

Pelatihan Broadcasting Siaran Langsung bagi Siswa Jurusan Multimedia SMK Al-Hikmah 2 Garut

(Live Broadcasting Training for Multimedia Department Students at Smk Al-Hikmah 2 Garut)

Abdul Rohman^{1*}, Achmad Wildan Kurniawan²

Universitas Garut, Jawa Barat, Indonesia^{1,2}

24071120105@fikom.uniga.ac.id¹, achmadwildan@uniga.ac.id²



Riwayat Artikel

Diterima pada 27 Juli 2024

Revisi 1 pada 30 Agustus 2024

Revisi 2 pada 8 September 2024

Revisi 3 pada 18 September 2024

Disetujui pada 19 September 2024

Abstract

Purpose: To develop human resources in the multimedia department at SMK Al-Hikmah 2 Garut with a focus on multimedia broadcasting and live streaming.

Methodology: Literacy, discussion, collaboration, action, and publication methods.

Results: An increase in understanding of live broadcasting material by 92% and video camera usage improved to 88.9%. Eleventh-grade students at SMK Al-Hikmah 2 Garut now grasp the basic concepts of multimedia broadcasting and live streaming.

Conclusions: The implementation of this community service activity was successfully carried out, as evidenced by the increased understanding of students regarding broadcasting and live streaming technology. Through this training, students of SMK Al-Hikmah 2 Garut gained a better understanding of using video cameras and Vmix software, despite their initially low level of knowledge. The training showed positive results in enhancing students' skills in the multimedia field. The final evaluation indicated a significant improvement in participants' understanding, although some challenges were encountered regarding facilities and the number of participants.

Limitations: One possible limitation is the lack of adequate broadcasting equipment and technology. Students may not be able to get the most out of the experience if the equipment used is not up to industry standards.

Contribution: This research is valuable in the field of multimedia education, particularly in vocational schools, for enhancing students' skills in multimedia broadcasting and live streaming.

Keywords: Live Streaming, SMK Al-Hikmah 2 Garut, Software VMI

How to Cite: Rohman, A., Kurniawan, A. W. (2024). Pelatihan Broadcasting Siaran Langsung bagi Siswa Jurusan Multimedia SMK Al-Hikmah 2 Garut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 399-412.

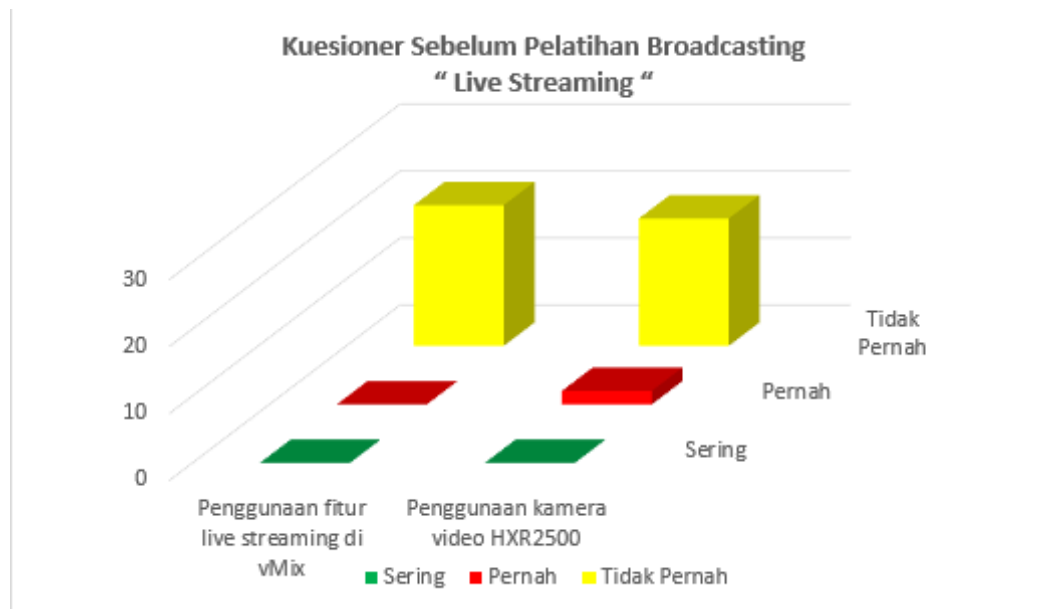
1. Pendahuluan

Di zaman digital sekarang ini, industri penyiaran telah berkembang menjadi salah satu sarana yang mampu menjawab kebutuhan publik dalam berkomunikasi, baik melalui live streaming maupun saluran televisi. Di masa sekarang, *live streaming* kian populer. Beragam *platform* media sosial juga menyadari tren ini dan mulai menawarkan fitur tersebut (Rinaldo & Irwansyah, 2022). Dunia *live streaming* memiliki daya tarik khusus bagi masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan juga harus memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran guna untuk memberikan informasi melalui audio visual (Hamdan & Attika, 2022). Perkembangan teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari rutinitas harian masyarakat (Santoso et al., 2019). Teknologi informatika merupakan sistem yang diterapkan untuk mengelola, memproses, dan mengatur data guna menghasilkan informasi yang bernilai tinggi (Cholik et al., 2021). Teknologi informasi memiliki

pengaruh yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, mempermudah mereka untuk memperoleh informasi (Naibaho et al., 2017). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa merasa terbantu dan dapat melihat contohnya secara langsung (Nurfadhillah, Saputra, Farlidy, Pamungkas, & Jamirullah, 2021). Media ini memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik, karena dapat memberikan visualisasi benda secara langsung, yang memudahkan siswa dalam memahami dan menjalani kehidupan sehari-hari dengan lebih efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar (Fanaqi, Fauziah, Faiza, & Fadhilah, 2022).

