



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF: STREAMING OBS DAN YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN STREAMING ONLINE

Juni Amanullah¹, Muhammad Adi Kusuma Wiharja²

¹Universitas STEKOM

²Universitas Negeri Makasar

¹juniamanullah88@gmail.com

²m.kurniawan@unm.ac.id

Abstrak

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, media pembelajaran menjadi suatu kajian yang menarik dan banyak diminati pada seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki kontribusi besar terhadap proses dan hasil pembelajaran dan membangkitkan motivasi dan gairah belajar dalam proses pembelajaran. Pada penelitian kali ini penulis mengkolaborasikan antara aplikasi gratis yaitu OBS Studio (Open Broadcaster Software) dengan platform media sosial Youtube sebagai media interaksi dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu; 1) bagaimana pengaplikasian OBS dan youtube sebagai media pembelajaran interaktif, 2) bagaimana efektivitas dan optimalisasi OBS dan Youtube sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi, wawancara dan studi dokumen. Analisis data penelitian dilakukan dengan model analisis Miles dan Huberman dengan proses analisis data kualitatif yaitu; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data dari penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 42 responden yang terdiri dari 2 kelas menunjukkan bahwa: 1) Sebanyak 2 jawaban mahasiswa kesulitan memahami pembelajaran online karena kurangnya pemahaman dan minimnya spesifikasi teknologi yang digunakan (smartphone/ PC yang kurang mumpuni untuk aplikasi online/ kendala jaringan), 2) Sebanyak 12 mahasiswa cukup memahami proses pembelajaran dengan media Youtube saat pembelajaran berlangsung, 3) dan 28 mahasiswa memahami pembelajaran dengan media Youtube. Kesimpulan penelitian media interaktif OBS dan Youtube mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik, menjadikan peserta didik lebih mandiri, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Pemahaman dan penerimaan yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima dengan baik, akan tetapi terdapat kelemahan yaitu interaksi pembelajaran hanya satu arah oleh pendidik tidak bisa interaksi langsung berupa audio maupun visual.

Kata kunci: Media Pembelajaran; OBS dan Youtube.

Abstract

Along with advances in technology and information, learning media has become an interesting study and is in great demand in all disciplines, although with slightly different names. Learning media in the teaching and learning process has a major contribution to the learning process and outcomes and generates motivation and enthusiasm for learning in the learning process. In this study, the author collaborates between a free application, namely OBS Studio (Open Broadcaster Software) with the social media platform Youtube as a medium of interaction in the learning process. The problem formulation of this research is; 1) how to apply OBS and youtube as interactive learning media, 2) how to optimize and optimize OBS and Youtube as interactive learning media. This study uses a qualitative research approach, data collection techniques used are in the form of observation, interviews and document studies. Analysis of research data was carried out using the Miles and Huberman analysis model with a qualitative data analysis process, namely; data reduction, data presentation and conclusion drawing. Data from the study showed

that as many as 42 respondents consisting of 2 classes showed that: 1) A total of 2 student answers had difficulty understanding online learning due to lack of understanding and lack of specifications for the technology used (smartphones/PCs that were not capable of online applications/network constraints), 2) A total of 12 students quite understand the learning process with Youtube media when the learning takes place, 3) and 28 students understand learning with Youtube media. The conclusion of the OBS and Youtube interactive median research got good responses from students, making students more independent, making learning more interesting. The understanding and acceptance conveyed by the educator is well received, but there is a weakness, namely that the learning interaction is only one-way by the educator and cannot be directly interacted in the form of audio or visual.

Keywords: Instructional Media, OBS and Youtube.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, media pembelajaran menjadi suatu kajian yang menarik dan banyak diminati pada seluruh disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Media berfungsi sebagai penghubung informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Dalam media pembelajaran menurut Clark dalam Hastings dan Tracey (2005) media hanyalah kendaraan yang menyampaikan pembelajaran tetapi tidak mempengaruhi prestasi siswa. Banyak yang berpendapat bahwa, sekalipun berbagai media yang canggih telah dirancang dengan segala karakteristik dan keunggulannya untuk kebutuhan pembelajaran, akan tetapi selama guru, instruktur, tutor atau pengajar tidak dapat berfungsi sebagaimana seharusnya, maka tidak akan berdampak sesuatu yang berarti pada prestasi peserta didik.

