



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PEMANFAATAN YOUTUBE OLEH MAHASISWA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNNES SEBAGAI SARANA
MENJADI KREATOR VIDEO DI YOUTUBE**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan**

**Oleh
Muhammad Rosyid Hidayat
NIM. 1102413043**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube" telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Juli 2018

Menyetujui,

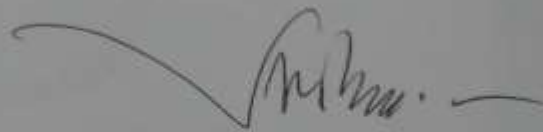
Dosen Pembimbing I



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing II

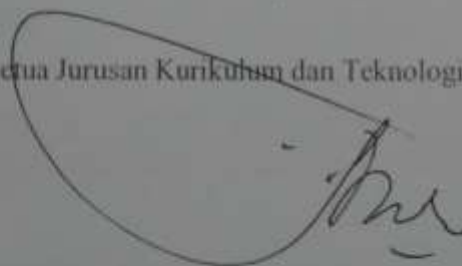


Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 1955010119860111001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNNES Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube", ditulis oleh Muhammad Rosyid Hidayat, NIM 1102413043, telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Juli 2018

Semarang, 17 Juli 2018



Drs. Sugeng Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Sekretaris,

Drs. Sukirman, M.Si.

NIP. 1955010119860111001

Penguji I,

Drs. Budiyono, M.S.

NIP. 196312091987031002

Penguji II,

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji III,

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 1955010119860111001

PERNYATAAN

Dengan ini saya Muhammad Rosyid Hidayat menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi "Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube" benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar, dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Semarang, Juli 2018

Penulis



Muhammad Rosyid Hidayat

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS. Al-Insyirah, 6-8).
- Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Bapak dan Ibuku, terima kasih atas segala yang telah kalian berikan selama ini.
- Rekan satu angkatan yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Rekan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya Rombel 2 yang selalu memberikan dukungan dan bantuan
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian di program studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd, Dosen wali sekaligus Pembimbing I yang dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan, dukungan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.

5. Drs. Sukirman, M.Si., Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Budiyo, M.S., Dosen penguji I yang telah menguji skripsi ini serta memberikan pengarahan dan masukan.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan di lingkungan Universitas Negeri Semarang terkhusus Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan mendidik, memberi banyak ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama penulis belajar di kampus ini.
8. Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES yang telah baik hati memberikan izin melaksanakan penelitian.
9. Kedua Orang Tua saya, Bapak Besar Haryadi dan Ibu Rifa Sari Dewi yang dengan begitu tulusnya selalu memberikan doa, dukungan, bimbingan, kasih sayang, motivasi, dan semangat untuk terus mengejar cita-cita dan menebar kebermanfaatan.
10. Kakak dan Adik saya; Rosita Ambar Sari, Laela Sari Ramadhani, Aprilia Sari C., M. Aulia Rahman, M. Abdusyukur Alfarabi, dan M. Akhir Amin yang telah memberikan motivasi dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman yang selalu membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Muhammad Toriq, Rimbi Wijanti, Muhammad Ilham Farid A.S., Muhammad Abdul Jabbar, dan Ilham Oktafian yang telah memberikan dukungan penuh dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

12. Teman-teman seperjuangan, Roihan Abdullah, Stifani Laily, Trisna Dwi, Zhaidin Anwar, Habib Yusuf, Ridho Kusuma, Syarifudin, Alimi, Ade, Alifia, Okta, Gigih Firman, yang telah memberikan banyak pengalaman menyusuri jalan kenangan dan memberikan banyak kebahagiaan selama melaksanakan perkuliahan sampai sekarang.

13. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, Juli 2018

Penulis

Muhammad Rosyid Hidayat

NIM. 1102413043

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Muhammad Rosyid Hidayat. 2018. *Pemanfaatan Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd., Pembimbing II Drs. Sukirman, M.Si.

Kata Kunci : Pemanfaatan Youtube, Teknologi Pendidikan, Kreator Video

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan sosial media Youtube di Indonesia, Youtube memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk menjadikan Youtube sebagai tempat mencari informasi atau memberikan informasi berupa media video. Mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan mata kuliah yang telah diampu dapat memanfaatkan sosial media Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan, proses menjadi kreator video di Youtube dan kendala dari mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif fenomenologis. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseluruhan pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan berjalan cukup sesuai dengan teori *pull content*. Youtube memberikan segala informasi dan materi dalam membantu menyelesaikan tugas mahasiswa Teknologi Pendidikan. Selain itu dengan bekal mata kuliah yang telah diampu, mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat menjadikan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube apabila mahasiswa Teknologi Pendidikan mau dan konsisten untuk menekuninya. Proses menjadi kreator video di Youtube dilalui dengan tiga tahapan yakni pra-produksi, produksi dan pengembangan. Disimpulkan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video dinyatakan mampu dan paham dengan proses menjadi kreator video di Youtube. Hasil penelitian dari responden menunjukkan bahwa mereka mampu membuat video dan menguploadnya di channel Youtube sehingga sesuai dengan tujuan dan manfaat masing-masing dalam memanfaatkan Youtube sebagai kreator video. Kendala yang terjadi ialah kurang tertariknya mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan pemanfaatan Youtube sebagai sarana untuk menjadi kreator video. Selain itu yang menjadikan kendala adalah konsistensi dalam membuat video di Youtube sehingga terjadi permasalahan pada tahap pra-produksi, produksi dan pengembangan. Solusi dalam mengatasi kendala tersebut adalah dengan memberikan stimulus berupa pelatihan Youtube kepada seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan menggunakan Youtube sebagai media untuk menyalurkan kreatifitas serta wadah untuk tugas mahasiswa yang berupa media video.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis	10
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR..	12
2.1 Pemanfaatan Youtube	12

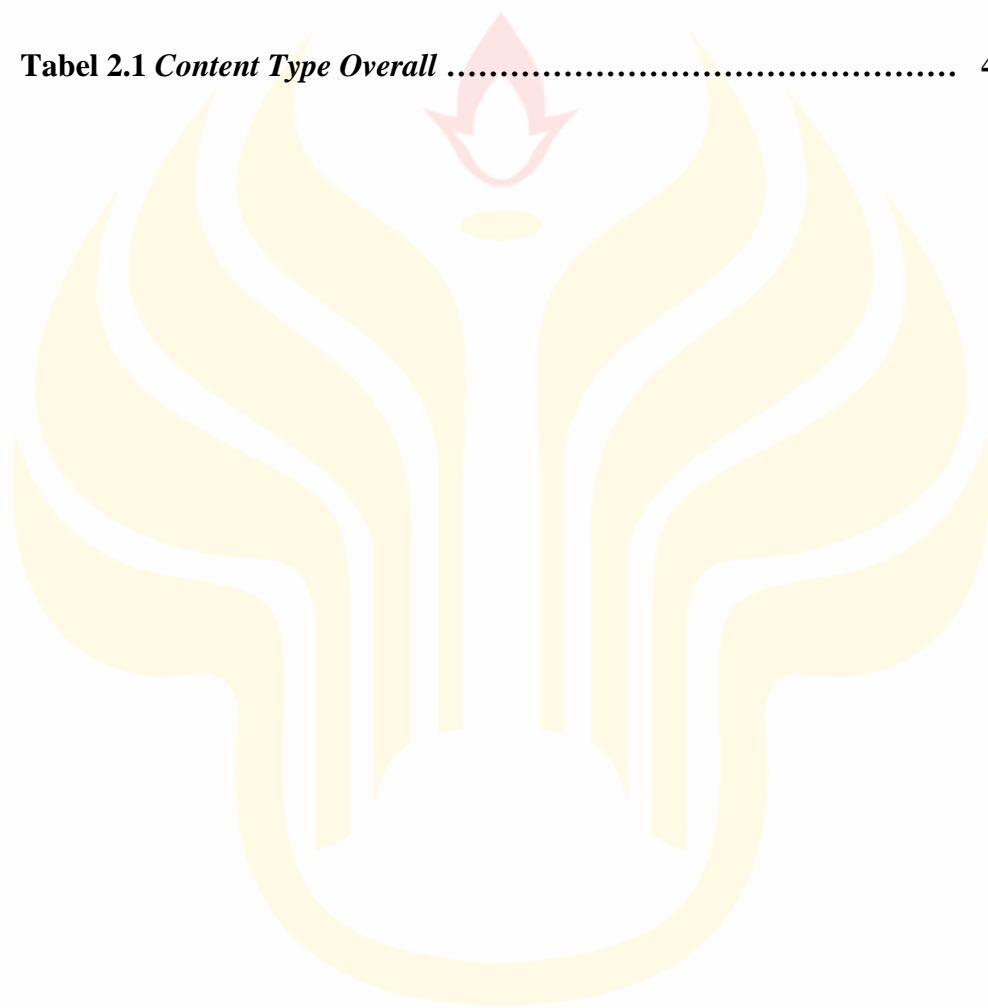
2.1.1 Teori Pemanfaatan.....	12
2.1.2 Sosial Media	15
2.1.3 Sejarah Youtube	17
2.1.4 Fitur-Fitur Youtube	20
2.1.5 Youtube Partnership Program	26
2.2 Mahasiswa Teknologi Pendidikan	27
2.3 Teknologi Pendidikan	32
2.3.1 Definisi Teknologi Pendidikan	32
2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan	34
2.4 Kreator Video Youtube	39
2.4.1 Teori <i>Push Content</i> vs <i>Pull Content</i>	39
2.4.2 Konten Video Youtube	41
2.4.3 Tahapan Menjadi Kreator Video Youtube.....	43
2.4.3.1 Pra-produksi	44
2.4.3.2 Produksi.....	44
2.4.3.3 Pengembangan	45
2.5 Penelitian Yang Relevan	45
2.6 Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
3.1 Pendekatan Penelitian	50
3.2 Desain Penelitian	51
3.3 Fokus Penelitian	52
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	52

3.5.1 Wawancara Mendalam	53
3.5.2 Observasi	53
3.5.3 Studi Dokumentasi	54
3.6 Teknik Keabsahan Data	54
3.6.1 Triangulasi	54
3.7 Teknik Analisis Data	56
3.7.1 Pengumpulan Data	56
3.7.2 Reduksi Data	56
3.7.3 Display Data	57
3.7.4 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	57
BAB IV SETTING PENELITIAN	58
4.1 Sejarah Berdirinya Dan Konsep Program Studi Teknologi	
Pendidikan UNNES	58
4.2 Visi Dan Misi Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES...	61
4.2.1 Visi	61
4.2.2 Misi	61
4.2.3 Tujuan.....	62
4.3 Kondisi Fisik Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES....	63
4.4 Gambaran Umum Subjek Penelitian	63
4.4.1 Gambaran Umum Mahasiswa Teknologi Pendidikan	63
4.4.2 Gambaran Umum Kreator Video Youtube	68
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
5.1 Hasil Penelitian	71
5.1.1 Proses Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi	

Pendidikan UNNES	71
5.1.2 Proses Menjadi Kreator Video Youtube Oleh Mahasiswa	
Teknologi Pendidikan UNNES	75
5.1.3 Kendala Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES	
Dalam Memanfaatkan Youtube Sebagai Sarana Menjadi	
Kreator Video di Youtube	81
5.2 Pembahasan	84
5.2.1 Perlunya Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi	
Pendidikan	84
5.2.2 Analisis Proses Pemanfaatan Youtube Oleh Mahasiswa	
Teknologi Pendidikan UNNES	86
5.2.3 Analisis Proses Menjadi Kreator Video Youtube Oleh	
Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES	91
5.2.4 Analisis Kendala Mahasiswa Teknologi Pendidikan	
UNNES Dalam Memanfaatkan Youtube Sebagai Sarana	
Menjadi Kreator Video di Youtube	97
BAB VI PENUTUP	101
6.1 Simpulan	101
6.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Content Type Overall</i>	41
--	-----------



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Teknologi Pendidikan AECT 2008	34
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian	49
Gambar 5.1 Tampilan Akun Youtube Imam	79
Gambar 5.2 Statistik Akun Youtube Imam	79
Gambar 5.3 Tampilan Akun Youtube Aji	80
Gambar 5.4 Statistik Akun Youtube Aji	81
Gambar 5.5 Tampilan Akun Youtube Lichun	82
Gambar 5.6 Statistik Akun Youtube Lichun	82
Gambar 5.7 Hasil Riset <i>We Are Social And Hootsuite</i>	86
Gambar 5.8 Estimasi Pendapatan Youtube Aji	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	110
Lampiran 1. Kode Teknik Pengumpulan Data	112
Lampiran 2. Pedoman Observasi	113
Lampiran 3. Frekuensi Observasi	117
Lampiran 4. Catatan Lapangan Observasi	118
Lampiran 5. Pedoman Wawancara	125
Lampiran 6. Frekuensi Wawancara	127
Lampiran 7. Catatan Lapangan Wawancara	128
Lampiran 8. Dokumen Sebaran Mata Kuliah Teknologi Pendidikan....	142
Lampiran 9. Dokumen Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)	144
Lampiran 11. Channel Youtube Mahasiswa Teknologi Pendidikan	147
Lampiran 12. Dokumentasi	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet dan teknologi mobile membuat perilaku masyarakat berubah, sekaligus membuka peluang baru. Teknologi mengubah segalanya, internet menjadi bersifat interaktif dan dinamis. Orang jadi bisa lebih mudah mengekspresikan dirinya, melakukan networking, membentuk komunitas, berkolaborasi, berpartisipasi dalam sebuah kegiatan, dan masih banyak lagi hal-hal menarik yang dapat dilakukan di internet.

Pada pertengahan abad ke-19 saat komunikasi interaktif mulai digalakkan di berbagai negara maju di dunia, internet kemudian muncul sebagai fenomena yang sangat dinamis. Membicarakan internet berarti membicarakan hal kompleks yang berkaitan satu sama lain. Hal terpenting yang lahir setelah internet adalah segala hal yang kemudian menjadi serba “elektronik”. Menyusul munculnya istilah - istilah seperti *e-buy*, *e-mail*, *e-commerce*, *emarketing*, dan lain sebagainya.

Penelitian yang dilakukan oleh Chiang, dkk (2015) menjelaskan bahwa meningkatnya bandwidth dan biaya akses internet yang murah menjadikan kebutuhan internet menjadi penting. Perkembangan internet yang cepat dan teknologi yang baru membuat komunikasi tak hanya sekedar teks namun bisa menjadi sebuah gambar, musik dan video.

Perkembangan internet ini menunjukkan adanya perubahan paradigma masyarakat dari lokal menjadi global. Salah satunya yaitu perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies* (ICT). ICT adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi (Sutopo, 2012) (dalam Diah Prawitha Sari, 2014: 34)

Dewasa ini masyarakat umum lebih senang menggunakan sosial media untuk berinteraksi di internet. Sosial media atau media sosial adalah sebuah media yang memudahkan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial, blog, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Diantara ketiganya, jejaring sosial mempunyai situs yang paling banyak digunakan oleh masyarakat umum antara lain Youtube, Facebook dan Twitter.

Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka sosial media menggunakan internet. Sosial media mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan smartphone makin maju maka sosial media pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses Youtube, Facebook atau Twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah smartphone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses sosial media mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di

negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya sosial media juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan sosial media kini dikarenakan semua orang seperti biasa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna sosial media bisa mengakses menggunakan sosial media dengan jaringan internet, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna sosial media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Jika dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa menyampaikan pendapat secara terbuka karena satu dan lain hal, maka tidak jika kita menggunakan sosial media. Kita bisa menulis apa saja yang kita mau atau kita bebas mengomentari apapun yang ditulis atau disajikan orang lain. Ini berarti komunikasi terjalin dua arah. Komunikasi ini kemudian menciptakan komunitas dengan cepat karena ada ketertarikan yang sama akan suatu hal.

Penggunaan sosial media di Indonesia tumbuh dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 yang mencapai 132,7 juta. Angka tersebut terus bertambah pada tahun 2017, berdasarkan riset *We Are Social and Hootsuite* pada Januari tahun 2017, pengguna internet di Indonesia tumbuh 51 persen dalam kurun waktu satu tahun. Angka

tersebut menjadi yang paling besar di dunia, bahkan melebihi pertumbuhan rata-rata global yang hanya sepuluh persen. (Kemp, 2017)

We Are Social and Hootsuite menjadikan Youtube sebagai aplikasi media sosial yang paling sering digunakan oleh para pengguna internet di Indonesia. Youtube berhasil mengalahkan Facebook, Instagram, Twitter dan media sosial lainnya seperti; Whatsapp, Google+, LinkedIn dan Line.