Perkembangan teknologi di media sosial, khususnya YouTube, telah mempengaruhi motivasi seiring waktu. Motivasi "sosial" kini telah berkembang, dengan platform media sosial menjadi tempat utama untuk berinteraksi, bersosialisasi, mencari informasi dan tutorial, serta merefleksikan berbagai aspek kehidupan sehari-hari melalui YouTube (Manasikana & Tunggal, 2023). Di zaman digital sekarang ini, penggunaan internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari interaksi sosial masyarakat, memungkinkan mereka mengakses informasi dalam bentuk audio-visual maupun siaran langsung yang sedang berlangsung. Hal baru tidak selalu mengacu pada sesuatu yang sepenuhnya belum pernah ada sebelumnya, melainkan dapat berupa konsep atau pemikiran yang disampaikan dengan pendekatan baru serta dilengkapi dengan elemen-elemen yang belum ada pada konsep atau pemikiran terdahulu (Qiyami & Nilamsari, 2021).

Video merupakan rangkaian gambar statis yang ditampilkan dalam setiap frame per detik. Sebagai contoh, dalam video dengan 25 frame per detik, terdapat 1500 gambar terpisah dalam setiap menit. Resolusi layar video memengaruhi jumlah gambar statis per detik. Ini menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui video mencakup konten dari setiap menitnya (Agustina, 2018). Berikut hasil Kuesioner pre test yang telah diajukan kepada 21 peserta yang mengikuti pelatihan, rata-rata pemahaman mereka mengenai fitur live streaming dan Penggunaan kamera video HXR2500 masih berada dibawah 5% dengan alasan karena mereka jarang menggunakan alat tersebut.



Gambar 1. Hasil kuesioner pre test
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, terlihat masih banyak dan bahkan hampir semua siswa tidak pernah menggunakan fitur *live streaming* dan menggunakan kamera HXR2500 maka tentunya diperlukan pemahaman dan pelatihan di bidang tersebut agar siap dan matang untuk bersaing di dunia industri sebagai bekal untuk keahlian setelah lulus dari sekolah menengah kejuruan di smk al-hikmah 2 Garut.

Fokus permasalahan pengabdian ini berdasarkan obsevasi yang dilakukan oleh penulis di SMK Al-Hikmah 2 Garut karena banyaknya siswa dan siswi yang kurang faham tentang dunia broadcasting serta tidak tahu apa itu broadcasting terutama dibagian audio visual live streaming meskipun sekolah telah menyediakan mata pelajaran audio visual. Selain itu, ada hambatan dan kekurangan yang menunjukkan kurangnya fasilitas yang tersedia untuk siswa dan siswi, serta kurangnya tenaga pendidik dalam mengajar siswa dan siswi tentang *audio visual*. Oleh karena itu penulis merancang program pelatihan broadcasting yang lebih mudah difahami dan dipraktikkan guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sumber daya manusia guna mempersiapkan di dalam dunia profesional.

Media adalah salah satu elemen komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan dari komunikator dalam media pembelajaran. Salah satu bentuk media yang sangat bervariasi adalah video. Media video memiliki kekuatan untuk menarik minat siswa dan meningkatkan daya tanggap serta konsentrasi mereka dalam belajar (Burhayani et al., 2023). Keunggulan media video dalam menjelaskan atau menyampaikan materi membuatnya menjadi alternatif yang efektif untuk menggantikan metode pengajaran yang sering digunakan, seperti ceramah dan penugasan (Krisbiantoro, Azis, & Fitriani, 2021).

Media sosial berguna untuk membangun hubungan pertemanan, menyebarkan berbagai kampanye (seperti program pendidikan, agama, sosial, kesehatan, dan lingkungan), serta mempromosikan dan memasarkan produk atau layanan tertentu (Roslina, Jimad, & Mardiana, 2023). Saat ini, *live streaming* sudah menjadi hal yang lumrah dalam sektor pendidikan. Beragamnya materi ajar mendorong proses belajar mengajar untuk menyesuaikan dengan tren terkini, salah satunya adalah penggunaan alat live streaming seperti Vmix. Vmix menyediakan solusi untuk platform pembelajaran digital di YouTube dengan kualitas video yang unggul. Vmix adalah software yang mampu meningkatkan kualitas video selama live streaming di berbagai media secara real-time, termasuk Facebook dan YouTube. Sebagai perbandingan, media pembelajaran konvensional biasanya melibatkan papan tulis, kapur, penghapus, buku, pensil, dan alat bantu pengajaran lainnya (Amanullah & Wiharja, 2022). Apabila digunakan secara optimal, platform YouTube dapat menjadi sarana promosi yang lebih efektif dan efisien untuk keperluan arsip, promosi, serta kreativitas siswa di lingkungan sekolah (Muttaqien & Wardana, 2020).

YouTube unggul dalam berbagai konten yang berupa audio visual, bahkan mudah untuk dioperasikan karena sudah banyak aplikasi yang bisa untuk siaran langsung dalam semua kegiatan secara langsung untuk berkarya bahkan populer di kalangan anak muda, karena dapat diakses secara langsung dibandingkan media konvensional. YouTube didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, YouTube yang memungkinkan unggahan dan berbagi video secara global, serta menawarkan live streaming berupa siaran langsung, bahkan mempublikasikan karya seseorang berupa video tidak memerlukan biaya yang mahal, sehingga penonton bisa berkomentar dan berinteraksi secara langsung (Chandra, 2018).

Live streaming umumnya memiliki tingkat keterlibatan penonton yang lebih tinggi dibandingkan dengan video yang direkam sebelumnya. Dalam pengalaman ini, pembuat video "wajib hadir" untuk berinteraksi secara langsung. Penonton dapat memberikan komentar dan reaksi yang muncul di layar secara real time. Untuk memastikan apakah sebuah video adalah live streaming, periksa apakah video tersebut memiliki durasi yang panjang tanpa akhir yang ditentukan dan apakah penonton tidak bisa melompat ke bagian tertentu, yang menandakan bahwa video tersebut sedang disiarkan langsung (Pritama, Sari, Thosien, Wibisono, & Hidayat, 2022). *Live streaming* juga merupakan jenis konten video yang disiarkan langsung melalui internet tanpa perlu diedit atau melalui proses pasca produksi (Sabillah, 2022).