Perkembangan sistem informasi dan internet berkembang dengan pesat sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan situasi sosial yang ada. Youtube menjadi salah satu varian media sosial yang berkembang dengan pesat dengan kebutuhan masyarakat akan media sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) memberikan definisi media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang

mempromosikan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Secara umum media sosial memiliki ciri-ciri umum: a) pesan yang disampaikan dan diterima tidak meliputi antar personal tetapi meliputi multi pengguna; b) pesan yang disampaikan tidak terkontrol dan bebas; c) pesan yang disampaikan diproses lebih cepat dibandingkan media lainnya; d) penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Saat ini livestreaming bukan lagi hal yang asing di dunia pendidikan. Konten pembelajaran yang beragam membuat proses pembelajaran mengikuti trend yang salah satunya adalah menggunakan perangkat livestream seperti OBS. OBS menjadi solusi media pembelajaran online youtube dengan kualitas yang baik. OBS atau Open Broadcaster Software adalah sebuah perangkat lunak yang dapat meningkatkan kualitas video saat livestreaming di berbagai platform secara realtime digunakan untuk live di Twitch, Instagram, dan Youtube. Media pembelajaran yang umumnya berbentuk dengan papan tulis, kapur, penghapus, buku, pensil dan media belajar mengajar. Di era pandemi Covid-19 ini media pembelajaran banyak menggunakan platform dari media sosial untuk mencapai proses belajar mengajar. Pada penelitian kali ini penulis mengkolaborasi antara aplikasi OBS Studio (Open Broadcaster Software) dengan platform media sosial Youtube sebagai media interaksi dalam proses pembelajaran. Terdapat rumusan masalah yaitu; 1) bagaimana pengaplikasian OBS dan youtube sebagai media pembelajaran interaktif? 2) bagaimana efektivitas dan optimalisasi OBS dan Youtube sebagai media pembelajaran interaktif?.

Kata media dengan bentuk tunggalnya adalah medium berasal dari Bahasa latin yang berarti “antara” atau “perantara” yang merujuk kepada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Heinin, Molenda, Russell, dan Salmadino (2008: 6) mendefinisikan media sebagai alat atau saluran komunikasi (means of communication). Misalnya seperti media cetak, media visual, media audio, media video, objek dan orang (Yaumi, dkk, 2016). Saluran komunikasi ini membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya (Rogers, 2003). Media juga dipandang sebagai bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi (Palazon, 2000). Media merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki kontribusi besar terhadap proses dan hasil pembelajaran dan membangkitkan motivasi dan gairah belajar. Media dan pembelajaran memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien, semakin bagus media dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka akan semakin efektif dan efisien proses pembelajaran dan prestasi pesertadidik semakin meningkat. Scanlan (2012) menemukan bahwa media dapat memfasilitasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, hal ini dapat diamati bahwa media dapat: menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, mengembangkan iklim belajar, dan menciptakan keberterimaan ide-ide dan pandangan.

Istilah media pembelajaran umumnya terkait dengan papan tulis, kapur, penghapus, buku, pensil dan media belajar mengajar. Media pembelajaran sekarang ini lebih cenderung dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Reiser and Demsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Di setiap peralatan fisik yang digunakan sebagai media pembelajaran di klasifikasikan sebagai media

pembelajaran. Media pembelajaran mencakup peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Gagne dan Bringgs (1979: 175) sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar. Media merujuk pada istilah: sensory mode (alat indra, mata, telinga, dsb), channel of communication (alat indra yang digunakan dalam komunikasi, visual, auditori, alat peraba, kinestik, dsb), type of stimulus (peralatan yang bukap mekanisme komunikasi, suara asli/rekaman, buku, goresan papan tulis, video/film), media (peralatan fisik komunikasi).

