dapat digunakan untuk mengatasi kekurangan yang terdapat di pembelajaran sinkron, selain itu pembelajaran asinkron juga cenderung lebih interaktif dan tidak membosankan, akan tetapi pada pembelajaran asinkron guru atau pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam pengemasan konten pembelajarannya, terdapat banyak *software* untuk membuat konten pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif namun butuh kemampuan khusus untuk membuatnya, sehingga perlu pelatihan terlebih dahulu. Melihat dari kebutuhan akan media untuk Pelaksanaan Belajar Mengajar (PBM) dimasa pandemi, SMK Wirasaba yang berada di Desa Pasirjengkol, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang, membutuhkan pelatihan untuk para guru dalam pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif meski PBM dilaksanakan secara Daring.

Berlandaskan pada penawaran tersebut maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tema, *Workshop Inovasi Konten Pembelajaran Dimasa Pandemi Dengan Pemanfaatan Open Broadcaster Software (OBS) Pada Guru Smk Wirasaba Karawang*.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat LPPM UBP Karawang memberikan wadah kepada pengusul kegiatan pengabdian dengan memfasilitasi semua kegiatan pendampingan berupa kegiatan *Workshop Inovasi pembuatan konten pembelajaran dengan menggunakan OBS pada guru-guru SMK Wirasaba, Kabupaten Karawang, secara langsung dan mengimplementasikan hasil dari pembuatan tersebut kedalam media e-learning*.

Pengabdian masyarakat ini memberikan pendekatan metode dengan kepakaran masing-masing yang berkonsentrasi pada aplikasi multimedia dalam bidang keilmuan Komputer yang berkonsentrasi pada pemanfaatan perangkat lunak OBS tersebut.

Open Broadcaster Software (OBS)

Open Broadcaster Software (OBS) adalah perangkat lunak streaming dan perekaman lintas platform gratis dan *open-source* yang pertama kali dirilis pada tahun 2012. Fungsi utamanya adalah untuk mengelola berbagai sumber input yang tersedia sambil membuat adegan perekaman dan penyiaran. Masukan sumber dapat berupa salah satu atau kombinasi dari berikut ini:

1. Audio input Capture: Salah satu mikrofon yang tersedia di PC.
2. Tangkapan keluaran audio: Suara yang dihasilkan oleh perangkat keras dapat ditangkap sebagai sumber audio.
3. Browser: Browser dibuka secara internal oleh perangkat lunak dan ditambahkan ke layar.
4. Sumber Warna: Sebuah persegi panjang warna yang dapat dipilih ditempatkan ke tempat kejadian.
5. Tangkapan Layar: Menangkap seluruh layar sebagai input.
6. Game Capture: Dapat menangkap salah satu jendela perangkat lunak yang sedang berjalan, aplikasi layar penuh atau jendela latar depan hotkey.
7. Gambar: File gambar apa pun dapat diindikasikan dan ditambahkan ke tempat kejadian.
8. Tampilan Slide Gambar: Sekumpulan gambar dapat dipilih sehingga akan diputar sebagai tampilan slide di tempat kejadian.
9. Sumber Media: File media yang ada dari komputer akan diputar ke tempat kejadian.
10. Adegan: Adegan lain dapat ditambahkan ke adegan saat ini sebagai sumber.
11. Teks (Gdi +): TEXT dengan warna, font dan ukuran properti dapat ditambahkan ke layar.
12. Perangkat Pengambilan Video: Kamera yang tersedia dipilih sebagai sumber dan ditambahkan ke tempat kejadian.
13. Jendela: Setiap jendela yang tersedia dapat ditangkap sebagai sumber pemandangan Adegan uji dibuat dan berbagai sumber ditambahkan seperti kamera, mikrofon, tangkapan jendela, browser web, teks, dan gambar.

Perangkat lunak merekam adegan video ke disk penyimpanan lokal, tetapi memang demikian juga mampu mengirimkan data secara langsung ke layanan video populer seperti *YouTube*,

Twitch, Facebook, Livestream, dan lainnya. Untuk streaming pengguna harus masuk ke layanan yang sesuai dan memasukkan parameter streaming seperti kunci streaming. Dalam kasus kami, kami lebih suka menyimpan secara manual rekaman *video* pertemuan dan mengunggah file *video* ke *google drive* dan menambahkannya ke materi kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan Pengabdian

a. Pelaksanaan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada Tanggal 10 Juni – 11 Juni 2021 dari jam 08.00 - 12.00 *Secara offline*. Instruktur kegiatan adalah para Dosen Tetap dan Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi UBP Karawang.

b. Peserta

Peserta pelatihan ini adalah guru SMK Wirasaba yang berada di Desa Pasirjengkol, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang yang terdapat 50 Orang.