Saat ini, teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam mempermudah berbagai aktivitas. Berbagai kegiatan yang dilakukan secara daring atau melalui live streaming dapat diakses langsung melalui ponsel atau laptop tanpa perlu datang ke lokasi (Riyadi, Oyama, & Syah, 2022). Akhirnya, teknologi digunakan untuk mempermudah berbagai aktivitas, termasuk menerima informasi, mengembangkan kreativitas, dan memperluas kemampuan berkomunikasi (Pritama, Faruqi, & Anizza, 2021). Siaran langsung merupakan konten yang ditayangkan secara real-time melalui jaringan internet

dalam bentuk video dan audio (Kurniawan & Sari, 2024). Melalui layanan ini, pengguna dapat menikmati siaran radio hanya dengan koneksi internet tanpa biaya tambahan. Perkembangan bisnis di sektor radio, musik, dan internet dalam format siaran langsung menciptakan peluang baru, terutama bagi pencipta konten dan musisi dari berbagai kalangan usia dan latar belakang, mulai dari pemula hingga profesional, untuk memperkenalkan karya mereka. Akses distribusi yang semakin luas memotivasi individu untuk terus berkarya dan membagikannya melalui dunia maya (Mongkol, Pratomo, & Putri, 2019).

Pemanfaatan media video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa selama kuliah atau proses pembelajaran, mengurangi kebosanan terhadap metode yang diterapkan oleh pengajar, mendorong motivasi siswa dalam belajar, serta meningkatkan prestasi akademik mereka (Romli, Safitri, Nurpratiwi, & Hakim, 2021). Di era digital saat ini, internet telah menjadi media utama untuk mendapatkan edukasi yang mudah diakses dan hiburan yang bisa dinikmati melalui situs seperti YouTube. Selain sebagai penonton, hampir semua orang juga dapat berpartisipasi dalam pembuatan video yang menghibur orang lain. Live streaming dapat dilakukan melalui ponsel atau komputer, dengan salah satu konten populer adalah live streaming game. Ketika melakukan live streaming menggunakan komputer, ada beberapa aspek teknis yang perlu diperhatikan, seperti performa yang tergantung pada spesifikasi komputer yang digunakan serta spesifikasi dan penggunaan daya perangkat keras saat live streaming sambil bermain game.

Safko (2010) menjelaskan *live streaming* (*livestreaming/videostreaming*) sebagai perpanjangan trend konten video di media sosial. Orang-orang awalnya menggunakan *streaming* langsung untuk berbagi kehidupan pribadi mereka secara online di berbagai perangkat dan terus mengandalkan kamera video dan komputer pribadi. Namun saat ini perangkat yang digunakan untuk *live streaming* lebih sederhana dan dapat digunakan melalui *smartphone*. Selain manfaat kemudahannya, live video streaming juga bisa menjadi media yang digunakan untuk menyampaikan video ke khalayak dalam jumlah besar. *Live video streaming* dapat digambarkan sebagai kemampuan untuk menyiarkan video ke audiens dengan jarak yang jauh (Maulani, 2024), seperti YouTube yang didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, adalah situs yang berfungsi sebagai platform untuk mengunggah video dan membagikannya kepada publik di internet. YouTube juga menawarkan layanan live streaming selain tayangan video yang banyak ditonton di seluruh dunia. Dengan adanya fitur live streaming, YouTube semakin mirip dengan tayangan televisi. Namun, keunggulan YouTube terletak pada kemampuannya untuk memungkinkan penonton mengirimkan tanggapan melalui komentar langsung, menjadikannya lebih interaktif dan menarik dibandingkan televisi saat ini.

Penyuluhan dan pelatihan di bidang penyiaran sangatlah krusial untuk memperkaya wawasan siswa mengenai teknologi informasi dan komunikasi. Dalam konteks ini, kami mengadakan program pengabdian dengan tujuan agar siswa dapat mengasah keterampilan mereka di bidang teknologi informasi dan mempersiapkan diri untuk bersaing di dunia profesional. Dalam menghadapi era digital yang semakin berkembang, pendidikan pada tingkat menengah kejuruan sebagai Salah satu terobosan yang menarik perhatian adalah pemanfaatan live streaming sebagai sarana pembelajaran interaktif khususnya bagi siswa jurusan multimedia di SMK Alhikmah 2 Garut yang merupakan langkah inovatif yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun belum ada penelitian mendalam yang mengungkap potensi dan permasalahan yang mungkin timbul dalam penggunaan teknologi tersebut.

Pengabdian ini mencoba menghadirkan kontribusi baru dengan mengembangkan bagaimana *live streaming* bisa dioptimalkan sebagai alat pembelajaran multimedia sebagai alat komunikasi yang efektif dalam bidang audio visual guna untuk siap bersaing di dunia pekerjaan atau untuk melatih skil siswa/i untuk berkarya dalam bidang audio visual. Dengan demikian, kegiatan yang dilakukan akan dipublikasikan dengan baik di media sosial yang dimiliki, yang pada gilirannya akan membantu mengembangkan minat dan bakat siswa-siswi yang tertarik pada bidang *broadcasting* untuk menjadikan nilai tambah dan siap untuk bergerak di dunia industri multimedia bidang audio visual.

Kegiatan Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh penulis, cukup relevan dengan beberapa hasil pengabdian kepada masyarakat terdahulu yang dilakukan berjudul “Pengenalan dan Pelatihan

Broadcasting Sebagai Media Komunikasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada SMK Negeri 1 Kota Palopo” Pengabdian masyarakat tersebut dilaksanakan kepada siswa dan siswi SMK dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan software broadcasting dan melakukan kegiatan broadcasting, hasil pengabdian menunjukan para siswa dan siswi menunjukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan perangkat lunak penyiaran (Kurniadi, Kasma, Lihu, & Jusriati, 2023).

Kegiatan pengabdian yang kedua berjudul “Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio Di SMK Bina Profesi Pekanbaru” pelatihan ini dilakukan karena masih banyak guru yang masih kurang menguasai software broadcasting terutama Open Broadcaster Studi (OBS), tujuan pelatihan juga mengenalkan dunia pembelajaran secara inovatif dan *modern* kepada siswa dan siswi nya menggunakan software broadcasting. Hasil pengabdian menunjukan para guru mengalami peningkatan keterampilan dan penguasaan materi broadcasting dan sudah mulai menguasai software broadcasting (Aziz et al., 2022).