Dari definisi diatas, semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran adalah seluruh perangkat lunak (software) atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai peralatan yang di gunakan untuk meyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Kata teknologi berasal dari Bahasa Yunani “Teknologia”. Tecne berarti keterampilan, kerajinan, atau keahlian dan logia berarti mengatakan (Salmadino, dkk, 2008: 4). Teknologi adalah penggunaan, pembuatan, dan pengetahuan tentang peralatan, mesin, teknik, hasil kerajinan, sistem atau metode organisasi untuk menyelesaikan persoalan atau melakukan fungsi khusus. Berdasarkan definisi secara etimologi inilah yang sering membuat rancu untuk memahami teknologi pembelajaran.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktek etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan molenda, 2008: 1). Berdasarkan definisi teknologi pendidikan atau pembelajaran dapat disimpulkan: teknologi pembelajaran sama dengan media

pembelajaran yang lahir dari revolusi komunikasi, teknologi pembelajaran merupakan disiplin ilmu tersendiri, sebagai segala sesuatu bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software, media pembelajaran sebagai peralatan fisik tidak sama dengan teknologi pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu. Dalam media pembelajaran terdapat sumber belajar (sumber yang mendukung belajar termasuk system penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran) dan alat peraga (alat bantu dalam proses pembelajaran).

Fungsi dan peran media pembelajaran dapat ditekankan pada beberapa hal berikut: 1) memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, 2) media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, 3) penggunaan media pembelajaran melihat kompetensi dan bahan ajar, 4) tidak diperkenankan untuk sekedar permainan/ memancing perhatian peserta didik, 5) berfungsi untuk mempercepat penerimaan proses pembelajaran, 6) berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, 7) media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berfikir. Dengan memahami konsep media dan peranannya sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran maka kedudukan media dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tidak bias dipandang hanya sebagai alat bantu. Kedudukan media pembelajarandapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Asyhar (2011: 12) empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan, yakni 1) meningkatkan mutu pembelajaran, 2) tuntutan paradigma baru, 3) kebutuhan pasar, 4) visi pendidikan global. Dengan demikian fungsi media pembelajaran merupakan bagian yang paling integral dari proses pembelajaran yang bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran.

OBS Studio merupakan aplikasi video recording dan live streaming yang gratis serta "open source". Gratis artinya aplikasi ini bebas

kita download dan kita gunakan. Open source artinya aplikasi ini dilengkapi dengan source code-nya sehingga kita dapat berkontribusi untuk melakukan pengembangan media. Keunggulan dari OBS Studio adalah: 1) performanya baik melakukan capture dan mixing video atau audio secara real time, 2) jumlah scene yang tidak dibatasi dan dapat dialihkan dari satu scene ke scene yang lain dengan mulus menggunakan transisi khusus, 3) audio mixer yang dapat mengfilter suara seperti noise gate, noise suppression, dan gain, 4) opsi konfigurasi yang powerfull dan mudah digunakan, 5) panel pengaturan yang efisien memberi akses beragam opsi konfigurasi untuk mengubah setiap aspek siaran/broadcast/rekaman, 6) dapat mengatur ulang tata letak. Aplikasi OBS Studio tersedia dalam beberapa versi mulai dari Windows, macOS hingga Linux. OBS Studio cukup ringan saat digunakan sehingga tidak membutuhkan laptop ataupun PC dengan spesifikasi tinggi.

Youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang di unggah oleh berbagai pihak. Macam video yang dapat di unggah ke Youtube misalnya video klip, film pendek, film televisi, trailer film, video edukasi, video blog, video tutorial, video aktivitas, dll. Manfaat dari youtube juga antara lain sebagai media hiburan juga sebagai media pencari penghasilan melalui Google AdSense, mempromosikan profil individu atau perusahaan, melihat tayangan berita, dan sebagai media pembelajaran. Melalui Youtube dijadikan media dalam proses pembelajaran, proses belajar mengajar dengan layanan digital (multimedia) yang diberikan kepada peserta didik seperti teks, gambar, bergerak/ animasi, video, audio hingga video game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat post positivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek penelitian yang alamiah dimana peneliti

sebagai instrumen kunci dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009). penelitian kualitatif berusaha mencari apa yang ada dibalik tindakan, bukan fenomena luar tetapi fenomena dalam yang lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Populasi dari penelitian ini mahasiswa angkatan 2021 yang dikategorikan mahasiswa aktif mengikuti beberapa matakuliah, sedangkan sampel dari penelitian ini sebanyak 25 orang yang bersedia menjadi perwakilan di setiap kelas dan diwawancarai via aplikasi WhatsApp, dan objek penelitiannya adalah hasil belajar melalui media interaktif OBS dan YouTube.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa wawancara mendalam secara online melalui Whatsapp dengan chat maupun telepon karena mengingat situasi pandemi Covid-19 yang kurang kondusif. Setelah peneliti melakukan teknik wawancara maka didapatkan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan, tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis data, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data yang kedalam kategori, menjabarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalaman pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009).