Riset tersebut menunjukkan bahwa Youtube adalah satu media sosial paling populer di Indonesia. Youtube merupakan situs berbasis video yang dimiliki oleh perusahaan media online terbesar didunia, *Google Inc.* Media berbasis video ini mempunyai misi untuk memberi kebebasan menyampaikan pendapat dan menunjukkan dunia kepada setiap orang. Melalui YouTube, orang bebas untuk berekspresi, bebas mendapatkan informasi, bebas menggunakan peluang dan bebas memiliki tempat untuk berkarya. Kebanyakan konten video di YouTube diunggah oleh pengguna akun youtube dan perusahaan-perusahaan media seperti *CBS, BBC, Vevo, Hulu,* dan organisasi lain yang merupakan program dari kemitraan YouTube.

Jumlah pengguna Youtube di Indonesia pada tahun 2017 mencapai angka 50 juta. Angka tersebut dibarengi dengan durasi menonton yang meningkat 155 persen. Sementara jumlah konten yang diunggah dari Indonesia naik hingga 278 persen dari tahun 2016 lalu. Meningkatnya jumlah konten tersebut dibarengi dengan meningkatnya jumlah kreator video yang semakin banyak (Kumaran, 2017).

Youtube menyediakan segala konten video untuk segala usia, dimulai dari anak-anak hingga dewasa bahkan kakek nenek. Konten yang disediakan pun

beragam, diantaranya konten pendidikan, travel vlog, gaming, menonton film, music, berita, review barang, dan lain-lain. Semua konten tersebut dapat ditonton secara gratis di situs *www.youtube.com* atau aplikasi youtube di smartphone.

Sebagai salah satu sosial media yang populer, mahasiswa pun tidak ketinggalan dengan hadirnya media berbasis video ini. Youtube dinilai penting dalam membantu mahasiswa dalam mencari informasi, membantu menyelesaikan tugas kuliah serta hiburan di waktu senggang. Apalagi di era modern seperti ini, setiap mahasiswa memiliki smartphone, yang mana dengan smartphone tersebut mahasiswa dapat mengakses youtube dimana saja dan kapan saja. Tak terkecuali bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Adanya Youtube, dinilai sangat membantu dalam mahasiswa menyelesaikan tugas kuliahnya, seperti melihat tutorial pembuatan desain grafis, melihat tutorial cara mengedit video, melihat cara penggunaan kamera, melihat simulasi macam-macam metode pengajaran di dalam kelas, dan sebagainya. Video-video tersebut juga bisa dijadikan sebagai bahan ajar atau bahan diskusi dalam perkuliahan. Bisa dikatakan dengan adanya youtube, mahasiswa bisa mengerjakan tugasnya secara mandiri. Mereka hanya perlu koneksi internet untuk membuka konten-konten video yang mereka perlukan.

Mata kuliah di jurusan Teknologi Pendidikan pun sumber bahan ajarnya dapat diambil dari youtube seperti mata kuliah fotografi pembelajaran, media pembelajaran, broadcasting, sinematografi pembelajaran, model-model pembelajaran, pengembangan media grafis, teknologi informasi dan komunikasi, animasi komputer pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, multimedia

pembelajaran, produksi dan implementasi media pembelajaran, pengembangan video pembelajaran, sistem operasi & perakitan komputer, dan editing video & audio.

Berbekal pendidikan seperti itu juga, mahasiswa Teknologi Pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan khusus, salah satunya yaitu mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal. Media terkini yang dimaksud disini salah satunya adalah Youtube. Dalam proses menggunakan dan mengembangkan media tersebut mahasiswa membutuhkan wadah untuk berlatih sekaligus tempat untuk mengevaluasi karyanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee, dkk (2017) menunjukkan bahwa penggunaan video pendidikan di Youtube terdapat hubungan antara kreator video dengan penggunanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya komentar di video yang diunggah. Komentar tersebut akan membuat kreator tahu apa yang diinginkan oleh penggunanya, sekaligus mengevaluasi atas karyanya sendiri.

Mengingat akan kompetensi dan keterampilan khusus yang dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan membuat mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu untuk menjadi seorang kreator video. Oleh karena itu, selain menjadi pengguna youtube, mahasiswa Teknologi Pendidikan juga harus bisa menjadi kreator media video di Youtube. Mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu membuat video-video yang lebih fresh, lebih inovatif dan variatif.

Meningkatnya penonton Youtube di Indonesia yang signifikan ini, bisa dikatakan Youtube adalah salah satu media video terkini yang sangat digemari.

Menurut Bapak Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd dalam pelatihan Youtube *AdSense* menjadi kreator video di Youtube memiliki manfaat dan keuntungan yang didapat, diantaranya (1) menghasilkan uang, uang tersebut didapat apabila video yang kita upload menayangkan iklan dari *Google AdSense*. *Google AdSense* adalah sebuah jaringan pengiklan berbasis *PPC (Pay per Click)* yang menghubungkan antara publisher (penerbit) dan advertiser (pengiklan), dengan Google yang bertindak sebagai third-party atau pihak ke-3, (2) sarana untuk berbagi, Youtube menjadi sarana yang menyediakan tempat untuk membagi video kepada masyarakat luas dan dalam pemakaiannya Youtube tidak membatasi ruang penyimpanan dan kecepatan akses, dengan begitu, kenyamanan pengguna menjadi maksimal, (3) mencerdaskan kehidupan bangsa, maksudnya dengan mengupload video di YouTube, terutama video tutorial dan edukasi, berarti para kreator sudah ikut dalam berkontribusi untuk membuat negara ini menjadi lebih baik, (4) sebagai media pengasah bakat dan hobi, dengan kreator meng-upload video tentang bakat dan hobinya, maka masyarakat yang luas dapat menilai dan mengomentari bakat yang dimiliki kreator tersebut, (5) menjadi artis dunia maya dan dikenal orang banyak, hal seperti ini terjadi apabila video-video kreator tersebut sudah dilihat banyak orang dan menjadi hal yang viral di dunia maya, (6) direkrut perusahaan atau agensi besar, hal ini terjadi apabila video yang di upload dilihat oleh perusahaan tersebut dan dikira mampu untuk menjadi karyawan di perusahaan tersebut.

Namun permasalahan yang terjadi ialah kebanyakan mahasiswa Teknologi Pendidikan hanya menjadi *user* atau pengguna dari Youtube, tanpa menjadi kreator video tersebut. Hal ini dikuatkan dengan adanya pelatihan Youtube

AdSense yang dilakukan oleh Bapak Heri Trilugman Budisantoso, S.Pd., salah satu dosen Teknologi Pendidikan. Berdasarkan hasil observasi dari pelatihan yang dilaksanakan, pelatihan ini ditujukan untuk 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dilaksanakan selama satu minggu secara gratis. Akan tetapi dalam pelaksanaannya, kuota peserta yang terpenuhi hanya sebanyak 66,67% atau sebanyak 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan, dan diakhir pelatihan hanya menyisakan dua mahasiswa atau 10% dari jumlah peserta awal yang berhasil mengikuti pelatihan tersebut hingga selesai, yaitu Syarifudin (mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2013) dan Aji (mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul, **“PEMANFAATAN YOUTUBE OLEH MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN FIP UNNES SEBAGAI SARANA MENJADI KREATOR VIDEO DI YOUTUBE”** dan diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan jumlah kreator video-video di Youtube.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang diatas yang telah diuraikan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya penggunaan sosial media di Indonesia.
2. Pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan.

3. Keterampilan khusus yang harus dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan terhadap pembuatan, penggunaan dan pengembangan media masa kini.
4. Kurang minatnya mahasiswa untuk menjadi kreator di Youtube

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibuat suatu batasan masalah sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi lebih jelas. Pada penelitian ini, penulis membatasi permasalahan penelitian yaitu memfokuskan diri pada mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah memanfaatkan Youtube dan telah menjadi kreator video di Youtube sebagai sumber utama data dalam penelitian ini. Selain itu keterangan dari mahasiswa tersebut akan menjawab masalah atau kendala yang terjadi dalam pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah diperlukan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES?
2. Bagaimana proses menjadi kreator video di Youtube bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES?

3. Apa saja kendala mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES.
2. Untuk mengetahui proses menjadi kreator video di Youtube bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES.
3. Untuk mengetahui kendala dari mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video pendidikan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai karya ilmiah maka hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu. Khususnya bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk lebih memanfaatkan Youtube.

- 2 Secara teoritis hasil penelitian ini, bermanfaat sebagai bahan masukan konstuktif untuk mengetahui pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Jurusan Teknologi Pendidikan

Pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat memunculkan kreator-kreator baru video di Youtube.

2. Bagi Dosen

Upaya salah satu peningkatan produktivitas mahasiswa dalam pembuatan media video yang menarik.

3. Bagi Mahasiswa

Dapat meningkatkan hasil produk media berupa pembuatan media video.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pedoman, referensi, serta pertimbangan bagi peneliti lain ketika akan melakukan penelitian tentang Pemanfaatan Sosial Media Youtube.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Pemanfaatan Youtube

2.1.1 Teori Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung-jawab untuk mencocokkan pebelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pebelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pebelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan. (Seels dan Richey, 1994: 50)

Fungsi pemanfaatan penting karena membicarakan kaitan pebelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Jelas fungsi ini sangat kritis karena penggunaan oleh pebelajar merupakan satu-satunya *raison d'etre* dari bahan pembelajaran. Mengapa kita harus bersusah-payah dengan pengadaan dan pembuatan bahan apabila tidak akan digunakan? Kawasan pemanfaatan ini mempunyai jangkauan aktivitas dan strategi mengajar yang luas.

Pemanfaatan menuntut adanya penggunaan, deseminasi, difusi, implementasi, dan pelebagaan yang sistematis. Hal tersebut dihambat oleh kebijakan dan peraturan. Fungsi pemanfaatan penting karena fungsi ini memperjelas hubungan pebelajar dengan bahan dan sistem pembelajaran. Keempat kategori dalam kawasan pemanfaatan ialah : (1) pemanfaatan media, (2)

difusi inovasi, (3) implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan), (4) serta kebijakan dan regulasi.

1. Pemanfaatan Media.

Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau "ditindak lanjuti" dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. (Yuli Sintya Maharani, 2015)

Aditya Niarsa, Wardi dan Heri (2012) menjelaskan bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa mempermudah pemahaman tentang materi yang diajarkan. Pemanfaatan ilmu teknologi dan informasi sebagai media yang mendukung proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pengertian kepada siswa terhadap materi yang diajarkan, selain itu dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa yang terlalu jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dalam hal ini metode ceramah.

2. Difusi Inovasi.

Difusi inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai ialah untuk terjadinya perubahan. Tahap pertama dalam proses ini ialah membangkitkan kesadaran melalui desiminasi informasi. Proses tersebut meliputi tahap-tahap seperti kesadaran, minat, percobaan dan adopsi. Menurut Rogers (1983) langkah-langkah difusi tersebut adalah pengetahuan, persuasi atau bujukan, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Secara khas, proses tersebut mengikuti model proses komunikasi yang menggunakan alur multi-langkah termasuk komunikasi yang menggunakan "gatekeepers" atau penjaga lalu-lintas informasi, misalnya: sekretaris, perantara, dan "opinion leaders" atau tokoh panutan.

3. Implementasi dan Pelembagaan.

Implementasi ialah penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya (bukan tersimulasikan). Sedangkan pelembagaan ialah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi. Keduanya tergantung pada perubahan individu maupun organisasi. Akan tetapi, tujuan dari implementasi ialah menjamin penggunaan yang benar oleh individu dalam organisasi. Sedangkan tujuan dari pelembagaan ialah untuk mengintegrasikan inovasi dalam struktur dan kehidupan organisasi. Kegagalan yang silam dari projek Teknologi Pembelajaran seperti komputer dan televisi pembelajaran di sekolah, menekankan pentingnya perencanaan baik untuk perubahan individu maupun untuk perubahan organisasi.

4. Kebijakan dan Regulasi.

Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat (atau wakilnya) yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan Teknologi Pembelajaran. Kebijakan dan peraturan biasanya dihambat oleh permasalahan-etika dan ekonomi. Keduanya timbul sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam maupun luar. Dampak pengaruh tersebut lebih pada praktek dan pada teori. Bidang Teknologi Pembelajaran telah ikut berjasa dalam penentuan kebijakan tentang televisi pembelajaran dan televisi masyarakat. hukum hak cipta, standar peralatan dan program serta pembentukan unit administrasi yang mendukung Teknologi Pembelajaran.

2.1.2 Sosial Media

Menurut Wikipedia, Sosial media atau media sosial adalah sebuah media yang memudahkan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial, blog, wiki, forum dan dunia virtual. Para pengguna sosial media disebut dengan user ini bisa melakukan komunikasi atau interaksi, berkirim pesan, baik pesan teks, gambar, audio hingga video, saling berbagi atau sharing, dan juga membangun jaringan atau networking.

Sosial media sendiri memiliki beberapa karakteristik atau ciri khususnya yang diantaranya adalah pesan tidak hanya bisa disampaikan untuk seorang saja, akan tetapi juga bisa dikirimkan ke banyak orang. Kemudian pesan ini juga bisa disampaikan secara bebas, tidak harus melalui penyalur. Selain itu, penyampaian pesan di media sosial juga cenderung jauh lebih cepat daripada media lainnya dan yang menentukan waktu untuk berinteraksi adalah si penerima pesan.

Sosial media memiliki beberapa peran dan fungsi bagi masyarakat secara umum seperti sebagai alat atau media promosi. Penyampaian pesan secara cepat dan luas, hal tersebut bisa membantu seseorang untuk mempromosikan bisnisnya. Lalu sosial media berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi, bahkan dari jarak jauh karena media ini memiliki jangkauan global. Selain itu, sosial media juga dapat berperan dalam membantu sistem administrasi, memberi dan mendapatkan informasi, melihat peluang dan pasar, perencanaan dan lain sebagainya.

Saat ini dengan pesatnya perkembangan teknologi memunculkan banyak sekali jenis sosial media. Masing-masing sosial media memiliki karakter dan keunggulannya masing-masing, seperti Youtube dengan konten videonya yang beraneka ragam, Facebook dengan cakupan teman dan grup yang banyak dan mendunia, Instagram dengan konten foto yang menarik, Twitter dengan kemudahannya mengupdate status, Whatsapp dengan kemudahannya mengirim pesan, Line dengan fitur stiker di pesan obrolan, dan lain-lain.

Penggunaan sosial media di Indonesia tumbuh dengan pesat. Hal ini dapat dilihat dari survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 yang mencapai 132,7 juta. Angka tersebut terus bertambah pada tahun 2017, berdasarkan riset *We Are Social dan Hootsuite* pada Januari tahun 2017, pengguna internet di Indonesia tumbuh 51 persen dalam kurun waktu satu tahun. Angka tersebut menjadi yang paling besar di dunia, bahkan melebihi pertumbuhan rata-rata global yang hanya sepuluh persen. (Simon Kemp, 2017)

2.1.3 Sejarah Youtube

Youtube merupakan situs berbasis video yang dimiliki oleh perusahaan media online terbesar didunia, *Google Inc.* Didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Kharim pada Februari 2005. Sosial media ini memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik.

YouTube berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari Sequoia Capital antara November 2005 dan April 2006. Kantor pertama YouTube terletak di atas sebuah pizzeria dan restoran Jepang di San Mateo, California. Nama domain *www.youtube.com* aktif pada 14 Februari 2005 dan situs ini dikembangkan pada bulan-bulan berikutnya. Video pertama di YouTube berjudul *Me at the zoo*. Video ini menampilkan pendiri pendamping Jawed Karim di San Diego Zoo. Video ini diunggah pada tanggal 23 April 2005 dan masih ada sampai sekarang di situs ini.