Tujuan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa siswi dalam dunia broadcasting terutama menggunakan software Vmix juga bisa menciptakan sebuah karya berupa vidio atau konten dari software Vmix. Pelatihan ini juga memberikan banyak manfaat yang sangat baik untuk siswa dan siswi seperti mempersiapkan diri siswa dan siswi dalam menghadapi dunia profesional yang selalu bergerak maju dan dinamis, dimana individu dituntut untuk bisa terus mengikuti perkembangan di dalam dunia broadcasting.

Alasan dilakukannya pengabdian pelatihan broadcasting ini karena melihat minat yang sangat tinggi untuk mempelajari dan menguasai keterampilan software broadcasting juga ingin tahu bagaimana cara melakukan broadcasting secara langsung, selain itu juga karena minimnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah membuat penulis ingin memberikan pengalaman langsung bagaimana sebuah karya audio visual dibuat dengan broadcasting, sehingga siswa dan siswi bisa merasakan dan mempelajari langsung bagaimana sebuah karya vidio bisa diciptakan menggunakan software broadcasting Vmix.

2. Metode

Teknik pengumpulan data dalam pelatihan ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana dilakukan identifikasi kebutuhan peserta terkait keahlian dalam bidang *multimedia broadcasting* dan *live streaming*. Data dikumpulkan melalui survei atau wawancara awal untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 21 responden, hanya 1 orang yang mengetahui cara mengoperasikan kamera video dan *software vMix*, sementara sebagian besar lainnya belum memahami penggunaan fitur perekaman atau live streaming dengan *vMix*. Selanjutnya, selama pelaksanaan pelatihan, data dikumpulkan melalui observasi langsung dan dokumentasi aktivitas peserta saat mempraktikkan materi yang diberikan. Pelatihan ini mengadopsi metode literasi, diskusi, kolaborasi, aksi, dan publikasi, sehingga peserta terlibat aktif dalam pengoperasian peralatan dan software. Pada tahap akhir atau penutupan, evaluasi dilakukan melalui kuesioner atau wawancara untuk menilai peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah pelatihan, khususnya dalam penggunaan *vMix*. Pelaksanaan pengabdian ini berlangsung selama tiga hari, mulai dari 18 Desember hingga 20 Desember 2023.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK Al Hikmah 2 Garut yang berlokasi di jalan raya bayongbong Km 5, Mangkurayat, Kec. Cilawu, Kabupaten Garut, Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 21 peserta. Sasaran peserta kegiatan ini adalah para siswa dan siswi dari jurusan multimedia di SMK Al-Hikmah 2 Garut.



Bagan 1. Alur kegiatan
Sumber: Olah data penulis (2023)

2.1 Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan untuk memastikan kelancaran acara. Langkah-langkah yang diambil terdiri dari (1) peninjauan lokasi pelaksanaan, (2) penyusunan materi kegiatan, (3) pengaturan jadwal kegiatan dengan pihak sekolah, dan (4) penyediaan fasilitas serta perlengkapan untuk mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian di bidang penyiaran (Kurniadi et al., 2023).

2.2 Pelaksanaan

Program pengabdian ini dilaksanakan setelah semua izin dan persiapan diselesaikan. Target dari program ini adalah seluruh siswa kelas 11 jurusan multimedia di SMK Alhikmah 2 Garut. Pelaksanaan program dilakukan sesuai dengan kesepakatan sekolah, dengan beberapa pendekatan yang diterapkan selama pelaksanaan sebagai berikut:

2.3 Literasi

Melalui metode literasi dalam penyampaian materi kepada siswa siswi sebagai sumber terhadap pelatihan broadcasting dari mulai pengenalan alat *broadcasting*, *software vmix*, cara mengoperasikan peralatan penyiaran hingga produksi penyiaran untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik, bertukar informasi, menemukan solusi menyeluruh terhadap permasalahan yang muncul, serta memperoleh gambaran tentang penggunaan alat penyiaran, mulai dari kamera, pengambilan gambar sampai bisa untuk *live streaming*.

2.4 Diskusi

Pendampingan dalam pengabdian ini dilakukan melalui sesi pelatihan. Hasil dari diskusi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui pelatihan langsung memudahkan peserta dalam memahami informasi yang diberikan. Selain itu, pendampingan dalam implementasi dilakukan secara langsung melalui diskusi dalam forum yang membahas persiapan yang diperlukan untuk pengenalan dan pelatihan penyiaran.

2.5 Kolaborasi

Kolaborasi antara narasumber, peserta, dan pihak sekolah dalam pelaksanaan pelatihan ini tidak hanya mendorong transfer pengetahuan, tetapi juga membangun digital yang berkelanjutan. Dengan latar belakang dan pengalaman yang mereka miliki, narasumber tidak hanya bertugas mengajar teknik siaran langsung tetapi juga menginspirasi untuk berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta untuk

aktif berpartisipasi, bertanya, dan berkolaborasi satu sama lain dalam proses belajar. Peserta tidak hanya dalam mengikuti materi, tetapi juga dalam praktik langsung, berbagi pengalaman, dan bahkan mungkin memulai proyek kolaboratif, adalah kunci dari pembelajaran yang efektif. Dengan menyediakan infrastruktur, seperti ruang kelas, peralatan broadcasting, dan akses internet yang stabil, sekolah menunjukkan komitmennya dalam mendukung pengembangan keahlian digital dalam bidang broadcasting. Pelatihan tidak hanya menjadi kegiatan sekali jadi tetapi bisa berkembang menjadi program berkelanjutan yang memberi manfaat jangka panjang. Kolaborasi antara narasumber, peserta, dan sekolah dalam pelatihan broadcasting *live streaming* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif dari setiap peserta dalam membentuk sinergi yang mendorong komunikasi antara informan dan audiens dalam bidang audio visual.

2.6 Aksi

Pendekatan pembelajaran langsung diterapkan dalam pelaksanaan program pengabdian untuk memastikan bahwa semua peserta berpartisipasi secara aktif dan dapat langsung menerapkan materi serta aktivitas yang diajarkan (Suryadi, 2022). Penerapan pengalaman langsung adalah pendekatan yang sangat efektif dan diterapkan dalam berbagai aktivitas. Dengan menghadirkan konten serta pengalaman langsung, sasaran utamanya adalah untuk memastikan peserta memperoleh pemahaman yang mendalam dan memastikan bahwa siswa-siswa dan narasumber dapat berkolaborasi serta segera menerapkan informasi yang diajarkan untuk pemahaman yang lebih baik.