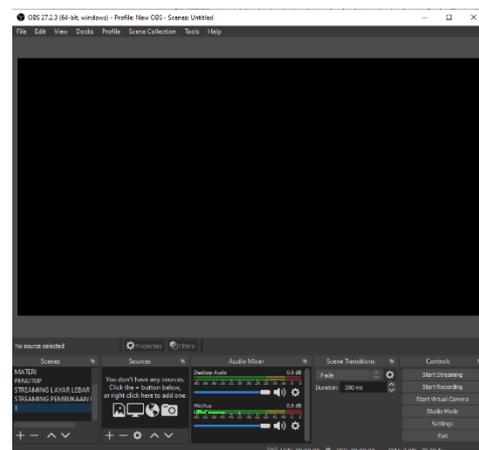
Analisis data penelitian dilakukan dengan model analisis Miles dan Huberman (1994). terdapat tiga proses analisis data kualitatif yaitu; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul pada catatan-catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti untuk merumuskan suatu kesimpulan

data, digunakan untuk memperoleh efektivitas pembelajaran menggunakan OBS dan Youtube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaplikasian OBS dan Youtube sebagai Media Pembelajaran

OBS atau Open Broadcaster Software merupakan salah satu aplikasi gratis yang digunakan untuk merekam layar ataupun saat kita streaming video. OBS umumnya digunakan di youtube saat memperlihatkan streaming game atau tutorial yang dibuat dengan menampilkan layar dan juga wajah pembuatnya di sudut kanan bawah video. OBS dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19, OBS menjadi alternatif media pembelajaran dengan beberapa kelebihan. Kelebihan dari OBS adalah: 1) Aplikasinya *Open Source* alias gratis, 2) Fitur sangat lengkap dan bias digunakan untuk alternative media pembelajaran online, 3) Bisa dipindah tampilan dengan mudah ke laptop, tablet atau ke kamera eksternal. Untuk menggunakan OBS sangatlah mudah dalam merekam layar ataupun streaming settinganya tidak jauh berbeda hanya dengan dua fungsi source dan scene. Source dan scene, scene di ibaratkan sebagai adegan dengan dapat beralih ke tampilan video. Source adalah menu yang di dalamnya menampilkan sumber visualisasi disetiap scene baik dalam audio output dan input, browser, display capture, dll.



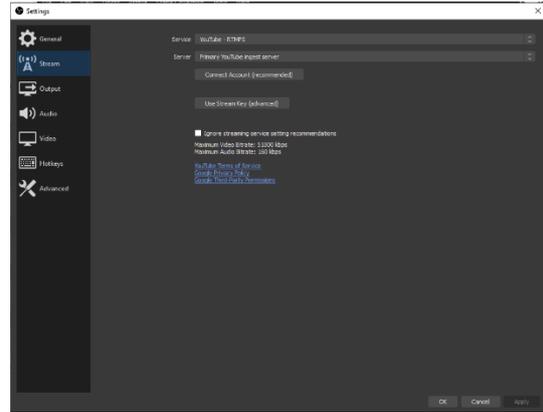
Gambar 1. Tampilan awal OBS

Dalam melakukan streaming menggunakan OBS langkahnya sama dengan cara merekam layar dengan perlu mengatur scene dan source yang ingin ditampilkan. Kita harus membuat settingan scenes dan source yang akan kita tampilkan dengan menyetting menu-menu yang ada di dalamnya. Tampilan streaming akan terlihat pada gambar berikut:



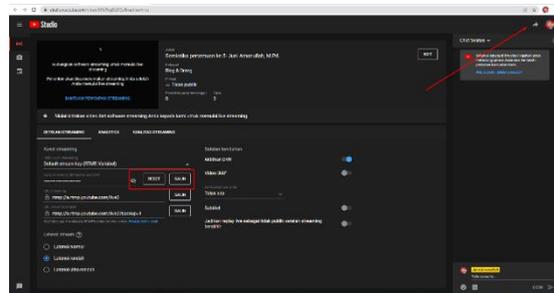
Gambar 2. Tampilan Streaming OBS

Setelah kita membuat templete dan settingan untuk streaming saatnya kita mengkoneksikannya dengan youtube. Youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi pengguna untuk berbagi video ataupun untuk menikmati video yang di unggah. Manfaat Youtube untuk media pembelajaran: 1) Dapat diintegrasikan Youtube dengan media lain seperti blog atau materi presentasi, 2) Mengembangkan komunitas belajar dimana pendidik dan siswa terlibat bersama-sama, 3) Bahan pembelajaran untuk mobile learning, 4) Presentasi yang efektif dan efisien di chanel video Youtube, 5) Mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam presentasi maupun tugas belajar peserta didik. Berikut cara streaming Youtube menggunakan OBS: Kita buka menu setting lalu ke stream dan selanjutnya ke stream key. Stream key akan membawa kita otomatis ke youtube.

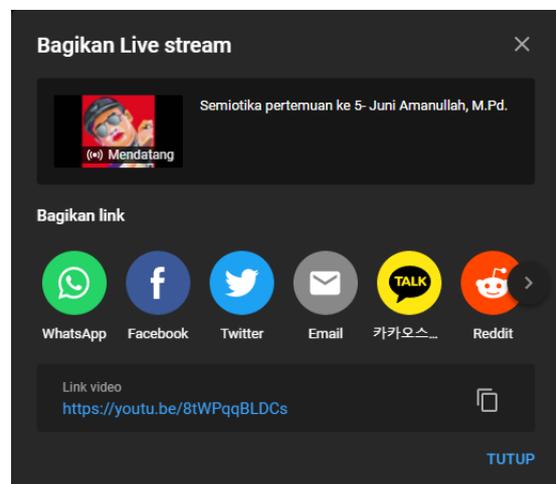


Gambar 3. Setting streaming Youtube

setelah masuk ke youtube selanjutnya reset straming key pada menu youtube dan salin kita copy ke streaming key OBS yang terahir klik menu start streaming pada OBS dan akan otomatis streaming kita masuk ke youtube dan bagikan live streaming ke penonton/ mahasiswa.



Gambar 4. Tampilan setting streaming di Yuoutube



Gambar 5. Menu bagikan live streaming ke penonton



Gambar 6. Tampilan live streaming di Youtube

Efektivitas dan Optimalisasi OBS dan Youtube

Efektivitas

Hasil peneliti menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan secara online atau daring menggunakan OBS dan Youtube di matakuliah menggambar pada Program Studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer bisa dikatakan efektif dengan beberapa kendala teknis yang menjadi hambatan saat berjalannya pembelajaran daring. Penggunaan OBS dan Youtube menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa di lingkungan Universitas Sains dan Teknologi Komputer dengan pengaplikasian fungsional yang simpel dan tergolong mudah karena dapat digunakan melalui PC dan diterima melalui Smartphone.

Pembelajaran online melalui OBS dan Youtube menjadikan pembelajaran lebih efektif karena narasumber dalam hasil wawancara berpendapat OBS dan Youtube menyediakan fitur yang berbeda dengan aplikasi yang lainnya untuk pemaparan slide presentasi pembelajaran menjadi sangat mudah. Selain itu terdapat fitur chatting dalam Youtube yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, peserta didik bisa menggunakan fitur chatting untuk berinteraksi melalui media tulisan dalam Youtube. Selanjutnya menu rekam video/pertemuan kita di Youtube juga bisa dilakukan secara otomatis di channel kita. Fitur rekam otomatis di Youtube ini berguna bagi dosen maupun mahasiswa yang ingin mengulang kembali

pembelajaran dengan video yang sudah di rekam.