YouTube menawarkan uji beta pada Mei 2005, enam bulan sebelum peluncuran resmi pada November 2005. Pertumbuhan situs ini meroket dan pada bulan Juli 2006, perusahaan ini mengumumkan bahwa lebih dari 65.000 video diunggah setiap harinya dan situs ini menerima 100 juta kunjungan video per hari. Menurut data yang dikumpulkan perusahaan riset pasar comScore, YouTube adalah penyedia video daring utama di Amerika Serikat dengan pangsa pasar 43 persen dan lebih dari 14 miliar video ditonton pada bulan Mei 2010. YouTube mengatakan bahwa sekitar video berdurasi total 60 jam diunggah setiap menit dan tiga perempat materialnya berasal dari luar A.S. Situs ini menerima delapan ratus juta kunjungan unik setiap bulannya. Diperkirakan bahwa pada tahun 2007

YouTube mengonsumsi pita lebar yang sama besarnya seperti seisi Internet tahun 2000. Alexa menempatkan YouTube sebagai situs ketiga yang paling banyak dikunjungi di Internet, setelah Google dan Facebook.

Pemilihan nama *www.youtube.com* memunculkan masalah dengan situs bernama serupa, *www.utube.com*. Pemilik situs tersebut, Universal Tube & Rollform Equipment, mengajukan tuntutan hukum terhadap YouTube pada bulan November 2006 setelah situsnya dibanjiri pengunjung yang ingin mencari YouTube. Universal Tube sejak itu mengubah nama situsnya menjadi *www.utubeonline.com*. Pada bulan Oktober 2006, Google Inc. mengumumkan bahwa mereka telah membeli YouTube dengan nilai \$1,65 miliar dalam bentuk saham. Persetujuan ini dirampungkan pada 13 November 2006. Google tidak memberikan informasi rinci mengenai biaya operasi YouTube dan pendapatan YouTube tahun 2007 ditulis "tidak material" dalam pengisian formulir wajib. Bulan Juni 2008, sebuah artikel di majalah Forbes memperkirakan pendapatan YouTube tahun 2008 mencapai \$200 juta setelah mengamati kemajuan penjualan iklannya. Pengunjung YouTube rata-rata menghabiskan 15 menit sehari untuk menonton video di sana, berbeda dengan 4-5 jam sehari yang dihabiskan warga Amerika Serikat biasa untuk menonton televisi.

Pada tanggal 31 Maret 2010, YouTube meluncurkan desain situs baru dengan tujuan menyederhanakan antarmuka dan meningkatkan waktu yang dihabiskan pengguna di situs ini. Manajer Produk Google Shiva Rajaraman berkomentar: "Kami merasa perlu mundur sedikit dan membereskan segalanya". Pada bulan Mei 2010, YouTube dilaporkan melayani lebih dari dua miliar video per hari, jumlah yang dianggap "nyaris dua kali lipat penonton primetime di ketiga

jaringan televisi terbesar Amerika Serikat". Pada Mei 2011, YouTube melaporkan di blog perusahaannya bahwa situs ini menerima lebih dari tiga miliar kunjungan per hari. Bulan Januari 2012, YouTube menyatakan bahwa jumlah tersebut naik menjadi empat miliar per hari.

Pada November 2011, jejaring sosial Google+ terintegrasi langsung dengan YouTube dan penjelajah web Chrome, sehingga video-video YouTube bisa ditonton di Google+. Bulan Desember 2011, YouTube meluncurkan antarmuka baru. Kanal video ditampilkan di kolom tengah halaman utama, sama seperti umpan berita situs-situs jejaring sosial. Pada saat yang sama, versi baru logo YouTube dipasang dengan bayangan merah yang lebih gelap. Inilah perubahan desain pertama mereka sejak Oktober 2006.

Kehadiran Youtube membuat orang bebas untuk berekspresi, bebas mendapatkan informasi, bebas menggunakan peluang dan bebas memiliki tempat untuk berkarya. Kebanyakan konten video di YouTube diunggah oleh pengguna akun Youtube dan perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain yang merupakan program dari kemitraan YouTube.

Dalam penggunaannya, Youtube menyediakan segala konten video untuk segala usia, dimulai dari anak-anak hingga dewasa bahkan kakek nenek. Konten yang disediakan pun beragam, diantaranya konten pendidikan, travel vlog, gaming, menonton film, music, berita, review barang, dan lain-lain. Semua konten tersebut dapat ditonton secara gratis di situs *www.youtube.com* atau aplikasi Youtube di smartphone.

2.1.4 Fitur-fitur Youtube

Berikut adalah fitur dasar yang ada di Youtube, antara lain:

1. Playback

Menonton video-video YouTube di komputer pribadi membutuhkan plug-in Adobe Flash Player yang terpasang di penjelajah web. Plug-in Adobe Flash Player adalah bagian perangkat lunak yang paling lazim terpasang di komputer pribadi dan mencakup 75% video di Internet.

Pada bulan Januari 2010, YouTube meluncurkan versi uji coba yang memanfaatkan kemampuan multimedia tertanam di penjelajah web yang mendukung standar HTML5. Hal ini memungkinkan video ditonton tanpa Adobe Flash Player atau *plug-in* lain. Situs YouTube memiliki halaman yang memungkinkan penjelajah web beralih ke uji coba HTML5. Hanya penjelajah yang mendukung video HTML5 dengan format H.264 atau WebM yang dapat memutar video dan tidak semua video di YouTube dapat diputar.

2. Pengunggahan

Semua pengguna YouTube dapat mengunggah video dengan batas durasi masing-masing 15 menit. Pengguna yang memiliki jejak rekam baik dengan mematuhi Panduan Komunitas YouTube diizinkan mengunggah video berdurasi 12 jam, tetapi akunnya perlu diverifikasi (biasanya melalui telepon genggam). Saat YouTube diluncurkan tahun 2005, pengguna bisa saja mengunggah video panjang, tetapi batas 10 menit diberlakukan pada Maret 2006 setelah YouTube menemukan bahwa kebanyakan video yang melebihi panjang tersebut berupa acara televisi dan film yang tidak diizinkan. Batas 10 menit tersebut ditambah menjadi 15 Menit. Pada Bulan Juli 2010 ukuran berkas dibatasi hingga 2 GB

untuk unggahan dari situs web YouTube atau 20 GB jika pengguna memakai penjelajah versi terbaru.

YouTube menerima video yang diunggah dengan sebagian besar format kontainer, termasuk .AVI, .MKV, .MOV, .MP4, DivX, .FLV, dan .ogg dan .ogv. Format video seperti MPEG-4, MPEG, VOB, dan .WMV juga dapat diunggah. YouTube mendukung 3GP, sehingga video bisa diunggah dari telepon genggam. Video dengan pindai progresif atau terikat bisa diunggah, tetapi untuk kualitas video terbaik, YouTube menyarankan agar video pindai terikat di-deinterlace sebelum diunggah. Semua format video di YouTube memakai pemindaian progresif.

3. Kualitas dan Codec

YouTube awalnya menawarkan video dengan satu level kualitas, yaitu resolusi 320x240 piksel dengan codec Sorenson Spark (varian dari H.263), dengan audio MP3 mono. Pada bulan Juni 2007, YouTube menambahkan opsi menonton video berformat 3GP di telepon genggam. Bulan Maret 2008, mode kualitas tinggi ditambahkan hingga resolusi 480x360 piksel. Bulan November 2008, mode HD 720p ditambahkan. Saat peluncuran 720p, pemutar YouTube diganti rasio aspeknya dari 4:3 menjadi layar lebar 16:9. Dengan fitur baru ini, YouTube mulai mengalihkan format kompresi video bakunya ke H.264/MPEG-4 AVC. Pada bulan November 2009, mode HD 1080p ditambahkan. Bulan Juli 2010, YouTube mengumumkan bahwa mereka telah meluncurkan serangkaian video berformat 4K, sehingga batas resolusinya naik hingga 4096x3072 piksel. Akan tetapi, per 2012 batas ini diturunkan menjadi 2048 x 1536.

Video-video YouTube tersedia dalam beragam level kualitas. Nama kualitas standar (SQ), kualitas tinggi (HQ), dan definisi tinggi (HD) sudah diganti dengan angka-angka yang mewakili resolusi vertikal video. Aliran video bakunya menggunakan format H.264/MPEG-4 AVC dengan audio AAC stereo.

4. Video 3D

Dalam sebuah video yang diunggah tanggal 21 Juli 2009, teknisi perangkat lunak YouTube Peter Bradshaw mengumumkan bahwa pengguna YouTube sekarang bisa mengunggah video 3D. Video jenis ini dapat ditonton dengan beberapa cara, termasuk metode anaglif (lensa sian/merah) yang membutuhkan kacamata khusus untuk mendapatkan efek 3D-nya. Flash Player YouTube bisa menampilkan konten stereoskop dengan pola baris, kolom, atau papan catur, samping-sampingan atau anaglif dengan kombinasi merah/sian, hijau/magenta, atau biru/kuning. Pada Mei 2011, pemutar YouTube versi HTML5 mulai mendukung rekaman 3D samping-sampingan yang kompatibel dengan Nvidia 3D Vision.

5. Keteraksesan konten

YouTube menawarkan kemampuan menonton video di situs luar. Setiap video YouTube memiliki kode HTML yang bisa ditanamkan di situs manapun di Internet. Fungsi ini sering dipakai untuk memasang video YouTube di halaman jejaring sosial dan blog. Pemasangan video, fitur peringkat, dan komentar dapat dinonaktifkan oleh pemilik video.

YouTube jarang menaruh tautan unduh di video-videonya agar ditonton melalui situs webnya saja. Sejumlah video, seperti pidato mingguan Presiden Barack Obama, dapat diunduh dalam bentuk MP4. Banyak sekali situs web, aplikasi, dan plug-in pihak ketiga yang memungkinkan pengguna mengunduh

video-video YouTube. Pada Februari 2009, YouTube melunrukan layanan uji coba yang mengizinkan beberapa mitra menaruh tautan unduh secara gratis atau berbayar melalui Google Checkout. Pengaturan baku saat mengunggah video ke YouTube adalah pengunggah akan tetap memegang hak cipta video tersebut, namun sejak Juli 2012 pengunggah bisa memilih lisensi Creative Commons sebagai lisensi bakunya. Lisensi ini membolehkan pengguna lain memakai dan mencampur aduk videonya jika bebas dari hak cipta.

6. Platform

Beberapa telepon pintar dapat mengakses video YouTube, tergantung penyedia dan data plan-nya. YouTube Mobile diluncurkan pada bulan Juni 2007 dengan protokol RTSP. Tidak semua video YouTube tersedia di situs versi telepon genggam.

Sejak Juni 2007, video-video YouTube dapat ditonton di produk-produk Apple. Konten YouTube harus dirubah ke standar video Apple, H.264, selama beberapa bulan. Video YouTube dapat ditonton di Apple TV, iPod Touch, dan iPhone. Pada Juli 2010, YouTube versi perangkat bergerak diluncurkan kembali dengan arsitektur HTML5, sehingga tidak perlu memakai Adobe Flash Player dan dapat dijelajahi dengan kontrol layar sentuh. Versi perangkat bergerak ini juga tersedia dalam bentuk aplikasi untuk platform Android. Pada bulan September 2012, YouTube meluncurkan aplikasi pertamanya di iPhone, setelah Apple menghapus YouTube dari aplikasinya di iPhone 5 dan iOS 6.

Pemutakhiran layanan TiVo bulan Juli 2008 memungkinkan sistemnya mencari dan memutar video-video YouTube. Pada bulan Januari 2009, YouTube meluncurkan "YouTube for TV", versi situs yang dirancang untuk televisi dan

perangkat media berbasis TV lain yang memiliki penjelajah web. YouTube for TV awalnya hanya bisa ditonton di konsol permainan video PlayStation 3 dan Wii. Bulan Juni 2009, YouTube XL diluncurkan dengan antarmuka sederhana yang dirancang untuk ditonton di layar televisi standar. YouTube juga tersedia di Xbox Live. Tanggal 15 November 2012, Google meluncurkan aplikasi resmi untuk Wii, sehingga pengguna bisa menonton video YouTube dari saluran Wii. Aplikasi ini juga tersedia di Wii U dan videonya bisa ditonton di Wii U Internet Browser menggunakan HTML5.

7. Lokalisasi

Pada tanggal 19 Juni 2007, CEO Google Eric Schmidt berada di Paris untuk meluncurkan sistem lokalisasi baru. Antarmuka situs web ini tersedia dalam versi lokal di 83 negara, satu teritori (Hong Kong) dan versi global.

Antarmuka YouTube menyarankan versi lokal mana yang dipakai sesuai alamat IP pengguna. Kadang-kadang, pesan "Video ini tidak tersedia untuk negara Anda" muncul karena batasan hak cipta atau konten tidak pantas.

Antarmuka situs YouTube tersedia dalam 76 bahasa berbeda, termasuk Katalan, Denmark, Finlandia, Yunani, Hongaria, Norwegia, dan Slovenia, yang tidak memiliki versi kanal lokal.

Dalam perkembangannya Youtube juga mengembangkan fitur yakni untuk versi desktop, Youtube menyematkan "Dark Theme", di mana pengguna dapat mengubah tampilan antarmuka Youtube yang serba hitam. Tampilan ini dibuat untuk memberikan nuansa sinematik atau menghindari mata pengguna lelah saat terus-terusan melihat cahaya putih.

Youtube juga menambahkan tab library untuk memudahkan pengguna mengakses konten sesuai kategori. Misalnya, ingin mencari video yang pernah diputar, video yang disukai, video yang disimpan, dan video yang diunduh untuk offline. Berikut fitur terbaru dari youtube:

1. Live streaming

Fitur untuk menyiarkan video secara langsung yang di broadcast kepada semua orang pada waktu bersama sesuai dengan kejadian yang terjadi.

2. Double tap

Ini bisa menjadi hal yang sulit saat anda belum menemukan tempat yang tepat dalam video. Dengan hanya anda mengklik double tap pada YouTube, secara otomatis bisa melewati video yang sedang ditonton.

3. Menyesuaikan tempo

Untuk pengguna desktop, Anda bisa mempercepat atau memperlambat playback sebuah video. Fitur ini sudah tersedia di aplikasi mobile.

4. Beradaptasi dengan Berbagai Bentuk Video

Selama ini tampilan di Youtube adalah lanskap atau memanjang ke samping. Jika video yang ditonton berformat kotak atau memanjang ke bawah, akan ada bar hitam di sisi untuk mengisi ruang lanskap yang tersisa.

5. Mencari video lain selagi menonton

Kini pengguna YouTube bisa melihat barisan video rekomendasi ketika sedang menonton sebuah video. Misalnya, saat sedang menonton pengguna bisa mencari video lain dalam waktu yang efisien.

2.1.5 Youtube Partnership Program

Youtube memiliki sebuah program bernama Youtube *Partnership Program*. Youtube *Partnership Program* dirancang khusus untuk individu yang ingin menjadi kreator tetap Youtube. Untuk dapat bergabung ke dalam Youtube Partnership Program, kreator harus terlebih dahulu memiliki akun Google untuk membuat saluran dan akun *AdSense* untuk menerima pembayaran. Setelah itu, kreator harus memiliki jumlah video, jumlah penayangan, dan jumlah penonton dengan peningkatan yang konsisten. (dalam Yessi dan Daisy, 2017: 108)

Aktivitas kreator harus mematuhi persyaratan layanan, pedoman komunitas, dan pedoman hak cipta agar dapat secara konsisten menjadi saluran yang ramah pengiklan (*advertiser friendly*). YouTube senantiasa mengedukasi kreator mengenai berbagai macam hal yang berkaitan dengan aktivitas kreatifnya di YouTube. Berbagai jenis dukungan layanan dan fasilitas tersebut diatur berdasarkan jumlah subscribers yang dimiliki oleh kreator. Kreator yang telah menjadi bagian dari YouTube Partnership Program dapat memonetisasi video yang mereka buat. Proses monetisasi ini memungkinkan kreator untuk mendapatkan keuntungan berupa uang dari penayangan iklan pada video dan/atau laman video.

Peraturan Youtube *Partnership Program* untuk konten-konten berisi video yang menyelipkan iklan diubah mulai 17 Januari 2018. Untuk bisa mendapatkan pendapatan dari iklan, sebuah video kini harus mengumpulkan setidaknya 4.000 jam waktu tonton (*watch time*) dalam 12 bulan terakhir dan memiliki 1.000 subscriber. Sebelumnya, Youtube *Partnership Program* hanya mensyaratkan sebuah kanal untuk mengumpulkan 10.000 view sebelum bisa menayangkan

iklan. Namun, pihak YouTube merasa aturan lama tersebut ternyata tidak efektif untuk menyaring para spammer dan peniru konten. (Oik Yusuf, 2018)

2.2 Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Menurut Wikipedia, mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri atas sekolah tinggi, akademi, dan yang paling umum adalah universitas. Mahasiswa disebut juga sebagai agent of change karena bekal yang dimiliki mahasiswa dapat melakukan perubahan-perubahan yang baru. Disini peran mahasiswa tak hanya sebagai penggagas perubahan, melainkan menjadi objek atau pelaku dari perubahan tersebut.