2.7 Publikasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan dimana tahap terakhir dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat terhadap siswa siswi, mengenai hasil yang diperoleh yang telah di capai selama kegiatan berlangsung yang dapat di sebut post test untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan dan di praktekan langsung, publikasi ini berlangsung pada tanggal 20 desember 2023.

2.8 Penutupan

Pada bagian penutupan ini, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Langkah-langkah evaluasi meliputi tes singkat yang diadakan sebelum dan setelah pelatihan untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Observasi langsung selama pelatihan membantu menilai partisipasi dan keterlibatan peserta. Diskusi kelompok di akhir pelatihan memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan mendiskusikan tantangan yang dihadapi. Selain itu, umpan balik peserta dikumpulkan melalui formulir evaluasi untuk menilai materi, metode pelatihan, dan kepuasan keseluruhan. Tindak lanjut dilakukan untuk memastikan pemahaman yang berkelanjutan, yang dapat mencakup sesi tambahan atau dukungan lebih lanjut. Dengan menggunakan langkah-langkah ini, dampak pelatihan terhadap peserta dapat diukur dengan efektif, dan area yang perlu ditingkatkan dapat diidentifikasi untuk pelatihan mendatang.

3. Hasil dan pembahasan

Pelatihan dilaksanakan selama 3 hari dari tanggal 18 sampai 20 desember 2023 yang bertempat di SMK Al- Hikmah 2 Garut. Kegiatan pertama berkoordinasi dengan pihak sekolah dan pihak kurikulum untuk melakukan wawancara serta diskusi mengenai pelatihan broadcasting *live streaming* yang akan diberikan terhadap siswa-siswi kelas 11 di Jurusan Multimedia, Serta Perizinan berkas, dan hari kedua yaitu workshop pelatihan *broadcasting live streaming* dengan menghadirkan narasumber dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan *broadcasting live streaming* pada siswa siswi jurusan multimedia di smk alhikmah 2 Garut untuk belajar lebih jauh dengan narasumber dalam bidang *broadcasting* untuk belajar lebih dalam di dunia penyiaran sebagai sarana komunikasi yang mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi di SMK Al-Hikmah 2 Garut.

Pelatihan ini diadakan karena internet kini menjadi media yang efektif memenuhi berbagai kebutuhan manusia, yang dapat dengan mudah ditemukan dan diakses. Selain itu, kebutuhan sekunder seperti hiburan dapat dengan mudah diakses melalui berbagai situs web seperti YouTube. Selain sebagai penonton, hampir semua orang dapat berkontribusi dalam pembuatan video yang menghibur orang lain. Jika proses pembuatan video memerlukan pengeditan yang memakan waktu, pembuat konten bisa

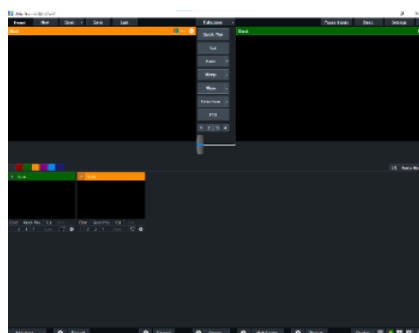
memilih untuk melakukan siaran langsung guna menghindari proses tersebut. Siaran langsung ini dapat dilakukan melalui ponsel atau komputer, dengan streaming game sebagai salah satu jenis konten yang menarik perhatian pemirsa. Banyak perangkat lunak tersedia untuk siaran langsung, salah satunya adalah VMix. VMix adalah perangkat lunak multifungsi untuk pembuatan film dan video, yang memungkinkan pengguna menambahkan berbagai elemen seperti kamera, rekaman, gambar, suara, teks, dan presentasi serta mendukung penggunaan satu atau lebih kamera untuk siaran multicamera (Murdaningtyas, Astin, & Susanto, 2021).

Kini, akses ke siaran langsung sangat mudah melalui berbagai situs web seperti YouTube. Selain sebagai penonton, hampir semua orang dapat turut serta dalam pembuatan video yang menghibur. Jika proses pembuatan video memerlukan pengeditan yang memakan waktu, pembuat konten dapat memilih untuk melakukan siaran langsung sebagai alternatif untuk menghindari proses tersebut. Pada tahap pertama pelaksanaan, dilakukan literasi dan diskusi untuk menjelaskan materi yang akan dipraktikkan. Materi pertama meliputi persiapan perangkat lunak untuk kebutuhan audio dan visual, serta pengenalan alat-alat broadcasting, termasuk kamera dan cara penggunaannya. Ini mencakup proses instalasi hardware untuk live streaming, alur perkabelan audio dan video, hingga penggunaan capture card untuk memproses sinyal dari kamera agar dapat terbaca di komputer utama. Kamera yang digunakan dalam pelatihan adalah kamera video profesional Sony HXR 2500, yang dapat langsung terdeteksi oleh komputer saat dikoneksikan melalui kabel HDMI dan capture card, serta dikenali oleh perangkat lunak VMix yang telah diinstal di komputer untuk live streaming.



Gambar 1. Penjelasan Materi broadcasting live streaming
Sumber: dokumentasi penulis (2023)

Materi berikutnya dalam sesi ini mencakup penggunaan perangkat lunak VMix, yang digunakan untuk menyelenggarakan live streaming atau perekaman. VMix berfungsi di perangkat keras komputer untuk menyediakan kualitas HD (High Definition) bagi live streaming. Dengan VMix, streaming dapat berkomunikasi dengan penonton secara efektif hanya melalui satu platform. VMix memungkinkan penambahan berbagai elemen seperti kamera, video, gambar, audio, aliran web, PowerPoint, judul, set virtual, chroma key, dan lainnya. Selain itu, VMix juga dapat menampilkan, merekam, dan melakukan siaran langsung secara bersamaan.