Hasil penelitian terangkum menjadi tiga komponen yaitu pemahaman, penerimaan dan efektivitas. Pemahaman merupakan suatu kemampuan yang merupakan kemampuan mahasiswa atau peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu bahan materi pembelajaran. Pemahaman bukan hanya sekedar mengetahui tetapi menginginkan seseorang yang belajar dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan apa yang telah dipahami. Data dari penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 42 responden yang terdiri dari 2 kelas menunjukkan bahwa: 1) Sebanyak 2 jawaban mahasiswa kesulitan memahami pembelajaran online karena kurangnya pemahaman dan minimnya spesifikasi teknologi yang digunakan (smartphone/ PC yang kurang mumpuni untuk aplikasi online/ kendala jaringan), 2) Sebanyak 12 mahasiswa cukup memahami proses pembelajaran dengan media Youtube saat pembelajaran berlangsung, 3) 28 mahasiswa memahami pembelajaran dengan media Youtube. Dari hasil penelitian mengenai pemahaman menunjukkan sebagian besar mahasiswa memahami media pembelajaran menggambar dengan media Youtube. Penerimaan atau pencerapan berkaitan dengan persepsi mahasiswa terhadap media dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara online. Proses penerimaan menyangkut tingkat kejelasan penyampaian simbol-simbol pesan melalui tulisan, gambar, suara dan keserasian diantara ketiganya sebagai media berkomunikasi lewat media online Youtube. Hasil penelitian menunjukkan 3 mahasiswa menyatakan tidak jelas saat melakukan pembelajaran online yang terkait dengan jaringan internet yang mereka pakai, sementara itu sebanyak 9 mahasiswa menyatakan cukup jelas dan 30 mahasiswa menyatakan pembelajaran online melalui Youtube jelas dan dapat diterima dengan baik. Hasil analisis responden menunjukkan tidak jelas maupun kurang jelas ketika pembelajaran “live streaming” terjadi karena kurang stabilnya sinyal yang mereka gunakan tergantung juga dengan provider yang digunakan, cuaca, ruangan dll.

Selanjutnya efektivitas pembelajaran online yang diberlakukan pada matakuliah menggambar menjadikan mahasiswa lebih fleksibel saat melaksanakan perkuliahan, dan bisa membuka kembali pembelajaran melalui Youtube. Sejalan dengan penelitian Firman (2020) dimana mahasiswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum perkuliahan yang dilaksanakan secara online, membuat mereka tidak merasakan tekanan sebaya yang biasa mereka rasakan ketika belajar bersama teman secara langsung/ tatap muka. Kehadiran dosen secara daring juga membuat mereka tidak merasa canggung dalam mengemukakan pendapat melalui chat. Hanya saja terdapat suatu kelemahan ketika pembelajaran sedang berlangsung yaitu pendik dan peserta didik tidak bisa berinteraksi verbal maupun visual secara langsung. OBS dan Youtube hanya bisa memberikan interaksi satu arah dan yang melakukan streaming yang memegang kendali, dan menjadikan proses pembelajaran kurang optimal karena kurang adanya interaksi langsung melalui media daring.

Data penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran online melalui OBS dan Youtube memiliki tantangan tersendiri. Tantangan ini berkaitan dengan ketersediaan layanan internet yang optimal disetiap pengguna. Peserta didik mengaku harus mempunyai kuota data lebih yang dalam 1-1,5 jam pertemuan menghabiskan data 700 MB - 1 GB, dan peserta didik umumnya mengakses dengan layanan data seluler pribadi dan sebagian kecil yang memiliki dan menggunakan WIFI. Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan OBS dan Youtube yaitu: 1) OBS dan Youtube dapat di unduh gratis dan memungkinkan melakukan pertemuan tidak terbatas dalam live streaming, 2) Kita dapat menjadwalkan pembelajaran, dapat merekam dan menyimpan otomatis melalui Youtube pembelajaran berlangsung, 4) Streaming Youtube dapat bekerja pada perangkat Android, IOS, Windows, dll. OBS dan Youtube memiliki kekurangan yaitu interaksi terjadi satu arah, karena hanya bisa berinteraksi melalui kolom chat dan tidak bias berinteraksi secara verbal maupun visual dengan peserta didik. Dari uraian diatas

mengenai efektifitas OBS dan Youtube tersebut pembelajaran online cukup efektif. Pembelajaran berlangsung dengan fleksibilitas dan pelaksanaannya memudahkan peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran dan mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik.