Mahasiswa Teknologi Pendidikan merupakan mahasiswa yang berada di salah satu program studi (prodi) jurusan yang berada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Program Studi ini menyelenggarakan pendidikan teknologi pendidikan dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan dalam tiga konsentrasi, yaitu pengembang kurikulum dan pembelajaran, pengembang teknologi pembelajaran, dan pendidik dan tenaga kependidikan bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia.

Capaian pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan disesuaikan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan dibagi menjadi 4 (empat) ranah capaian pembelajaran, yaitu (a) sikap, (b) pengetahuan, (c) keterampilan umum, dan (d) keterampilan khusus. Uraianya sebagai berikut.

a. Sikap

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki sikap sebagai berikut:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
10. Menginternalisasi semangat inovatif, kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni, dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.

b. Pengetahuan

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki pengetahuan sebagai berikut:

1. Menguasai konsep teoretis pendidikan secara umum dan konsep teoretis kurikulum dan teknologi pendidikan secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural khususnya dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;
2. Mampu menyelenggarakan pembelajaran bidang multimedia serta teknologi informasi dan komunikasi menggunakan strategi pembelajaran inovatif yang berwawasan konservasi dalam suasana akademik yang demokratis;
3. Cerdas memilih dan memilih media dan alat evaluasi sesuai kurikulum yang diajarkannya dengan mengamalkan nilai konservasi dan menumbuhkan karakter peserta didik;
4. Menguasai metodologi penelitian dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;
5. Menguasai keterampilan kerja dan manajemen sumber belajar untuk semua jenis, jenjang, dan jalur pendidikan.

c. Keterampilan umum

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki keterampilan umum sebagai berikut:

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;

2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme;

d. Keterampilan khusus

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki keterampilan khusus sebagai berikut:

1. Mampu melakukan perencanaan, pengelolaan, implementasi, evaluasi, dan pengembangan kurikulum dan teknologi pendidikan sesuai dengan konteks dan perubahan zaman;
2. Mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal;
3. Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi yang dapat digunakan dalam memberikan alternatif penyelesaian masalah dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;
4. Mampu menjadi model bagi pembelajar sebagai warga negara yang religius, toleran, dan bertanggung jawab.

Para lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan juga diarahkan untuk dapat memiliki kompetensi unggul sebagai:

1. Perancang, perekayasa dan penilai kurikulum di semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan dengan penguasaan konsep dan model pengembangan kurikulum, memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengikuti perkembangan kurikulum dan paradigma pendidikan/pembelajaran kekinian;
2. Pengembang teknologi pendidikan di semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan yang menguasai konsep dan praktik analisis, pengkajian,

perancangan, produksi, penerapan, pengelolaan dan evaluasi sistem/model teknologi pendidikan;

3. Pendidik, fasilitator, trainer pembelajaran dalam bidang multimedia dan TIK yang kreatif dan inovatif; dan
4. Pengkaji permasalahan bidang kajian kurikulum dan teknologi pendidikan serta mempublikasikan hasilnya dalam forum ilmiah dan penerbitan berkala ilmiah

2.3 Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan sebagai cabang ilmu terapan dalam bidang pendidikan. Teknologi pendidikan lahir tahun 60-an tetapi konsep sebenarnya telah lahir sejak profesi guru diakui keberadaannya oleh masyarakat. Sejak abad 19, Ilmu Pendidikan telah lahir sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan dengan tokohnya Langerveld yang dikenal dengan nama paedagogik. Bersamaan dengan lahirnya paedagogik muncul permasalahan bagaimana pendidikan dilakukan untuk mencapai tujuan, yang jawabannya adalah didaktik yaitu sebagai ilmu mengajar. Berdasarkan ilmu didaktik itulah orang mengkaji bagaimana guru berperilaku agar hasil pendidikan dapat dicapai dengan seefektif mungkin, karena ilmu didaktik itu pokok pengembangan teknologi pendidikan sebagai konsep hingga lahirnya salah satu cabang ilmu.

2.3.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Association of Education Communication & Technology (AECT, 1994) mengemukakan definisi teknologi instruksional sebagai berikut: “instructional

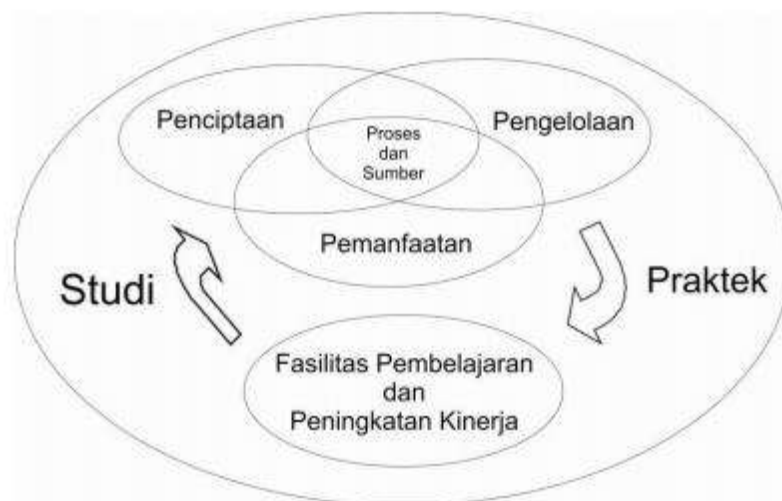
technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of process and resources for learning". (Seels dan Richey, 1994: 1). "Berdasarkan definisi di atas Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar".

Kaitannya dengan hal itu, definisi menurut Hackbarth (1996), Teknologi Pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: 1). Suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalahmasalah belajar dan pembelajaran; 2). Produk seperti buku teks, program audio, program televisi, software komputer dan lain-lain; 3). Suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4). Merupakan bagian 10 spesifik dari pendidikan (Hackbarth, 1996) (dalam Bambang Warsita, 2008: 17).

Teknologi Pendidikan dari AECT Tahun 2004 "Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources". Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi (Januszewski & Molenda, 2008).

Selain beberapa definisi di atas, AECT (2008), juga telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan

mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya.



Gambar 2.1. Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2008

2.3.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan mempunyai sepuluh kawasan (domain) yang menjadi bidang garapannya berdasarkan definisi terbaru tahun 2004 yang merupakan pengembangan dari kawasan sebelumnya, dan tiap kawasan melanjutkan perkembangannya. Definisi 2004 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi & etika praktek. Berikut kawasan Teknologi Pendidikan menurut AECT (2004):

1. *Study*, pemahaman secara teoritis sebagaimana praktek, teknologi pendidikan, membutuhkan pembangunan kelanjutan pengetahuan dan perbikan melalui penelitian dan merefleksikan praktek, dimana tercakup dalam terminologi

study. Studi menunjukkan pengumpulan informasi dan analisis melalui konsep tradisional penelitian

2. Praktek Etis, merupakan kegiatan yang tidak bertentangan dengan norma dan nilai yang berhubungan dengan nilai profesi yang akan dilakukan.
3. Memfasilitasi, termasuk desain lingkungan, mengorganisasi sumber, dan menyediakan peralatan. Peristiwa pembelajaran dapat dilakukan diatur *face-to-face* atau lingkungan virtual, sebagaimana di jarak jauh. Teknologi Pendidikan mengklaim fasilitas pembelajaran karena mengatur pembelajaran dan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar lebih mudah dan dapat terjadi.
4. Pembelajaran, pembelajaran dapat dikategorikan menurut berbagai taksonomi. Langsung salah satu dinyatakan oleh Perkins (1992). Jenis pembelajaran sederhana adalah penyimpanan (*retention*) informasi. Tujuan pembelajaran dapat termasuk pemahaman (*understanding*) sebagaimana penyimpanan.
5. *Improving*, pada Teknologi Pendidikan meningkatkan performance biasanya paling perlu satu pengakuan pada efektifitas; bahwa proses mengarah penaksiran kualitas produk, dan produk membawa prediksi efektifitas pembelajaran, berubah dalam kapabilitas membawa aplikasi keluar keadaan dunia nyata.
6. *Performance* (meningkatkan), performance mengacu pada kemampuan pelajar untuk menggunakan kapabilitas baru yang diperoleh. Definisi Improving Performance berhubungan pada teknologi kinerja manusia. Definisi ini juga menyebutkan menciptakan, memanfaatkan dan mengelola. Menciptakan

menunjukkan pada penelitian, teori dan praktek termasuk dalam generasi materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan system belajar mengajar yang luas dalam banyak perbedaan aturan, formal dan nonformal. Menciptakan dapat termasuk berbagai kegiatan, tergantung pada pendekatan desain yang digunakan. Pemanfaatan menunjukkan teori dan praktek berhubungan dengan membawa pelajar kepada kontak dengan kondisi dan sumber belajar. Penggunaan dimulai dengan memilih sumber dan proses yang layak-metode dan materi, dengan kata lain selama pemilihan dilakukan oleh pelajar atau instruktur. Pengelolaan merupakan salah satu tanggung jawab profesional dalam kawasan teknologi pendidikan . Proses produksi media, dan pengembangan instruksional yang menjadi semakin rumit dalam skala besar, membutuhkan kemampuan dan keterampilan ahli manajemen proyek.

7. *Appropriate* (yang layak), terminologi ini berarti untuk mengaplikasikan proses dan sumber, penandaan ke pantas tidaknya dan kecocokan dengan tujuan yang diharapkan mereka. Terminology kelayakan teknologi digunakan secara luas internasional di kawasan komunitas pengembangan dibandingkan alat atau praktek yang sederhana and kebanyakan memulai pemecahan masalah.
8. Teknologi, merupakan terminology pendek yang menjelaskan pendekatan kegiatan manusia berdasarkan pengertian teknologi sebagai “aplikasi sistematis atau keilmuan atau mengorganisasi keilmuan untuk tugas praktek” (Galbraith, 1967:12, Janusweski and Molenda, 2008: 11)
9. Proses, definisi proses sebagai seri aktivitas yang mengarah terhadap hasil khusus. Teknologi Pendidikan biasanya memakai proses khusus untuk

merancang, mengembangkan, dan memproduksi sumber belajar, digolongkan pada proses besar pengembangan pembelajaran.

10. Sumber, banyak sumber belajar yang terpusat untuk mengidentifikasi kawasan. Sumber adalah orang, alat, teknologi, dan desain materi untuk membantu pelajar. Sumber dapat termasuk system ICT canggih, sumber komunikasi seperti perpustakaan, kebun binatang, museum, dan orang-orang dengan pengetahuan khusus atau expert.

Sementara pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT (2008), mengandung beberapa kata kunci, yaitu:

1. *Study* (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran.
2. *Etichal Practice* (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan.
3. *Fasilitating* (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi.
4. *Learning* (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

5. *Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata.
6. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.
7. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dalam beberapa setting yang berbeda, formal dan non formal.
8. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar.
9. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan informasi.
10. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis.
11. *Processes* (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik.
12. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar.

Definisi-definisi yang dikeluarkan AECT adalah saling berkaitan dan berhubungan, sehingga ketika definisi baru dikeluarkan bukan berarti definisi

sebelumnya sudah tidak layak digunakan. Dari penjelasan definisi dan domain di atas, maka penelitian ini lebih tepat masuk ke dalam domain pemanfaatan.

2.4 Kreator Video Youtube

2.4.1 Teori Push Content vs Pull Content

Internet menciptakan satu paradigma baru mengenai proses penyampaian informasi dan pesan. Sebelum adanya internet, berbagai informasi dan pesan yang dilakukan media merupakan komunikasi satu arah, dari satu ke banyak orang (*push content*). Hal tersebut terlihat dari bagaimana pengiklan menentukan konten dan konsumen yang bersifat pasif dalam menerima informasi. Sejak adanya internet terdapat model aktif komunikasi, dimana terdapat banyak informasi dan data di internet. Hal ini membuat pengguna menarik informasi yang dibutuhkan dengan dirinya (*pull content*). Berbeda dengan push content yang memperlakukan konsumen secara pasif, pull content memberikan kebebasan pada konsumen untuk menjadi produsen, dimana produsen menyediakan informasi dan konten yang dipunya. (dalam Annisa Inggita, 2014)

Perbedaan dari segi distribusi terjadi perbedaan proses distribusi yang mengakibatkan pergeseran media konvensional TV ke media baru yakni internet. Pada media konvensional TV, konten didistribusikan menggunakan gelombang terestial atau kabel/satelit secara searah, dari stasiun Tv ke masyarakat luas. Sebagai konsumen, penonton TV tidak dapat memilih sendiri tayangan yang sesuai dengan keinginannya. Sedangkan perkembangan distribusi konten melalui internet berawal dari teks, kemudian menjadi data audio atau music dan saat ini

video recorder. Hal itu memudahkan kita sebagai konsumen dan pengguna internet lainnya bebas untuk mencari konten yang diinginkan.

Pergeseran media konvensional TV (*push content*) dengan media baru internet (*pull content*) tidak hanya merubah proses distribusi konten namun proses produksinya juga mengalami perubahan. Pada media konvensional TV, konten diproduksi dan didistribusikan oleh produser, sutradara dan sumber daya manusia profesional lainnya yang terkumpul dibawah lembaga stasiun TV. Berdasarkan format program, ada 2 format yang menjadi bentuk dasar sebuah program TV yaitu wrapper format dan single format. Contoh wrapper format seperti *magazine*, *report*, *montage*, *actuality* dan *game*, sedangkan contoh single format seperti acara bincang, testimoni, drama, diskusi dan demonstrasi (Ria Ermunsari: 2012) (dalam Annisa Inggita, 2014). Jenis konten yang dibuat didasarkan pada permintaan pengambilan keputusan seperti pengiklan atau pemilik stasiun TV.

Dengan model *pull content*, saat ini terjadi peningkatan pada angka generasi muda dalam menyesuaikan konten sesuai kebutuhan mereka. Banyak pendengar music yang mengunduh music kemudian memotong dan menyambungkan dengan lagu lain (*podcaster*). Selain itu ada fitur blogging, dengan blogging pengguna dapat dengan cepat mempublikasikan perspektif dan konten kreatif mereka. Sedangkan untuk konten video saat ini ada Youtube. Tahun 2012 lalu, CEO Google, Eric Scmidth menyatakan bahwa Youtube telah menggantikan TV sebagai media hiburan. Pernyataan tersebut dicetuskan setelah sekitar 100 saluran dari media terkenal dan artis Holywood masuk ke situs Youtube. (dalam Annisa Inggita, 2014)

Walau dari segi distribusi dan arah komunikasi berbeda, *push content* dan *pull content* memiliki kesamaan yakni dalam proses dan tahapan membuat media video keduanya memiliki langkah-langkah yang sama. Keduanya memiliki Standard Operation Procedure yang sama yakni pra-produksi, produksi, pasca-produksi atau pengembangan (dalam Rafika, 2012:20).

2.4.2 Konten Video Youtube

Youtube sebagai platform video yang besar, berbagai macam konten video ada di dalamnya. Sebuah riset yang dilakukan Jean Burgess dan Joshua Green (2009) (dalam Darin Rania Balqis, 2015:23), konten video di YouTube tergolong ke dalam dua jenis, jika dilihat dari pembuat videonya, yakni video dari pengguna amatir (*user-created content*) dan video dari institusi media tradisional (misalnya program televisi yang ditayangkan di YouTube, dll). Riset mereka juga menemukan kesimpulan bahwa *user-created content* lebih banyak diminati (diukur dari kategori *most favorite*, *most viewed*, *most discussed* dan *most responded* , berikut tabelnya:

Tabel 2.1 *Content Type Overall*

Number of Videos	Most Favorited	Most Viewed	Most Discussed	Most Responded	Total
Traditional	511	717	276	308	1812
Usercreated	466	277	751	683	2177
Uncertain	103	86	53	89	331
Totals	1080	1080	1080	1080	4320

Sumber: Burgess & Green (2009:42)

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa *traditional content* meskipun paling banyak ditonton namun jika dibandingkan dengan *user-created content* kurang mampu membentuk diskusi dan respon publik. Sedangkan *user-created content*, meskipun kurang banyak ditonton namun diskusi dan respon publik yang terbentuk dalam kolom komentarnya lebih banyak daripada *traditional content*. Sehingga jika ditotal, *user-created content* menempati urutan pertama.