Gambar 2. Software live streaming Vmix
Sumber: dokumentasi penulis (2023)

Tahapan berikutnya yaitu aksi atau praktik secara langsung yang di buka langsung oleh kepala sekolah smk alhikmah 2 Garut demi kelancaran pelatihan yang berupa keahlian baru dalam jurusan multimedia dan diteruskan sambutan dari bidang kurikulum dan pelaksana pelatihan *broadcasting live streaming* guna menjadi bekal untuk siap bersinergi di dunia *industri creative*.



Gambar 3. Pembukaan workshop
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Narasumber utama penyelenggara pengabdian adalah Abdul Rohman dan narasumber ke 2 Mohammad Firmansyah Bratadiredja.,S.I.Kom, M.I.Kom Sebagai Narasumber teknis dalam bidang *broadcasting*. Selama penyampaian materi, kegiatan dibagi menjadi dua sesi. Pada sesi pertama, materi yang disampaikan meliputi tatacara penggunaan kamera dan pengambilan gambar, media *streaming* dan *recording*, serta pengenalan fitur *software Vmix* sampai bisa siaran langsung ke youtube.

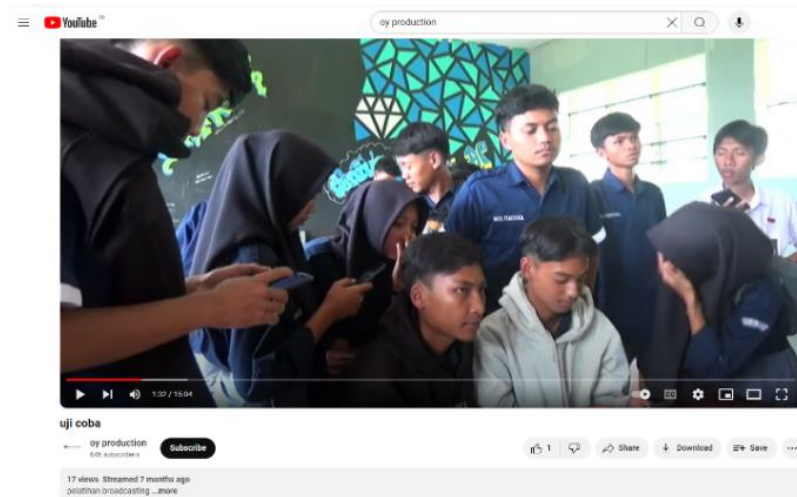


Gambar 4. Kegiatan / workshop
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Pengenalan *Software Vmix* sampai bisa live secara langsung di youtube, dan langsung di paparkan oleh Narasumber teknis dalam bidang *broadcasting* untuk menerapkan tentang apa yang telah di sampaikan, Pada tahap ini, peserta secara langsung mempraktikkan cara menggunakan VMix untuk live streaming. Prosesnya meliputi persiapan kamera dan tripod, pengaturan kabel untuk audio, video, dan kamera, serta penggunaan capture card untuk memproses sinyal dari kamera agar dapat terbaca oleh perangkat lunak live streaming, yaitu VMix.

Proses persiapan sebelum memulai live streaming dimulai dengan pengecekan perangkat keras seperti kamera, komputer, mixer audio, kabel HDMI, dan perlengkapan lainnya. Pada tahap ini, peserta pelatihan dibagi menjadi 10 tim untuk mempraktikkan live streaming, mencakup pengaturan perangkat input audio, mikrofon, kamera, resolusi video, dan format file output. Dalam pelatihan ini, peserta

belajar menjadi operator yang bertanggung jawab dalam menjalankan program VMix. Mereka menerima bantuan langsung untuk mengonfigurasi berbagai perangkat dalam perangkat lunak, memastikan proses pembuatan video sesuai dengan konfigurasi hardware komputer, dan menghasilkan kualitas streaming serta menyimpan file video yang telah selesai. Selain praktik langsung dengan perangkat lunak dan perangkat keras, peserta juga mendapat bimbingan mengenai penggunaan kamera dan pencahayaan, termasuk teknik long shot, close up, medium close up, dan panning shot, untuk memastikan keberhasilan live streaming langsung ke YouTube.



Gambar 5. Hasil akhir live streaming You Tube
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

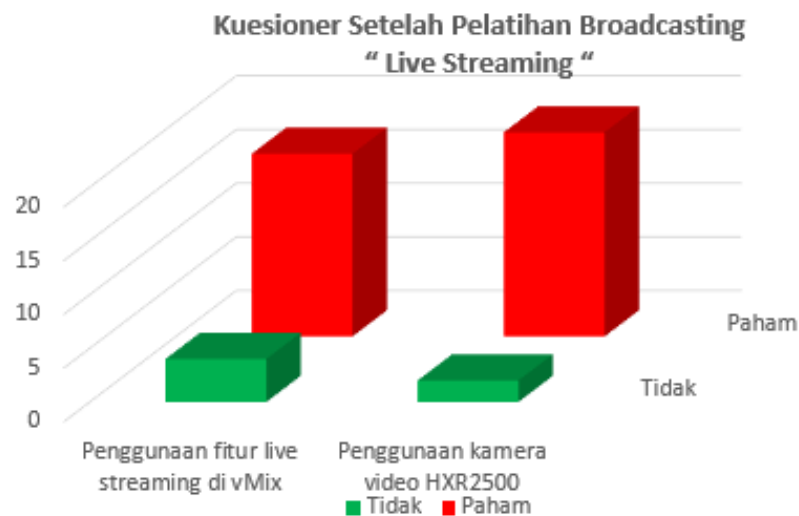
Sebanyak 21 peserta multimedia kelas 11 SMK Al-Hikmah 2 Garut mengikuti pelatihan tersebut secara aktif dari awal sampai akhir. Berdasarkan hasil evaluasi terlihat bahwa pemahaman peserta terhadap seluruh materi disampaikan dengan sangat baik



Gambar 6. Penutupan
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Perilaku berlatih juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor pendukung maupun faktor penghambat. Salah satu faktor pendukung kelancaran acara adalah respon yang baik dari pihak sekolah dengan staf SMK AL HIKMAH 2 GARUT serta antusiasme peserta sehingga menjadi tambahan motivasi untuk menyelesaikan pelatihan yang diberikan. Selain faktor pendukung tersebut, terdapat beberapa faktor penghambat lainnya, salah satunya adalah kurangnya peralatan untuk menunjang dalam berjalan nya proses pelatihan serta pemateri dan waktu sehingga diperlukan materi

praktik lagi, karena jumlah peserta tidak sebanding dengan alat maupun tim pemateri sehingga beberapa secara estapet untuk bisa di sampaikan.