Optimalisasi

Dalam matakuliah menggambar terdapat proses pelaksanaan pembelajaran yang harus dipenuhi antara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan Zoom sebagai media pembelajaran online. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang di harapkan (Sudjana, 2010: 136). Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan menentukan keberhasilan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya bersama untuk berbagi, mengolah informasi, membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis, kreativitas, perilaku, dan mendapatkan praktik pengalaman. Proses pembelajaran menggambar dengan media Youtube terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

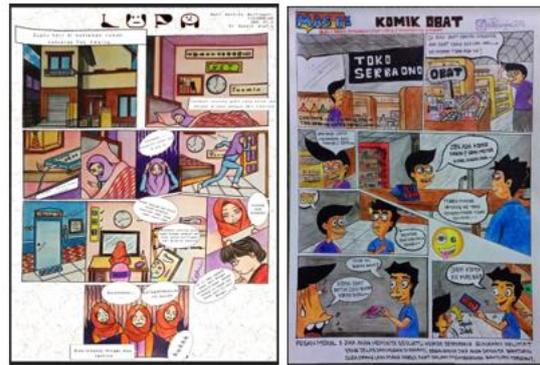
Di kegiatan awal pendidik memberikan apersepsi mengenai pembelajaran yang akan dipaparkan, bisa dengan mengulas sedikit materi perkuliahan sebelumnya dan memberikan contoh pendahuluan dalam kehidupan sehari-hari. Apersepsi merupakan kegiatan pengamatan secara sadar/ penghayatan tentang segala sesuatu dalam diri peserta didik yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide baru/ materi baru dalam pembelajaran. Selanjutnya dalam pembelajaran inti, dibagian ini pendidik bisa memberikan materi pembelajaran dengan melalui audio maupun visual. Pendidik dapat

memberikan materi berupa gambar ataupun tulisan langsung dengan OBS yang sebelumnya umumnya materi ini sudah dipersiapkan melalui Power Point. Keunggulan lain dari OBS ini tidak hanya menampilkan PPT tetapi juga semua aplikasi di PC/ Laptop pemateri bisa dibuka dan dipresentasikan (All Open Source) melalui OBS. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan interaktif dengan adanya fitur ini.



Gambar 7. Pemaparan materi melalui powerpoint dengan OBS dan Youtube.

Selanjutnya di bagian penutup atau penutup pendidik melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Kegiatan penutup pembelajaran meliputi; 1) mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran, 2) mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, 3) membuat keterkaitan kompetensi antara materi sekarang dan yang akan datang. Keunggulan Youtube dari yang lain adalah dapat secara otomatis video, jadi kita dapat melihat hasil rekaman video pembelajaran untuk diulang kembali ataupun untuk evaluasi pembelajaran ke depan. Pemberian tugas praktik untuk mengetahui pemahaman dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar dengan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa dengan menggambar komik strip. Komik strip merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar ilustrasi yang berisi cerita, gambar dibuat perpanel untuk memperlihatkan alur cerita. Aspek yang dinilai dari tugas gambar mandiri adalah: 1) Ide dan gagasan, 2) Teknis, 3) Penguasaan dan eksplorasi alat dan bahan, 4) Gaya/corak, 5) Kreativitas.



Gambar 8. Hasil tugas karya mandiri matakuliah menggambar

Tujuan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media pembelajaran OBS dan Youtube ini adalah mempermudah proses dan penyampaian materi pembelajaran yang bersifat interaktif. Interaksi ini terlihat pada pemberian materi pembelajaran berupa gambar visual maupun materi audio kepada peserta didik. Peserta didik mudah memahami pembelajaran online dengan pemaparan materi yang interaktif, dari 42 mahasiswa 39 mahasiswa memahami maksud dan 3 siswa kurang memahami karena jaringan sering terputus-putus karena paket data yang mereka miliki terjadi trobel saat pendidik melakukan live streaming. Akan tetapi karena adanya fitur otomatis merekam video dari Youtube mahasiswa dapat melihat ataupun mengulangi proses pembelajaran kembali berupa pemutaran video hasil dari pembelajaran. Dengan penggunaan Zoom ini pula proses pembelajaran menjadi optimal dan efektif, dapat dilihat dari tabel berikut mengenai aspek pembelajaran yang dapat dicapai melalui Zoom.