Sebanyak 2177 *user-created* video, 40% adalah vlogs, 15% *user-created* music videos (termasuk fanvids dan video musik anime), 13% *live material* (pertunjukan musik, sporting footage, dan slice of life footage), 10% konten informasi (newscasts, video game reviews, dan interviews), dan 8% *scripted materials* (sketsa komedi, animasi, dan machinima).

Meskipun Youtube merupakan situs dengan konsep UGC, tapi terdapat beberapa jenis/genre video yang populer dan bahkan menjadi viral. Menurut Mivo TV, terdapat 4 genre populer di Youtube yaitu Hiburan, Movies, Sports dan Berita. Selain 4 jenis video tersebut, ada music video, tutorial dan video blog (vlogs) yang juga memperkaya konten di Youtube. Kehadiran music video pada tahun 2006 secara legal oleh Sony Music dan Universal Music serta Abu Dhabi Media di Youtube melalui siaran VEVO, berhasil menggantikan saluran MTV di media TV konvensional (Widiasmoro, 2012). Sedangkan video bloggig atau vlogs merupakan satu bentuk dominan yang terdapat di Youtube. Jenis video seperti ini diciptakan oleh pengguna dengan cara monolog, berbicara langsung kearah kamera (Burgess & Green, 2008) (dalam Annisa Inggita, 2014).

Youtube sebagai sebuah social networking berbeda dengan facebook, twitter atau social networking lainnya yang mengandalkan pertemanan dan profile

pengguna. Youtube menggunakan video sebagai alat komunikasi dan pertemanan antara pengguna (Lange, 2009). Pengguna membangun komunikasi melalui video buatan sendiri dan komentar pada video orang lain. tidak hanya itu, Youtube juga menyediakan forum bagi pengguna untuk dapat saling berhubungan dan memberi informasi serta menginspirasi orang lainnya. Bagi pembuat konten dan pengiklan, Youtube membantu dalam hal distribusi.

Selain itu Youtube juga sebagai media pendukung kreativitas, mengajak orang-orang untuk berpartisipasi membuat konten sendiri dan tidak dipaksa dalam aturan tentang produksi konten, konten yang dibuat bisa dengan durasi yang pendek dan resolusi yang rendah (Burgess & Green, 2008). Pernyataan oleh Burgess dan Green mengenai aturan durasi pendek video di Youtube di dukung dengan pernyataan oleh Miller (2005) dan pihak Mivo TV, sebuah perusahaan web TV di Indonesia. Menurut Miller, konten video sebaiknya dibuat dengan durasi sependek mungkin. Sedangkan pihak Mivo TV menyatakan rata-rata sebanyak 72% penonton video dengan durasi pendek. Setelah durasi, konten video juga menjadi pertimbangan, Mivo TV menyatakan yang penting dalam membuat konten video adalah keunikan dan interactivity. Sebuah video sebaiknya menargetkan kelompok tertentu, mengangkat topik dari sudut pandang personal, lucu dan menarik serta konten video yang original (Miler, 2005) (dalam Annisa Inggita, 2014).

2.4.3 Tahapan Menjadi Kreator Video Youtube

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreator adalah pencipta atau pencetus gagasan. Sedangkan video Youtube adalah salah satu media video

sharing yang populer saat ini, dimana para pengguna dapat menonton video dan berbagi video. Youtube memfasilitasi pengguna yang ingin menjadi kreator video dengan membuka kursus atau memberi cara bagaimana menjadi kreator video dengan tahapan pra-produksi, produksi dan pengembangan.

2.4.3.1 Praproduksi

- 1) Realisasikan ide. Bangun dasar dari video apa yang akan dibuat seperti menentukan genre dari video yang akan dibuat, topik videonya dan sasaran penonton videonya
- 2) Pembuatan naskah atau skrip video. Naskah digunakan untuk menetapkan adegan-adegan dalam sebuah cerita. Naskah menyediakan dialog bagi aktor dan pembicara, arahan untuk pengambilan gambar, dan panduan bagi kru.
- 3) Gunakan story board. Story board adalah kertas catatan berisi panel tempat Anda menggambar konsep. Story boardsangat diperlukan agar video yang dibuat tetap pada konsepnya. Selain itu story board membantu setting lokasi, setting tempat pemain dan peraga serta, pengambilan gambar yang akan diambil.

2.4.3.2 Produksi

- 1) Buat channel yang mudah ditemukan dan diingat. Pembuatan channel usahakan dengan nama dan kata-kata yang familiar. Hal ini akan mendorong intensitas dari penonton.
- 2) Mengingatkan penonton untuk men-subscribe channel video. Apabila channel video telah di subscribe maka apabila kita mengupload video, penonton akan

mendapatkan pemberitahuan tentang video terbaru dari kita. Ini dapat meningkatkan stabilitas jumlah penonton channel video kita.

- 3) Pikat penonton dengan saluran yang menarik. Buatlah kesan pertama penonton dengan cara menarik, seperti membuat judul dan deskripsi yang menarik.
- 4) Hak cipta. Jaga agar video tetap legal dengan cara tidak menggunakan video dan music yang telah mempunyai hak cipta. Apabila kita melanggarnya maka video kita akan dihapus bahkan channel kita dihilangkan dari pihak Youtube.

2.4.3.3 Pengembangan

- 1) Mengembangkan komunitas. Mengembangkan komunitas dengan cara mencari kreator video lain. Hal ini dapat meningkatkan nama dari channel video yang kita buat.
- 2) Membina komunikasi yang baik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh yang baik serta berkomunikasi dengan para penonton, bisa menggunakan kolom komentar atau sosial media lainnya.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan pengamatan pustakawan yang penulis lakukan, penelitian penulis yang berjudul Pemanfaatan Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube ini belum ada yang mengkajinya. Akan tetapi terdapat beberapa skripsi dan jurnal yang relevan dengan penelitian tersebut, diantaranya:

Penelitian tahun 2012 disusun oleh Aritas Puica Sianipar, mahasiswa Universitas Sumatera Utara dengan judul “PEMANFAATAN YOUTUBE DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification)”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan situs Youtube di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2009-2010 umumnya berupa penggunaan berbagai video yang terdapat di dalam situs tersebut dalam upaya pemenuhan kebutuhan diri responden. Melalui situs Youtube para responden memiliki banyak pengetahuan, mulai dari informasi berita terbaru baik itu berita nasional maupun internasional, informasi terkait hiburan seperti video music terbaru, film yang baru saja rilis, berbagai ilmu pengetahuan sebagai penunjang tugas harian mereka sebagai seorang mahasiswa dan kreativitas dalam bermusik ataupun berkarya. Situs Youtube mampu memberikan sebuah alternative jawaban akan pertanyaan yang para responden miliki dan terjawab melalui informasi yang terdapat di dalam situs tersebut. Penelitian ini sama dalam hal meneliti pemanfaatan Youtube terhadap mahasiswa. Perbedaannya di bagian studinya, jika Aritas Puica Sianipar mengambil studi penggunaan youtube, sedangkan penulis mengambil tentang fenomena youtube di mahasiswa.

Penelitian tahun 2014 disusun oleh Nadia Riyastika, mahasiswa Jurusan Ilmu komunikasi Prodi Hubungan Masyarakat FISIP Universitas Indonesia, dengan judul “Analisis Penggunaan Youtube Gubernur DKI Jakarta Sebagai Sarana Transparansi Komunikasi Ditinjau Dari Sudut Pandang Political PR”.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Setahun masa jabatan Jokowi dan Ahok sebagai Gubernur dan wakil Gubernur DKI Jakarta diwarnai inovasi-inovasi program yang menarik perhatian masyarakat salah satunya adalah penggunaan media baru untuk berkomunikasi dengan publiknya melalui Youtube sebagai sarana transparansi berkomunikasi. Penggunaan media Youtube diharapkan dapat menjadi penyambung antara pemprov DKI Jakarta dengan masyarakat dan dapat mendukung program good governance yang dilakukan oleh pemprov DKI Jakarta. Penelitian sama dalam hal pemanfaatan Youtube, perbedaannya terletak di subjeknya. Jika Nadia Riyastika mengambil subjek Gubernur DKI Jakarta, sedangkan penulis mengambil subjek mahasiswa Teknologi Pendidikan.

Jurnal penelitian internasional tahun 2017 disusun oleh Chei Sian Lee, Hamzah Osop, Dion Hoe-Lian Goh and Gani Kelni, mahasiswa Nanyang Technological University, Singapore, dengan judul Making sense of comments on YouTube educational videos: a self-directed learning perspective.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan video pendidikan di Youtube terdapat hubungan antara kreator video dengan penggunanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya komentar di video yang diunggah. Dengan itu kreator tahu apa yang dibutuhkan oleh penggunanya. Penelitian sama dalam hal mengangkat tentang kreator video di Youtube.

Dari ketiga penelitian yang telah ada sebelumnya ini meyakinkan peneliti bahwa manfaat dari Youtube sangat berbagai ragam. Oleh karenanya, sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan yang mempunyai keterampilan khusus dibidang pengembangan media pembelajaran masa kini, sudah sepantasnya ikut andil dalam membuat dan mengembangkan video masa kini. Mahasiswa Teknologi

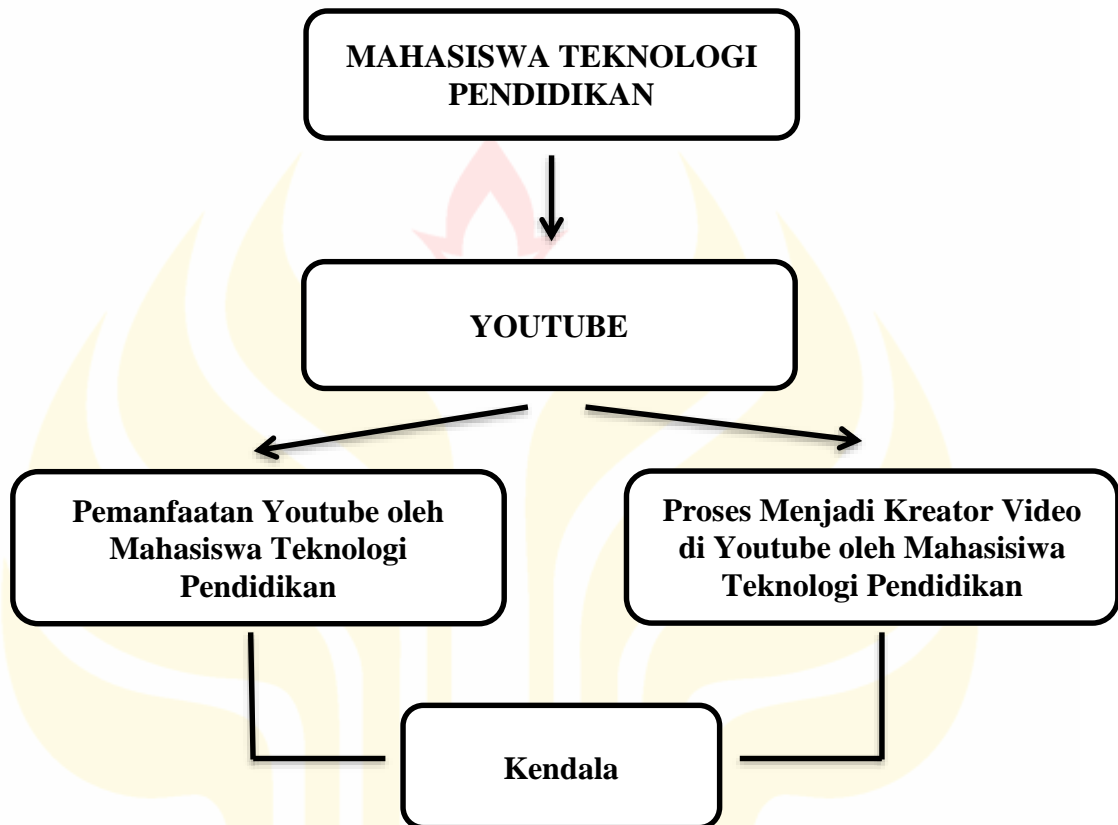
Pendidikan harus bisa lebih kreatif, inovatif dan variatif dari video-video yang sudah ada sebelumnya.

2.6 Kerangka Berpikir

Youtube merupakan media sosial berbasis video paling populer di Indonesia. Dalam penggunaannya, Youtube menyediakan segala konten video untuk segala usia, dimulai dari anak-anak hingga dewasa bahkan kakek nenek. Konten yang disediakan pun beragam, diantaranya konten pendidikan, travel vlog, gaming, menonton film, music, berita, review barang, dan lain-lain.

Mahasiswa Teknologi Pendidikan juga memanfaatkan Youtube untuk membantu dalam mencari informasi, membantu menyelesaikan tugas kuliah serta hiburan di waktu senggang. Namun disisi lain, mahasiswa Teknologi Pendidikan juga harus memiliki keterampilan khusus yaitu mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran pembelajaran terkini, salah satunya yaitu Youtube.

Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan youtube sebagai sarana mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk menjadi kreator video. Dalam proses pelaksanaan disini peneliti meninjau lebih dalam lagi tentang proses pembuatan video oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan manfaat menjadi kreator video di Youtube bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan serta kendala mahasiswa Teknologi pendidikan menjadi kreator video di Youtube.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan karena peneliti ingin melakukan penelitian terhadap pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube secara mendalam untuk menguak serta menjawab masalah yang terjadi di lapangan. Creswell (2013: 59) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif berasal dari asumsi yang kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang ada dan dikaitkan dengan individu atau kelompok yang bersangkutan.

Penelitian kualitatif sendiri dilakukan dengan pengumpulan data pada lingkungan alamiah, peneliti disini merupakan instrumen yang penting karena dalam pengumpulan informasi dilakukan dengan berinteraksi langsung dengan masyarakat. Penelitian kualitatif digunakan ketika adanya sebuah isu yang perlu dieksplorasi, dalam hal ini pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan yang dianggap belum berjalan sesuai dengan teori *pull contet* karena mahasiswa Teknologi Pendidikan belum memanfaatkannya sebagai sarana menjadi kreator video Youtube.

1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang cocok dengan penelitian ini adalah fenomenologis yang merupakan salah satu desain penelitian yang membahas fenomena yang terjadi berdasarkan deskripsi pemaknaan umum dari sejumlah individu terhadap pengalaman hidup mereka. (John W. Creswell, 2015: 105). Selain itu fenomenologi itu memfokuskan untuk mendeskripsikan apa yang sama/umum dari semua partisipan ketika mereka mengalami fenomena. Tujuan utamanya ialah untuk mereduksi pengalaman hidup pada fenomena menjadi deskripsi tentang esensi atau intisari universal (van Manen, 1990; 177). Hal ini cocok dengan tujuan penelitian ini yakni mendeskripsikan fenomena tentang mahasiswa Teknologi Pendidikan yang kurang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube, mengingat akan kemampuan dan keterampilan khusus yang dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sekiranya mampu menjadi seorang kreator video di Youtube.

Pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube memiliki ruang lingkup yang luas mengingat faktor-faktor yang mempengaruhi bisa dari eksternal maupun internal, gender, umur, sikap dan lainnya yang akan terkuak ketika di lapangan. Semua data yang terkumpul ketika di lapangan nantinya akan dideskripsikan agar mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang diangkat. Stake dalam Creswell (2013; 47) menyebutkan bahwa pendekatan kualitatif menggunakan studi kasus akhirnya akan merujuk pada suatu kesimpulan, yakni

pemaknaan secara keseluruhan dari kasus yang ada atau sederhananya penegasan maupun pembentukan pola.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini akan memfokuskan pada pemanfaatan Youtube yang dilakukan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan proses menjadi kreator video di Youtube serta kendala yang terjadi. Fokus tersebut terletak pada mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sudah menjadi kreator video di Youtube sebagai sumber utama. Pemahamannya tentang pemanfaatan Youtube dan proses menjadi kreator video di Youtube akan menjawab masalah dari peneliti.