Grafik 2. Hasil kuesioner post-test
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Pelaksanaan ini pasti terjadi perubahan pengetahuan dan pemahaman terhadap materi dan praktik yang disampaikan kepada siswa multimedia SMK Al-hikmah 2 Garut pada pelatihan streaming sebelum pelatihan dilakukan hampir 5%. Ke-21 peserta tersebut belum mengetahui cara penggunaan alat-alat siaran seperti cara menggunakan kamera dan software Vmix untuk siaran langsung, sehingga setelah mengikuti pelatihan penggunaan alat broadcasting secara langsung, 88,9% dari 21 peserta sudah paham dalam menggunakan alat broadcasting sampai bisa live streaming dan juga para peserta sangat antusias dan pembelajaran yang diperoleh dari pelatihan ini sangat bermanfaat baik untuk kerja lapangan maupun untuk melakukan penempatan kerja di dunia creative berupa audio visual.

Berdasarkan hasil pengabdian, maka pembahasan terkait dengan pelatihan Broadcasting “Live Streaming” Bagi Siswa Jurusan Multimedia ini relevan dengan pengabdian terdahulu “Pengenalan dan Pelatihan Broadcasting Sebagai Media Komunikasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada SMK Negeri 1 Kota Palopo” Pengabdian masyarakat tersebut dilaksanakan kepada siswa dan siswi SMK Dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan perangkat lunak siaran dan pelaksanaan kegiatan penyiaran, hasil pengabdian menunjukkan perkembangan positif pada siswa-siswa dalam pemahaman dan kemampuan mereka dalam menggunakan software siaran (Kasma et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kedua berjudul “Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio Di SMK Bina Profesi Pekanbaru” pelatihan ini dilakukan karena masih banyak guru yang masih kurang menguasai software broadcasting terutama Open Broadcaster Studi (OBS), tujuan pelatihan juga mengenalkan dunia pembelajaran secara inovatif dan *modern* kepada siswa dan siswi nya menggunakan software broadcasting. Hasil pengabdian menunjukan para guru mengalami peningkatan keterampilan dan penguasaan materi broadcasting dan sudah mulai menguasai software broadcasting (Aziz et al., 2022). Sintesis pada kegiatan pengabdian terdahulu ini dengan pengabdian yang penulis lakukan terdapat perbedaan yaitu pengabdian masyarakat terdahulu, lebih berfokus pada pelatihan pada pemahaman dasarnya saja bagaimana melakukan streaming menggunakan aplikasi Vmix. Sedangkan yang penulis lakukan ialah mengenalkan lebih lanjut tentang bagaimana streaming yang baik dan juga pengenalan kamera vidio agar siswa dan siswi bisa lebih mengenal alat yang dipakai untuk keperluan streaming juga pengenalan Vmix lebih banyak lagi.

Tabel 1. Daftar Nama Peserta yang mengikuti Pelatihan dan Pendampingan

No	Nama	Kelas	Jurusan
1	Ai Listi Azzahra	XI	Multimedia
2	Aini Nurilah	XI	Multimedia
3	Andra Afrisal	XI	Multimedia
4	Aulia Nuraeni	XI	Multimedia
5	Cecep Fitra Ferdiansyah	XI	Multimedia
6	D. Ravi Supian G	XI	Multimedia
7	Devi Ramdani	XI	Multimedia
8	Fajri Maulana	XI	Multimedia
9	Fajrul Palah	XI	Multimedia
10	Firni Aprianti	XI	Multimedia
11	Hari Ramdani	XI	Multimedia
12	Hikmah Supriatin	XI	Multimedia
13	Linda Lestari	XI	Multimedia
14	Mega Wulandari	XI	Multimedia
15	Raihan Mi'raj	XI	Multimedia
16	Salsa Zahrotu Sita	XI	Multimedia
17	Siti Rahmawati	XI	Multimedia
18	Syahid Setiawan	XI	Multimedia
19	Tita	XI	Multimedia
20	Topan Mege Permana	XI	Multimedia
21	Gilar Yurizki	XI	Multimedia

Sumber: Data penelitian (2024)

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berhasil dilakukan dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa mengenai teknologi *broadcasting* dan *live streaming*. Di era digital, teknologi informasi dan *live streaming* telah menjadi alat penting dalam komunikasi dan pendidikan. Melalui pelatihan ini, siswa SMK Al-Hikmah 2 Garut mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan kamera video dan *software Vmix*, meskipun sebelumnya tingkat pengetahuan mereka masih rendah. Pelatihan ini dilakukan dengan metode literasi, diskusi, kolaborasi, aksi, dan publikasi, dan menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang *multimedia*. Evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, meskipun terdapat beberapa kendala terkait fasilitas dan jumlah peserta.

Limitasi dan studi lanjutan

Meskipun kegiatan pengabdian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa limitasi yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan fasilitas penunjang praktik, keterbatasan waktu pelatihan, serta jumlah peserta yang cukup banyak sehingga mengurangi efektivitas pendampingan secara individu. Selain itu, variasi tingkat pemahaman awal siswa juga menjadi tantangan dalam penyampaian materi. Untuk studi lanjutan, disarankan dilakukan pendalaman materi secara berkelanjutan dengan pendekatan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) serta pemanfaatan platform digital interaktif guna mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif yang lebih optimal di bidang teknologi *broadcasting* dan *live streaming*.

Ucapan terima kasih

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Komunikasi dan Informasi Universitas Garut, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, serta kepada Kepala Sekolah SMK Al-Hikmah 2 Garut, seluruh tim yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini. Terima kasih juga kepada para siswa-siswi yang penuh semangat dan aktif berpartisipasi. Kontribusi kalian dalam pembelajaran dan praktik *broadcasting*, *live streaming* sangat berharga, dan semangat belajar kalian sungguh luar biasa. Tak lupa, saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan yang telah menemani dari awal hingga akhir. Kerja sama, dedikasi, dan semangat kalian sangat menginspirasi. Keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari

peran serta kalian semua. Semoga sinergi dan kebersamaan ini terus terjaga untuk mendukung kegiatan positif di masa mendatang.