Tabel 1. Penilaian Aspek Pembelajaran dengan Media OBS dan Youtube

N o.	Aspek Media Pembelajaran Zoom	Efektifitas	Optimalisasi	Keterangan
1	Portabilitas	ya	ya	
2	Kemudahan Proses Instalasi	ya	ya	

3	Kelancaran Pengoprasian	kurang	ya	Banyak menu di OBS dan Youtube yang belum tereksplorasi
4	Konsistensi navigasi	ya	ya	
5	Keterbacaan teks	ya	ya	
6	Keselaras an teks dengan backgrou nd	ya	ya	
7	Kualitas ilustrasi	ya	ya	
8	Visual dan audio visual	ya	ya	
9	Interaktivitas	ya	kurang	Pembelajaran menjadi satu arah dengan kurangnya interaksi audio maupun video secara langsung dari pengguna. mahasiswa

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online (daring) dengan media OBS dan Youtube mendapat tanggapan yang sangat baik dari peserta didik sebanyak 42 mahasiswa. Akibatnya, Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Peserta didik belajar lebih mandiri. Proses pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk belajar lebih aktif dalam perkuliahan tanpa rasa minder. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah ketersediaan paket data internet yang biayanya dikeluarkan lebih banyak oleh peserta didik.

Optimalisasi atau pengoptimalan proses pembelajaran dengan media OBS dan Youtube dapat tercapai dengan penggunaan fitur audio maupun video visual. Kedua aplikasi ini didukung dengan adanya fitur otomatis rekam video yang ada dalam aplikasi Youtube. Hasil rekaman video ini dapat dibagikan ke peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat mereview kembali video pembelajaran yang telah selesai berlangsung. Pendidik dapat mengevaluasi kembali proses pembelajaran sudah optimal atau belum dengan mereview video pembelajaran, dan peserta didik dapat mengulas kembali pembelajaran yang diberikan.

Efektivitas dan optimalisasi pembelajaran online melalui Zoom menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien waktu dan optimal karena banyaknya fitur-fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran daring/ online di masa pandemi Covid-19. Pendidik juga bisa mendapatkan penghasilan tambahan dengan memonetisasi youtube untuk mendapatkan adsense/iklan untuk mendapatkan keuntungan dengan menshare video pembelajaran secara umum dan tidak hanya mahasiswanya saja akan tetapi masyarakat umum juga menyimaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Kaplan & Michael Haenlein. 2010. *User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Sosial Media*. Business Horizons.
- Asyar, Rayanandra. 2011. Perancangan Brand Aktivasi dan Media Promosi untuk Aplikasi Undangan Pernikahan "Ourstories". *Jurnal VCD*, 6(2), 32-46.
- Everett M, Rogers. 2003. *Diffusion of Innovation*. 5th Edition. New York: Free Press.
- Firman F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(1), 14-20.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Warger, W.W. 1992. *Principles of Instructional Design*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich Cillege Publishers.

- Hasting, Nancy B., dan Tracey, Monica W. 2005. Does Media Affect Learning, Where Are We Now? Teach Trends Volume 49 No. 2, Maret/April, 28-38.
- Heinich, Molenda, Russel. 1996. Instructional Media and New Technologies of Instruction. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall
- Januwesky A. and Molenda M. 2008. Educational Technology A Definition with Commentary. Lawrence Elbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.
- Miles, Math ew B., dan A. Michael Huberman. 1994. An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis. London: Sage Publication.
- Palazon, Maria. 2000. The Media and Transformative Learning. ERIC Database and Reproductions Supplied by EDRS.
- Reiser, RA,. & Dempsey, J.V. 2007. Trends and Issues in Instruksional Design and Technology (2ed ed). Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice-Hall,Inc.
- Salmadino, E. Sharon dkk. 2008. Instructional Technology and Media for Learning. Upper Saddele River, New Jersey Colombus, Ohio. Ninth Edition.
- Scanlan, CL. 2012. Instructional Media: Selection and Use. (Online). Tersedia: http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm. (24 Mei 2012).
- Sudjana, Nana. 2010. Dasar-Dasar Proses Belajar. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009.. Metode Penelitian Komunikatif, Kulitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, dkk. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.