1.4 Data dan Sumber Data Penelitian

Penelitian ini sendiri akan mengambil data yang berasal dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang selaku tempat penelitian. Kemudian untuk sumber penelitiannya sendiri adalah beberapa mahasiswa Teknologi Pendidikan yakni satu mahasiswa dari angkatan 2014 dan dua mahasiswa dari angkatan 2015, perbedaan angkatan tersebut dijadikan sebagai perbandingan.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara – cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan yang dipakai adalah sebagai berikut :

1.5.1 Wawancara Mendalam

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus diteliti dan juga apabila peneliti mengetahui hal –hal yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2013: 317). Wawancara mendalam dalam penelitian ini sendiri digunakan untuk mendapatkan hal hal yang mendalam dari responden. Wawancara sendiri dilakukan dengan beracuan pada instrument wawancara yang berisi draft pertanyaan – pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden. Wawancara mendalam ini dilakukan untuk menggali informasi dari mahasiswa Teknologi Pendidikan.

1.5.2 Observasi

Observasi atau bisa disebut juga pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati situasi / kondisi tempat penelitian serta aktivitas – aktivitas yang terjadi di tempat penelitian. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi. Adapun lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi pada pelatihan Youtube AdSense dan channel Youtube responden. Teknik observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube.

1.5.3 Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen – dokumen yang mendukung penelitian. Hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai data untuk meningkatkan kredibilitas penelitian. Dokumen yang akan dikumpulkan oleh peneliti antara lain daftar mata kuliah Teknologi Pendidikan dan RPS mata kuliah tentang pembuatan media video.

1.6 Teknik Keabsahan Data

Hasil penelitian yang diperoleh harus bersifat valid, kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan, oleh karena itu sebelum menganalisis data sebaiknya perlu melakukan uji keabsahan data. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan dalam menguji keabsahan data yang diperoleh dari lapangan dalam penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2014) terdapat 4 aspek untuk menguji validitas dan reabilitas penelitian kualitatif yaitu validitas internal, validitas eksternal (generalisasi), reliabilitas, dan obyektivitas. Pada penelitian ini pengujian keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas dan validitas internal. Teknik yang digunakan adalah triangulasi.

1.6.1 Triangulasi

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan cara yang paling umum digunakan bagi peningkatan validitas dalam penelitian kualitatif. Moleong (2007) (dalam Melan Puji Sulistiyaningsih dan Sukirman, 2017: 51) menyebutkan triangulasi adalah teknik

pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi menurut Wiliam Wiersma(1986) (dalam Sugiyono, 2013: 372) terdapat 3 macam triangulasi yaitu sumber, teknik pengumpulan data, dan waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan uji keabsahan data triangulasi waktu dan teknik. Pertama, menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibelitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yang bersangkutan. Data yang diperoleh dari berbagai sumber perlu dicek kebenarannya melalui teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber pada penelitian ini dilakukan untuk mengecek data/informasi dari mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dosen Teknologi Pendidikan. Peneliti mengidentifikasi informasi yang sama, informasi yang berbeda, dan informasi yang spesifik. Selanjutnya peneliti menarik kesimpulan dari indentifikasi informasi tersebut.

Kedua, menggunakan triangulasi teknik yaitu dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini misalnya yaitu data yang diperoleh dari mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dosen Teknologi Pendidikan melalui wawancara dicek dengan hasil observasi pelatihan Youtube Adsense dan channel Youtube mahasiswa teknologi Pendidikan serta dokumentasi pendukung seperti RPS mata kuliah Teknologi Pendidikan.

1.7 Teknik Analisis Data

Analisis merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh di lapangan sehingga mudah untuk dipahami dan agar temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Kemudian analisis data sendiri dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Bogdan dalam Sugiyono, 2013: 244). Analisis data dalam penelitian kualitatif sendiri berlangsung selama proses pengumpulan data daripada setelah selesai pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 244). Analisis data di lapangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model Miles and Huberman.

1.7.1 Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data di lapangan dengan menggunakan berbagai teknik seperti observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data ini menghasilkan data dalam jumlah yang banyak sehingga perlu untuk dianalisis mana yang penting dan tidak.

1.7.2 Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, dalam penelitian ini data yang sudah terkumpul akan dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok, maksudnya sebelum data akan dianalisis, data yang sudah di kumpulkan akan dirangkum, diringkas dan diambil data yang sekiranya berfokus pada hal-hal penting yang sesuai dengan tema yang

peneliti teliti (Hetty Rufaidah Siambaton dkk, 2016: 12). Hal ini digunakan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya. Selain itu reduksi data ini digunakan untuk mengkategorisasikan temuan- temuan saat penelitian yang masih mentah agar lebih mudah untuk dipahami serta membantu dalam mengidentifikasinya.

1.7.3 Display data

Langkah selanjutnya setelah data yang didapat sudah direduksi adalah menyajikan data tersebut, bisa dalam bentuk tabel, grafik, pie chard, pictogram, dan sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian kualitatif yang sering dijumpai adalah display data berupa teks yang bersifat naratif, flow chart, dan sebagainya. Display data ini digunakan untuk mengetahui pola serta menentukan apa yang harus dilakukan setelahnya.

1.7.4 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti akan melakukan penarikan kesimpulan terhadap data yang telah ditemukan, hasilnya dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan maupun tidak. Mengingat masalah yang terdapat dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan dapat berkembang setelah penelitian di lapangan.

BAB IV

SETTING PENELITIAN

4.1 Sejarah Berdirinya dan Konsep Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, telah berdiri sejak tahun 1965, bersamaan dengan berdirinya Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), sebagai bagian dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Semarang. Landasan Hukum untuk ini adalah Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 271 tahun 1965.

Mengingat IKIP Semarang berasal dari FKIP UNDIP maka jurusan – jurusan yang ada pun berasal dari sumber yang sama, sebagaimana diatur dalam Surat Keputusan Sekretaris Jenderal Departemen Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan No. 108487 / S tanggal 27 Desember 1960. Jurusan – jurusan dimaksud meliputi Jurusan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Perancis, Seni Rupa, Sejarah, Ilmu Bumi, Ilmu Pasti, Ilmu Alam, Ilmu Pesawat, Ilmu Kimia, Teknik Sipil, Teknik Mesin, Pendidikan Jasmani, Didaktik Kurikulum, dan Pendidikan Sosial.

Jurusan Didaktik Kurikulum berubah menjadi jurusan Pendidikan Umum, kemudian pada tahun 1970 kembali menjadi Didaktik Kurikulum. Pada tahun 1981 jurusan ini berubah kembali menjadi Pendidikan Umum. Terakhir sejak tahun 1983 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0552/C/1983, tanggal 8 Desember 1983 jurusan ini berubah menjadi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sampai sekarang.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia No. 56/Dikti/Kep/1984 jurusan ini mempunyai program studi Pengembangan Kurikulum. Pada tahun 1988 program studi ini di passing out (tidak menerima mahasiswa baru) karena lulusannya dinilai jenuh.

Mempertimbangkan desakan lembaga pengguna dan ketersediaan sumber daya meliputi dosen, gedung, peralatan laboratorium dan kantor yang tersedia, maka tahun 1990 Rektor IKIP Semarang membuka kembali jurusan ini untuk menerima mahasiswa baru program studi Teknologi Pendidikan, khusus program transfer S1 dan calon mahasiswa baru dari kalangan Pegawai Negeri atau pegawai yayasan yang tidak memerlukan lapangan kerja lagi. Sistem seleksi yang digunakan adalah seleksi berkas.

Mengingat semakin meningkatnya animo masuk program studi ini dari lulusan sekolah menengah atas/kejuruan dan hasil studi kebutuhan tenaga kerja dari sejumlah lembaga pengguna, maka pada tahun 1995 program studi ini menerima mahasiswa baru lulusan sekolah menengah atas/kejuruan. Sistem seleksi penerimaan mahasiswa yang digunakan adalah Ujian Masuk Universitas (bukan SPMB). Baru pada tahun 2005 penerimaan mahasiswa baru program studi ini menggunakan sistem SPMB.

Kompetensi utama lulusan program studi teknologi pendidikan ialah menjadi pengembang kurikulum dan teknologi pendidikan serta pendidik dan tenaga kependidikan yang mampu mengembangkan kemampuan belajar mandiri ditunjang oleh daya kritis, kreatif, inovatif, profesional, berkesadaran sosial,

budaya, dan lingkungan tinggi, jujur, peduli, santun, dan tangguh dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), perubahan sosial-budaya, dan menjalankan aktivitas kerja profesi dan sosialnya.

Program studi ini menyelenggarakan pendidikan teknologi pendidikan dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan dalam tiga konsentrasi, yaitu (1) pengembang kurikulum dan pembelajaran, (2) pengembang teknologi pembelajaran, dan (3) pendidik dan tenaga kependidikan bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia.

1. Pengembang kurikulum dan pembelajaran;

Lulusan mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengelola, dan mengevaluasi kurikulum dengan mengacu pada dasar ideologis-filosofis, yuridis, sosiologis, psikologis, dan historis dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang nasionalis, religius, dan toleran terhadap keberagaman.

2. Pengembang teknologi pembelajaran;

Lulusan mampu mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi teknologi pembelajaran dalam bentuk media dan metode pembelajaran secara bertanggung jawab dengan mengacu pada prinsip-prinsip pedagogik dan nilai-nilai etika budaya luhur.

3. Pendidik dan tenaga pendidik TIK dan multimedia;

Lulusan mampu menjadi guru dan tenaga kependidikan yang kompeten dalam menyelenggarakan pembelajaran TIK dan multimedia menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam suasana demokratis, partisipatoris, dan emansipatoris.

4.2 Visi dan Misi Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES

4.2.1 Visi :

Menjadi pusat pengembangan kajian kurikulum dan teknologi pendidikan dan penyiapan pengembang kurikulum dan pembelajaran, teknolog pembelajaran, dan pendidik serta tenaga kependidikan yang menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta multimedia.

4.2.2 Misi :

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi S1 untuk menghasilkan pengembang kurikulum dan teknologi pendidikan yang mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengelola, dan mengevaluasi kurikulum dan teknologi pendidikan.
- b. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan melalui penelitian, diskusi, seminar, workshop, produksi media dan metode pembelajaran, dan publikasi gagasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- c. Menyelenggarakan perkuliahan dengan mengikuti perkembangan metode dan media pembelajaran yang tepat, berkarakter interaktif, dialogis, kontekstual, demokratis, berorientasi problem based, learning by doing, dan transformatif.
- d. Menyelenggarakan program kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berkualitas, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

- e. Membangun iklim akademik yang kritis dan demokratis serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sesuai dengan kebebasan mimbar akademik antara dosen dan mahasiswa.
- f. Memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan bakat, minat, dan aktualisasi diri mereka dalam bidang akademik, seni-budaya, keorganisasian, kewirusahaan, dan lainnya.
- g. Menjalin kerjasama pada skala nasional dan internasional dalam bidang pengembangan institusi dan bidang kajian kurikulum dan teknologi pendidikan.

4.2.3 Tujuan :

- a. Menghasilkan lulusan pengembang kurikulum dan teknologi pendidikan yang mampu mengembangkan, mengimplementasikan, mengelola, dan mengevaluasi kurikulum dan teknologi pendidikan.
- b. Menghasilkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan.
- c. Menghasilkan praktik perkuliahan yang dapat membangun minat mahasiswa dalam mempelajari pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai sosial budaya, dan filosofi.
- d. Menghasilkan program pengabdian pada masyarakat yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- e. Menghasilkan iklim dan interaksi akademik yang berkualitas antara dosen dan mahasiswa sebagai awal terbangunnya komunitas intelektual yang dinamis di lingkungan kampus.

- f. Menghasilkan mahasiswa yang dapat teraktualisasikan bakat dan minat mereka dalam bidang akademik, seni-budaya, keorganisasian, kewirausahaan dan lainnya melalui berbagai aktivitas kemahasiswaan.
- g. Memperkuat jejaring kerjasama antara institusi Program Studi Teknologi Pendidikan dengan institusi lain pada skala nasional dan internasional.

4.3 Kondisi Fisik Program Studi Teknologi Pendidikan UNNES

Program Studi Teknologi Pendidikan berlokasi di gedung A3 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Letaknya di kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Program Studi ini memiliki tiga ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar dan empat laboratorium yakni laboratorium komputer, laboratorium fotografi, laboratorium multimedia dan laboratorium desain grafis. Keempat laboratorium tersebut sangat menunjang kebutuhan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu, program studi ini memiliki satu ruang perpustakaan yang cukup melengkapai keperluan pustaka mahasiswa Teknologi Pendidikan dan satu ruang studio radio untuk tempat mahasiswa menyalurkan kreativitasnya dalam berbroadcasting.

4.4 Gambaran Umum Subjek Penelitian

4.4.1 Gambaran Umum Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Mahasiswa Teknologi Pendidikan merupakan mahasiswa yang berada di salah satu program studi (prodi) jurusan yang berada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Program Studi ini menyelenggarakan pendidikan teknologi pendidikan dengan tujuan untuk menghasilkan lulusan dalam tiga

konsentrasi, yaitu pengembang kurikulum dan pembelajaran, pengembang teknologi pembelajaran, dan pendidik dan tenaga kependidikan bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia.

Capaian pembelajaran yang diharapkan akan dicapai oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan disesuaikan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan dibagi menjadi 4 (empat) ranah capaian pembelajaran, yaitu (a) sikap, (b) pengetahuan, (c) keterampilan umum, dan (d) keterampilan khusus. Uraianya sebagai berikut.

e. Sikap

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki sikap sebagai berikut:

12. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
13. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
14. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
15. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
16. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
17. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;

18. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
19. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
20. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
21. Menginternalisasi semangat inovatif, kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
22. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, seni, dan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang di masyarakat.

f. Pengetahuan

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki pengetahuan sebagai berikut:

6. Menguasai konsep teoretis pendidikan secara umum dan konsep teoretis kurikulum dan teknologi pendidikan secara mendalam, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural khususnya dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;
7. Mampu menyelenggarakan pembelajaran bidang multimedia serta teknologi informasi dan komunikasi menggunakan strategi pembelajaran inovatif yang berwawasan konservasi dalam suasana akademik yang demokratis;
8. Cerdas memilih dan memilih media dan alat evaluasi sesuai kurikulum yang diajarkannya dengan mengamalkan nilai konservasi dan menumbuhkan karakter peserta didik;
9. Menguasai metodologi penelitian dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;

10. Menguasai keterampilan kerja dan manajemen sumber belajar untuk semua jenis, jenjang, dan jalur pendidikan.

g. Keterampilan umum

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki keterampilan umum sebagai berikut:

10. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
11. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
12. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
13. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
14. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;

15. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
16. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
17. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
18. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme;

h. Keterampilan khusus

Setiap lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan harus memiliki keterampilan khusus sebagai berikut:

5. Mampu melakukan perencanaan, pengelolaan, implementasi, evaluasi, dan pengembangan kurikulum dan teknologi pendidikan sesuai dengan konteks dan perubahan zaman;
6. Mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal;
7. Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis informasi yang dapat digunakan dalam memberikan alternatif penyelesaian masalah dalam bidang kurikulum dan teknologi pendidikan;

8. Mampu menjadi model bagi pembelajar sebagai warga negara yang religius, toleran, dan bertanggung jawab.

Para lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan juga diarahkan untuk dapat memiliki kompetensi unggul sebagai:

5. Perancang, perekayasa dan penilai kurikulum di semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan dengan penguasaan konsep dan model pengembangan kurikulum, memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengikuti perkembangan kurikulum dan paradigma pendidikan/pembelajaran kekinian;
6. Pengembang teknologi pendidikan di semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan yang menguasai konsep dan praktik analisis, pengkajian, perancangan, produksi, penerapan, pengelolaan dan evaluasi sistem/model teknologi pendidikan;
7. Pendidik, fasilitator, trainer pembelajaran dalam bidang multimedia dan TIK yang kreatif dan inovatif; dan
8. Pengkaji permasalahan bidang kajian kurikulum dan teknologi pendidikan serta mempublikasikan hasilnya dalam forum ilmiah dan penerbitan berkala ilmiah

4.4.2 Gambaran Umum Kreator Video Youtube

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreator adalah pencipta atau pencetus gagasan. Sedangkan video Youtube adalah salah satu media video *sharing* yang populer saat ini, dimana para pengguna dapat menonton video dan

berbagi video. Menjadi kreator video di Youtube membutuhkan proses dan tahapan dalam setiap pembuatan konten video. Pembuatan konten video harus dikelola dengan baik dan terkonsep agar penonton yang melihat video tersebut dapat menangkap informasi secara jelas. Diperlukannya pula niat dan konsistensi dalam pembuatan videonya.