Referensi

- Agustina, L. (2018). Live Video Streaming Sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial. *Diakom: Jurnal Media dan Komunikasi*, 1(1), 17-23. doi:<https://doi.org/10.17933/diakom.v1i1.16>
- Amanullah, J., & Wiharja, M. A. K. (2022). Media Pembelajaran Interaktif: Streaming OBS dan Youtube dalam Pembelajaran Streaming Online. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 139-149. doi:<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i2.34268>
- Aziz, S., Willyansah, Suwarti, Wulandari, D., Syahrul, Hafsa, H., . . . Zulafwan. (2022). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran dengan Menggunakan Open Broadcaster Software (OBS) Studio di SMK Bina Profesi Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 16-21. doi:<https://doi.org/10.25299/jmpip.2022.10698>
- Burhayani, Nuridah, S., Saputra, A. M. A., Suyuti, Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 166-172. doi:<https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17783>
- Chandra, E. (2018). Youtube, Citra Media Informasi Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(2), 406-417. doi:<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.1035>
- Fanaqi, C., Fauziah, D., Faiza, J. M., & Fadhillah, M. I. (2022). Workshop Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru SD di Kota Kulon Kabupaten Garut. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 151-158. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i3.784>
- Hamdan, A., & Attika, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi OBS Studio Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 208-216. doi:<https://doi.org/10.32832/educate.v7i2.7472>
- Krisbiantoro, D., Azis, A., & Fitriani, A. (2021). Pelatihan OBS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SD Negeri 1 Pliken pada UPK Kec. Kembaran Banyumas. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 432-443. doi:<https://doi.org/10.37339/jurpikat.v2i3.692>
- Kurniadi, W., Kasma, S., Lihu, I., & Jusriati. (2023). Pengenalan dan Pelatihan Broadcasting Sebagai Media Komunikasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada SMK Negeri 1 Kota Palopo. *Madaniya*, 4(2), 727-735. doi:<https://doi.org/10.53696/27214834.455>
- Kurniawan, T. A., & Sari, D. K. (2024). Mempengaruhi Keputusan Pembelian di Indonesia: Peran Live Streaming, Pemasaran Viral, dan Dukungan Selebriti. *Frontiers in Research Journal*, 1(1), 24-38. doi:<https://doi.org/10.47134/frontiers.v1i1.252>
- Manasikana, R. A., & Tunggal, A. P. P. W. (2023). Edukasi Etika Bermedia Sosial pada Mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta. *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(4), 461-470. doi:<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v6i4.1611>
- Maulani, I. N. I. (2024). Live Streaming TikTok sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital TMade Artisan Souvenir. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*, 7(1), 37-52. doi:<https://doi.org/10.24076/pikma.v7i1.1686>
- Mongkol, C. S., Pratomo, A. N., & Putri, D. W. (2019). Pembuatan Acara Live Streaming “Joox Live Now” Sebagai Bentuk Konten Radio di Era Digital. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 28-33. doi:<https://doi.org/10.33633/ja.v2i1.35>
- Murdaningtyas, C. D., Astin, N., & Susanto, D. (2021). Rancang Bangun Audio Video VMix Console pada Pertunjukan Live Stream Youtube. *JST: Jurnal Sains Terapan*, 7(1), 25-32. doi:<https://doi.org/10.32487/jst.v7i1.1105>
- Muttaqien, M., & Wardana, L. K. (2020). Pelatihan Jurnalisme Warga Sebagai Sarana Pengembangan Bakat Remaja dalam Dunia Digital Serta Promosi Pariwisata Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. *KACANEGARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 137-146. doi:<https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.671>
- Nurfadhillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi “Perubahan Wujud

- Zat Benda” Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117-134. doi:<https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1282>
- Pritama, A. D., Faruqi, S. H., & Anizza, S. R. (2021). Pelatihan Multicam Live Streaming Kepada Siswa dan Tenaga Kependidikan di SMKN 1 Binangun Cilacap. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 51-58. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/mjppm.v10i1.3669>
- Pritama, A. D., Sari, R. P., Thosien, M. A. K., Wibisono, H., & Hidayat, S. (2022). Pelatihan Teknis Media Streaming dan Recording dalam Memaksimalkan Program Kegiatan Ekstrakurikuler Mading Bunaken di MAN 2 Banyumas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Radisi*, 2(3), 113-118. doi:<https://doi.org/10.55266/pkmmradisi.v2i3.165>
- Qiyami, K. E., & Nilamsari, W. (2021). Pengembangan Kreativitas dan Produktivitas Siswa-Siswi Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat Melalui Program Media Creative Class. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 39-49. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i1.390>
- Rinaldo, E., & Irwansyah. (2022). Fenomena Tren Live Streaming pada Media Sosial dalam Perspektif Social Construction of Technology. *ArtComm: Jurnal Komunikasi & Desain*, 5(2), 83-98. doi:<https://doi.org/10.37278/artcomm.v5i2.534>
- Riyadi, A., Oyama, S., & Syah, F. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pemanfaatan Podcast Untuk Pengajian Online Menggunakan V-Mix kombinasi dengan Zoom Pada Masjid Al-Mustaqim Ngestiharjo Bantul. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 3(1), 68-73. doi:<https://doi.org/10.33292/mayadani.v3i1.84>
- Romli, N. A., Safitri, D., Nurpratiwi, S., & Hakim, L. (2021). Pelatihan Zoom Meetings dan Streaming Youtube untuk Pengembangan Komunitas Ngaji Online. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 9-18. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v2i1.371>
- Roslina, Jimad, H., & Mardiana, N. (2023). Pemasaran Media Sosial Produk Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 219-223. doi:<https://doi.org/10.35912/yumary.v3i4.1851>
- Sabillah, H. A. (2022). The Role of The Production Team for Live Streaming of BRI League 1 Sports Broadcast on Vidio. com. *PROPAGANDA: Journal of Communication Studies*, 2(2), 185-194. doi:<https://doi.org/10.37010/prop.v2i2.751>
- Suryadi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Minyak Bumi di Kelas X MIA-3 Semester I SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44-55. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>