2. Rencana Keberlanjutan

- a. Pelatihan atau *workshop* dilaksanakan untuk seluruh SMK di kabupaten karawang.
- b. Pengembangan Inovasi Konten dan Software yang lebih baik untuk penyajian materi.
- c. Penerapan *LMS (Learning Management System)* sendiri bagi sekolah sekabupaten Karawang.
- d. Menawarkan Pengembangan LMS.

3. Tim Pelaksana

Tabel 1. Tim pelaksana Abdimas

| No | Nama Tim | Keahlian | Tanggung Jawab dalam Tim |
|----|--------------------------|------------------|---|
| 1 | April Lia Hananto, M.Kom | Bidang Komputer | Pemateri Workshop (Teori) dan Publikasi |
| 2 | Bayu Priyatna, M.Kom | Bidang Komputer | Pemateri Wrkshop (Praktik) dan Pembuatan HAKI |
| 3 | Fitri Nur Apriani, M.Pd | Bidang Humaniora | Penyusunan Modul dan Laporan Abdimas |
| 4 | Adittia Agustian | Bidang Komputer | Praktisi pendamping |
| 5 | Putri Febsianti | Bidang Komputer | Dokumentasi |

4. Mitra Yang Terlibat

1. LPPM UBP Karawang memberikan bantuan hibah dalam penelitian ini dengan memberikan anggaran yang dibutuhkan untuk keperluan baik akomodasi maupun alat pendukung workshop. Kemudian hasil dari workshop tersebut di terapkan dan juga dibuatkan HAKI untuk menunjang kebutuhan fungsionalitas dosen.
2. SMK Wirasaba menjadi mitra penyelenggara workshop inovasi pembelajaran dengan menyiapkan ruangan serta menerapkan protokol kesehatan. Peserta workshop mayoritas adalah guru honorer yang di libatkan dalam mendidik mahasiswa di masa pandemi Covid-19. Peserta terdiri dari 50 guru.

5. Dokumentasi Kegiatan Hari Pertama

Berikut ini adalah kegiatan yang dilakukan pada hari pertama Workshop yang ditunjukkan pada Gambar 1 :



Gambar 1. Kegiatan Workshop di hari Pertama

6. Dokumentasi Hari Kedua

Berikut ini adalah kegiatan yang dilakukan pada hari kedua Workshop yang ditunjukkan pada Gambar 2 :



Gambar 2. Kegiatan Workshop di hari ke Dua

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Pelaksanaan workshop dilaksanakan secara langsung dengan mengedepankan protokol kesehatan yang dihadiri oleh 50 orang guru.
2. Peserta workshop dapat membaca modul yang sudah disusun terlebih dahulu, sebelum pelaksanaan workshop, kemudian mempraktikkan secara bersama-sama menggunakan komputer atau laptop masing-masing.
3. Pelaksanaan workshop dilaksanakan selama dua hari, dimana hari pertama adalah untuk pemaparan materi dan di hari kedua untuk praktik dan penugasan.
4. Mungkin untuk kedepannya durasi waktu yang relatif singkat ini bisa ditambahkan sehingga pemaparan yang di sampaikan saat workshop jauh lebih mendalam.
5. Permasalahan perangkat menjadi kendala saat sesi praktikum berlangsung, mungkin kedepannya lebih ditekankan untuk menggunakan komputer atau laptop yang sudah bersetandar minimum OBS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbi Ramadhiani. 2014. AFTA 2015 Menguntungkan Pengembang Lokal. Kompas online, Oktober 2014.
- D Handayani, D R Hadi, 2029. Penyakit Virus Corona 2019, Majalah Resmi Perhimpunan Dokter Paru Indonesia Official Journal of The Indonesian Society of Respiriology.
- G Basilaia, Marine D, 2020. Replacing the Classic Learning Form at Universities as an Immediate Response to the COVID-19 Virus Infection in Georgia, International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology (IJRASET) ISSN: 2321-9653; IC Value: 45.98; SJ Impact Factor: 7.429 Volume 8 Issue III Mar 2020.
- Nugroho Wibowo, 2016. Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Tuntutan Dunia Industri, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 23, Nomor 1, Mei 2016.
- O'Brien, PS. 1997. Making College Count: A real World Look at How to succeed in and After College. USA: Graphic Management Corp.