Youtube memfasilitasi pengguna yang ingin menjadi kreator video dengan membuka kursus atau memberi cara bagaimana menjadi kreator video, diantaranya:

1. Praproduksi

a. Realisasikan ide

Bangun dasar dari video apa yang akan dibuat seperti menentukan genre dari video yang akan dibuat, topik videonya dan sasaran penonton videonya

b. Pembuatan naskah atau skrip video

Naskah digunakan untuk menetapkan adegan-adegan dalam sebuah cerita. Naskah menyediakan dialog bagi aktor dan pembicara, arahan untuk pengambilan gambar, dan panduan bagi kru.

c. Gunakan story board

Story board adalah kertas catatan berisi panel tempat Anda menggambar konsep. Story boardsangat diperlukan agar video yang dibuat tetap pada konsepnya. Selain itu story board membantu setting lokasi, setting tempat pemain dan peraga serta, pengambilan gambar yang akan diambil.

2. Produksi

- a. Buat channel yang mudah ditemukan dan diingat

Pembuatan channel usahakan dengan nama dan kata-kata yang familiar. Hal ini akan mendorong intensitas dari penonton.

- b. Mengingatkan penonton untuk men-subscribe channel video

Apabila channel video telah di subscribe maka apabila kita mengupload video, penonton akan mendapatkan pemberitahuan tentang video terbaru dari kita. Ini dapat meningkatkan stabilitas jumlah penonton channel video kita.

- c. Pikat penonton dengan saluran yang menarik

Buatlah kesan pertama penonton dengan cara menarik, seperti membuat judul dan deskripsi yang menarik.

- d. Hak cipta

Jaga agar video tetap legal dengan cara tidak menggunakan video dan music yang telah mempunyai hak cipta. Apabila kita melanggarnya maka video kita akan dihapus bahkan channel kita dihilangkan dari pihak Youtube.

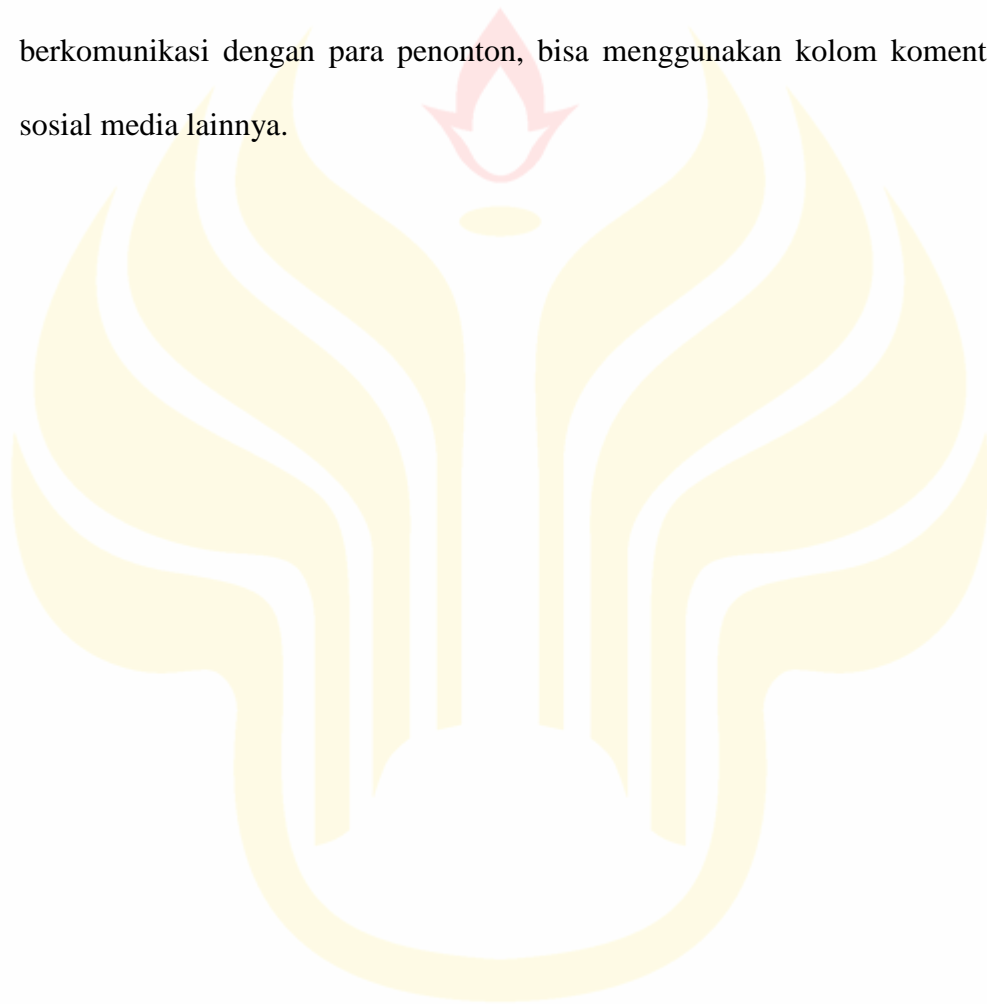
3. Pengembangan

- a. Mengembangkan komunitas

Mengembangkan komunitas dengan cara mencari kreator video lain. Hal ini dapat meningkatkan nama dari channel video yang kita buat.

- b. Membina komunikasi yang baik

Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh yang baik serta berkomunikasi dengan para penonton, bisa menggunakan kolom komentar atau sosial media lainnya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Proses Pemanfaatan Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES

Berkembangnya teknologi internet dan mobile teknologi membuat perilaku masyarakat berubah dan sekaligus membuka peluang baru. Teknologi mengubah segalanya, internet menjadi bersifat interaktif dan dinamis. Orang jadi bisa lebih mudah mengekspresikan dirinya, melakukan networking, membentuk komunitas, berkolaborasi, berpartisipasi dalam sebuah kegiatan, dan masih banyak lagi hal-hal menarik yang dapat dilakukan di internet. Salah satunya yaitu bersosial media.

Sosial media atau media sosial adalah sebuah media yang memudahkan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial, blog, wiki, forum dan dunia virtual. Sosial media yang kita ketahui diantaranya: Youtube, Facebook, Instagram, Whatsapp, Line, Twitter dan sebagainya. Diantara kesemuanya, menurut riset *We Are Social and Hootsuite*, Youtube menempati posisi pertama sebagai sosial media yang paling sering digunakan oleh para pengguna internet di Indonesia (Simon Kemp, 2017). Tak terkecuali para mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah memanfaatkan Youtube ini.

Hal tersebut sesuai dengan kutipan wawancara oleh ketiga mahasiswa Teknologi Pendidikan, menurut Imam mahasiswa semester 8, “Youtube bisa

dijadikan tempat mencari uang apabila telah menjadi kreator video di Youtube dan disisi lain Youtube menyediakan berbagai ilmu dan bahan pembelajaran” (W.MH.1). Kemudian menurut Aji mahasiswa semester 6, “Youtube mempunyai banyak informasi dalam berbagai video itu. Kemudian bisa mendapatkan penghasilan apabila menjadi kreator video di Youtube” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “Youtube bisa dijadikan sebagai hiburan, apabila dilihat dari sisi viewer. Jika dilihat dari sisi kreator, Youtube bisa dijadikan sebagai tempat mengekspresikan diri dan dapat menjadi terkenal” (W.MH.3)

Ketiga kutipan tersebut juga berbanding lurus dengan kutipan wawancara dengan salah satu dosen Teknologi Pendidikan, Bapak Heri Triluqman. Beliau menyatakan bahwa,

Manfaat Youtube ini bisa dilihat dari 2 sisi. Dari sisi kreator, Youtube bisa dijadikan sebagai wadah untuk berkreasi mengembangkan bakatnya. Sedangkan dari sisi pengguna, bisa sebagai berbagai sumber, seperti sumber informasi, belajar dan hiburan. Untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan, mereka bisa masuk kedua sisi, bisa menjadi seorang kreator atau hanya pengguna saja, tergantung minat dari mahasiswa tersebut. (W.DS)

Bapak Heri Triluqman juga menjelaskan bahwa “Youtube adalah salah satu aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai konten-konten video dalam bentuk macam bentuknya, seperti halnya video bergerak maupun slide foto dengan backsound music”. (W.DS)

Hadirnya Youtube juga membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliahnya, seperti mencari informasi, melihat tutorial pembuatan desain grafis, melihat tutorial cara mengedit video, melihat cara penggunaan kamera, melihat simulasi macam-macam metode pengajaran di dalam kelas, dan sebagainya.

Video-video tersebut juga bisa dijadikan sebagai bahan ajar atau bahan diskusi dalam perkuliahan, seperti mata kuliah fotografi pembelajaran, media pembelajaran, broadcasting, sinematografi pembelajaran, model-model pembelajaran, pengembangan media grafis, teknologi informasi dan komunikasi, animasi komputer pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, multimedia pembelajaran, produksi dan implementasi media pembelajaran, pengembangan video pembelajaran, sistem operasi & perakitan komputer, dan editing video & audio. (DOK)

Berbekal pendidikan seperti itu juga, mahasiswa Teknologi Pendidikan dituntut untuk memiliki keterampilan khusus, salah satunya yaitu mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal. Media terkini yang dimaksud disini salah satunya adalah Youtube, media yang bergerak di bidang audio dan visual atau biasa dikenal video.

Hal ini sesuai dengan kutipan wawancara dengan ketiga mahasiswa Teknologi Pendidikan, Imam menyatakan

Di awal ada mata kuliah broadcasting, yang sedikit menyinggung tentang pembuatan audio visual. Lalu mata kuliah sinematografi, mempelajari lebih dalam tentang media video dimulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Kemudian ada juga mata kuliah editing video (W.MH.1).

Kemudian menurut Aji, “dalam pembuatan media audio visual terdapat mata kuliah editing video dan sinematografi. Di konsentrasi PTP ada mata kuliah pembuatan media dan di dalamnya terdapat pembuatan video juga” (W.MH.2)

dan menurut Lichun, “terdapat mata kuliah pembuatan media video yakni sinematografi” (W.MH.3).

Berdasarkan dari telaah dokumentasi dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di mata kuliah editing video menyatakan benar adanya praktek membuat dan mengedit video sehingga dapat dinyatakan mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu membuat dan mengembangkan video (DOK). Hal tersebut didukung juga dengan telaah observasi dari masing-masing akun Youtube, Imam sudah upload video sebanyak 40 video, Aji sebanyak 726 video dan responden Lichun sebanyak 106 video (OBS).

Kesemua kutipan tersebut sejalan dengan pernyataan dari Bapak Heri Triluqman yang menyatakan,

....mayoritas hampir keseluruhan bisa membuat video dengan berbagai software walau sederhana. Menurut saya, keseluruhan sudah baik tinggal bagaimana cara mereka untuk mengoptimalkan keterampilan tersebut, karena sebelum mendapatkan mata kuliah tentang media video mereka sudah memiliki basic akan hal itu (W.DS)

Bapak Heri Triluqman juga menambahkan apa yang menjadi kekurangan mahasiswa dalam pembuatan media video yakni,

Menurut saya lebih ke arah konsistensi mereka, karena untuk skill membuat video saya pikir sudah bagus. Konsistensi mereka untuk terus berkarya yang menurut saya jadi faktor utama kekurangan mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam membuat video. Kebanyakan dari mereka hanya membuat-buat lalu berhenti di tengah jalan. (W.DS)

Selanjutnya yaitu tentang pemanfaatan media video yang telah dibuat oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES. Berdasarkan wawancara dengan ketiga mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES, Imam menyatakan bahwa,

Media video yang sudah saya buat saya kumpulkan dan saya jadikan sebagai portofolio online. Maksud dari portofolio online disini yaitu saya

mengupload video ke instagram dan youtube. Selain untuk menyebarkan media video yang telah saya buat, saya mengupload video di Youtube untuk mengetahui reaksi dari orang lain yang memberi saran dan komentar (W.MH.1).

Kemudian menurut Aji, “untuk sementara saya hanya menyebarkan di sekitar saya. Dan untuk secara umum dunia pendidikan saya belum” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “sebagian saya simpan pribadi karena konten yang saya buat untuk saya. Tetapi ada juga yang saya share di Youtube” (W.MH.3).

Jika melihat kemampuan dari mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES dan pemanfaatan atas media yang telah mereka buat, Youtube bisa dijadikan salah satu wadah untuk menyalurkan kreasi dan hasil atas karya-karya mereka sehingga mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES dapat memanfaatkan Youtube sebagai sarana untuk menjadi kreator video di Youtube. Bapak Heri Triluqman juga yakin akan kemampuan dari mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES dengan menyatakan, “menurut saya jika ada kemauan ya sangat mampu, karena di Youtube itu tidak mengharuskan video dengan syarat-syarat tertentu. Intinya kan video yang original dan bermanfaat” (W.DS). Beliau juga menambahkan tentang cara agar mahasiswa mau memanfaatkan Youtube,

Tergantung niat dan kebutuhan dari mahasiswa tersebut. Kalau niat mahasiswa hanya untuk menjadikan sebagai referensi ya mahasiswa tinggal menggunakan saja untuk mencari konten yang dibutuhkan. Sedangkan jika mahasiswa memanfaatkan Youtube untuk mengeksistensikan diri ya dengan cara membuat karya lalu dikelola dengan baik dan tidak asal-asal (dengan konsep), apalagi jika ingin mendapatkan uang dari Youtube, video yang dibuat harus memenuhi target sesuai syarat Adsense yang berlaku. Sehingga apabila sudah bisa berpenghasilan dari Youtube maka bisa dikatakan Youtube sebagai wadah untuk bekerja atau berkarir (W.DS)

5.1.2 Proses Menjadi Kreator Video di Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES

Menjadi kreator video di Youtube membutuhkan proses dan tahapan dalam setiap pembuatan konten video. Pembuatan konten video harus dikelola dengan baik dan terkonsep agar penonton yang melihat video tersebut dapat menangkap informasi secara jelas. Diperlukannya pula niat dan konsistensi dalam pembuatan videonya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari ketiga mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES yang telah menjadi kreator video di Youtube, Imam mahasiswa semester 8 menyatakan,

Menjadi kreator video yang paling penting adalah membuat video. Semakin lama dan sering kita membuat video, semakin banyak pelajaran yang kita dapatkan. Hal tersebut akan meningkatkan kualitas video kita. Meningkatnya kualitas video yang kita buat akan membuat video kita semakin menarik untuk ditonton oleh penonton (W.MH.1).

Kemudian menurut Aji, “pertama niat, mau berpikir kreatif dan kerja keras. Karena di Youtube mencari viewers bisa mudah dan bisa susah tergantung konten yang dibuat itu” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “pertama adalah niat dan yang kedua adalah action. Keduanya sudah cukup apabila sungguh-sungguh dalam dunia Youtube” (W.MH.3).

Tahapan untuk menjadi kreator video di Youtube yaitu diawali dengan proses pra-produksi, lalu produksi dan diakhiri dengan pengembangan. Kesemuanya sama dan sesuai dengan Standard Operation Procedure (SOP) pembuatan video. Pada tahapan pra-produksi, Imam menjelaskan bahwa, “dalam pra-produksi, kita menganalisis penonton atau sasaran video kita, menyusun ide, skenario dan segala kebutuhan yang diperlukan” (W.MH.1). Lalu menurut Aji,

“dalam pra-produksi yaitu menyiapkan bahan-bahan, seperti website yang bisa dijadikan sumber bahan video” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “dalam pra produksi, yang utama adalah ide” (W.MH.3).

Tahapan selanjutnya untuk menjadi kreator Youtube yaitu produksi, Imam menjelaskan bahwa, “dalam produksi, lebih mengarah teknik di lapangan, seperti pembagian tugas masing-masing dari sutradara, cameramen, DOP, hingga talent.” (W.MH.1). Kemudian menurut Aji, “di dalam produksi yaitu bahan yang sudah disiapkan kemudian dirangkai menjadi sebuah video dan diberikan narasi berbahasa inggris + soundtrack musik” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “dalam produksinya yaitu actionnya atau pengerjaan dari ide tersebut” (W.MH.3).

Tahapan yang terakhir untuk menjadi kreator Youtube yaitu pengembangan, Imam menjelaskan bahwa, “dalam alur pengembangan, hasil pengambilan gambar yang telah diambil lalu diedit dan di upload di Youtube. Terkadang dibuatkan video versi pendeknya untuk diupload di instagram, sebagai cara untuk menyebarkan atau promosi video yang telah di upload di Youtube tersebut” (W.MH.1). Kemudian menurut Aji, “dalam pengembangannya yaitu di bagian optimasi ketika mengupload, ada beberapa bagian yang perlu disetting agar viewernya banyak seperti tag dan judul yang menarik dan untuk pengembangan channelnya sendiri yaitu harus update mobil-mobil terbaru” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “dalam pengembangannya yaitu promosi dari video tersebut” (W.MH.3).

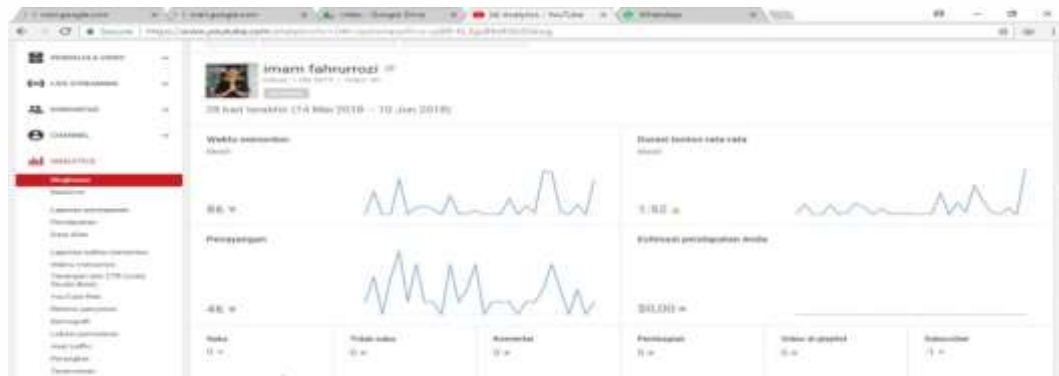
Berdasarkan telaah dokumentasi dari akun Youtube ketiga mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES tersebut, ketiganya memiliki konten dan

karakteristik yang berbeda-beda dalam channel Youtubanya. Dimulai dari Imam mahasiswa semester 8, Imam memulai membuat akun Youtube dari 1 Oktober 2013 dengan statistik penayangan hingga 2.062 kali (DOK). Akun Youtubanya ini diberi nama sama dengan nama aslinya yaitu Imam Fahrurrozi. Konten video yang dibuat ditunjukkan secara umum untuk segala kalangan, karena video yang diupload di akun Youtubanya ini kebanyakan seperti vlog kegiatan sehari-hari, vlog jalan-jalan, dokumentasi acaranya, iklan-iklan dan film pendek. (OBS)



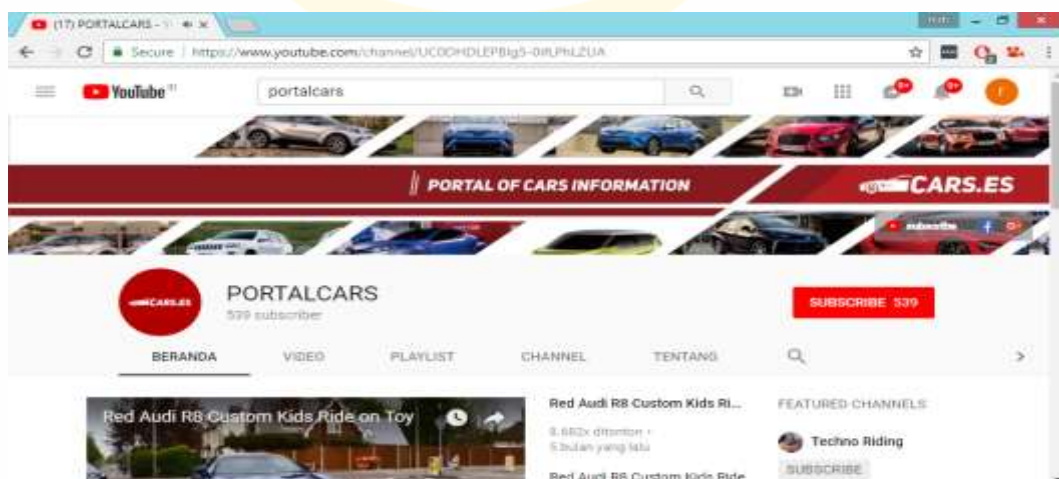
Gambar 5.1 Tampilan Akun Youtube Imam Fahrurrozi

Hasil wawancara dengan Imam, ia menceritakan awal mula membuat channel Youtube untuk menampung video yang telah dibuat, karena ia sering jalan-jalan dan mengedit video. Jadi sasarannya video yang Imam buat hanya teman-teman di sekitarnya. Kemudian bertambahnya subscriber dan penonton Youtube Imam saat Imam mengikuti lomba dan menguploadnya di Youtube (W.MH.1). Jumlah video di akun Youtube Imam sudah sebanyak 40 video dengan jumlah subscriber 32 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 1:52 menit. (DOK)



Gambar 5.2 Statistik akun Youtube Imam Fahrurrozi

Kemudian Aji mahasiswa semester 6, Aji memulai membuat akun Youtube dari 1 Februari 2017 dengan statistik penayangan hingga 157.969 kali (DOK). Akun Youtubenanya ini diberi nama Portalcars. Konten video yang dibuat ditunjukkan untuk dunia otomotif, karena Aji melihat peluang untuk menjadi kreator video di Youtube dengan penonton yang banyak yaitu dengan membuat video di dunia otomotif. Video yang dibuat pun sederhana yakni video dengan kumpulan slide-slide foto beserta instrument dan backsound musik. (OBS)



Gambar 5.3 Tampilan Akun Youtube Aji

Hasil wawancara dengan Aji, ia menceritakan awal mula membuat channel Youtube karena pada semester 2 Aji mengikuti pelatihan Youtube yang

dibuat oleh salah satu dosen TP yakni Pak Heri, disitu Aji pertama kali mengenal yang namanya Youtube AdSense. Belajar Youtube AdSense, pembuatan video dan optimasi mengupload video di Youtube dalam pelatihan tersebut. Awalnya penonton tidak banyak, hingga Aji sempat berhenti membuat video selama satu bulan. Namun akhirnya ia lanjutkan kembali, sampai pada bulan Januari 2018 Youtube AdSense saya menghasilkan. Per bulannya menghasilkan Rp. 250.000,00 dan ditotal saat pembayaran dari Youtube AdSense hingga Rp. 1.500.000,00 pada bulan Januari 2018. (W.MH.2). Jumlah video di akun Youtube Aji sudah sebanyak 726 video dengan jumlah subscriber 539 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 0:56 menit. (DOK)



Gambar 5.4 Statistik akun Youtube Aji

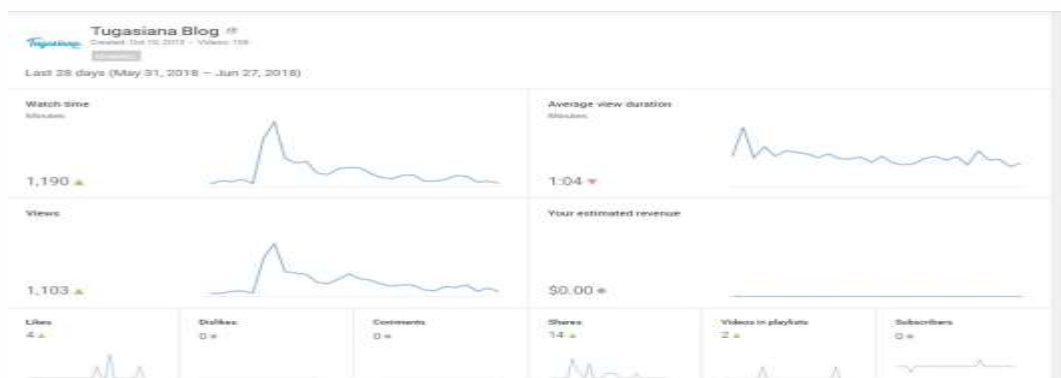
Selanjutnya yang terakhir adalah Lichun mahasiswa semester 6, Lichun memulai membuat akun Youtube dari 10 Oktober 2015 dengan statistik penayangan hingga 12.549 kali (DOK). Akun Youtubanya ini diberi nama Tugasiana Blog. Konten video yang dibuat ditunjukkan secara umum, karena video yang dibuat berisi macam-macam konten video seperti dokumentasi kegiatan,

sepakbola, video lucu dan lain-lain. Video juga dibuat sederhana yakni video dengan foto dan backsound music serta judul yang menarik.(OBS)



Gambar 5.5 Tampilan Akun Youtube Lichun

Hasil wawancara dengan Lichun, ia menceritakan awal mula membuat channel Youtube untuk menambah subscriber tetapi sekarang lagi berhenti karena banyak kesibukan Lichun (W.MH.3). Jumlah video di akun Youtube Lichun sudah sebanyak 106 video dengan jumlah subscriber 46 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 1:04 menit. (DOK)



Gambar 5.6 Statistik akun Youtube Lichun

5.1.3 Kendala Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES Dalam Memanfaatkan Youtube Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube

Pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube terdapat beberapa kendala, baik saat proses memanfaatkan media Youtube maupun saat proses menjadi kreator video di Youtube itu. Saat proses memanfaatkan media Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan terjadi kendala dimana mahasiswa kurang tertarik dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator di Youtube. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dari pelatihan Youtube *AdSense* yang dilakukan oleh Bapak Heri Triluqman Budisantoso, S.Pd., pelatihan ini ditujukan untuk 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dilaksanakan selama satu minggu secara gratis. Akan tetapi dalam pelaksanaannya, kuota peserta yang terpenuhi hanya sebanyak 66,67% atau sebanyak 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan, dan diakhir pelatihan hanya menyisakan dua mahasiswa atau 10% dari jumlah peserta awal yang berhasil mengikuti pelatihan tersebut hingga selesai, yaitu Syarifudin, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2013 dan Aji, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015 (OBS).

Beliau juga menambahkan dalam wawancaranya tentang ketertarikan mahasiswa dalam Youtube, "...disini saya memberikan pilihan kepada mahasiswa untuk memilih berbagai macam model bisnis dalam mata kuliah Technopreneurship salah satunya menjadi kreator video di Youtube ini, dari 240 mahasiswa ada 20-30 yang memilih menekuni Youtube ini" (W.DS).

Kurang tertariknya mahasiswa Teknologi Pendidikan ini menjadi kendala karena secara *basic* mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki kemampuan dalam membuat dan mengembangkan media terkini seperti Youtube. Bapak Heri Triluqman juga membenarkan akan kemampuan mahasiswanya dengan menyatakan, “.... sebelum mendapatkan mata kuliah tentang media video mereka mahasiswa Teknologi Pendidikan sudah memiliki basic akan hal itu (membuat video)” (W.DS). Selain itu, berdasarkan dari telaah dokumentasi dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di mata kuliah editing video menyatakan benar adanya praktek membuat dan mengedit video sehingga dapat dinyatakan mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu membuat dan mengembangkan video (DOK).

Kendala selanjutnya yaitu saat proses menjadi kreator di Youtube, kendala disini lebih menitik beratkan pada konsistensi dalam membuat video. Kurangnya konsistensi menyebabkan terjadinya masalah di tahapan menjadi kreator video Youtube. Tahapan yang dimaksud ialah tahapan pra-produksi, produksi dan pengembangan.

Kendala pada tahapan pra-produksi, Imam mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES semester 8 yang telah menjadi kreator video di Youtube menyatakan, “dalam menentukan ide sering kali ide yang kita tentukan itu sama dengan ide orang lain. Solusinya yaitu dengan cara mengubah pengemasan videonya, agar video yang dibuat berbeda dan lebih menarik” (W.MH.1). Kemudian Aji mahasiswa semester 6 yang telah menjadi kreator video di Youtube juga menyatakan, “kendalanya yaitu bahasa, karena video yang saya buat

ditujukan untuk orang luar seperti amerika sehingga harus bagus bahasa inggrisnya” (W.MH.2) dan menurut Lichun mahasiswa semester 6 yang telah menjadi kreator video di Youtube, “dalam menentukan ide yang menarik untuk dibuat video” (W.MH.3).

Kemudian kendala pada tahapan produksi, Imam menyatakan, “cuaca di lapangan yang mengganggu target pengambilan gambar. Lalu perlengkapan yang kurang, seperti baterai kamera yang habis” (W.MH.1). Aji juga menambahkan dengan menyatakan, “fasilitas laptop saya sendiri yang kurang sehingga dalam merender video menjadi lama” (W.MH.2) dan kendala dari Lichun yakni, “alat-alat yang dibutuhkan. Sehingga sulit untuk bersaing dengan creator video Youtube yang lain” (W.MH.3).

Kendala pada tahap yang terakhir yaitu pengembangan, Imam menyatakan, “video yang saya buat kebanyakan hanya dokumentasi kegiatan dan film, sehingga belum ada fokus arah channel video Youtube saya” (W.MH.1). kemudian Aji menambahkan dengan menyatakan, “sumber bahan video yang tidak setiap hari update” (W.MH.2) dan menurut Lichun, “budget untuk iklan video kita agar bisa ditonton masyarakat yang lebih luas” (W.MH.3)

5.2 Pembahasan

5.2.1 Perlunya Pemanfaatan Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES

Berkembangnya internet menciptakan suatu paradigma baru mengenai proses penyampaian informasi dan pesan. Sebelum adanya internet, berbagai informasi

dan pesan yang dilakukan media merupakan komunikasi satu arah, dari satu ke banyak orang (*push content*). Hal tersebut terlihat dari media konvensional TV yang menentukan konten yang akan diberikan dan konsumen yang bersifat pasif dalam menerima informasi. Sejak adanya internet terdapat model aktif komunikasi, dimana terdapat banyak informasi dan data di internet. Hal ini membuat pengguna menarik informasi yang dibutuhkan dengan dirinya (*pull content*). Berbeda dengan *push content* yang memperlakukan konsumen secara pasif, *pull content* memberikan kebebasan pada konsumen untuk menjadi produsen, dimana produsen menyediakan informasi dan konten yang dimiliki. (dalam Annisa Inggita, 2014)

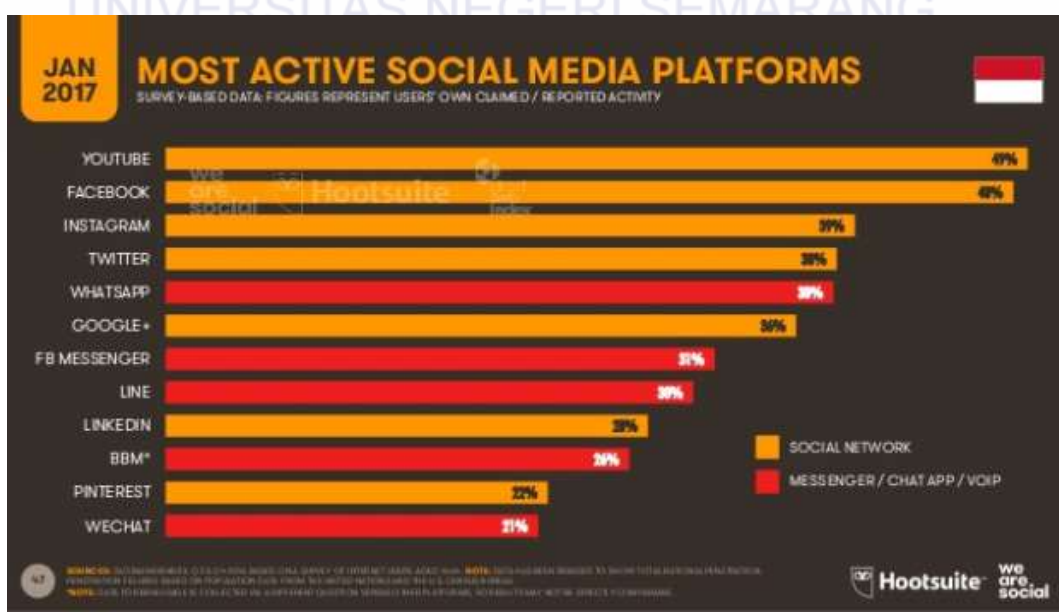
Pada media konvensional TV (*push content*), konten diproduksi dan didistribusikan oleh produser, sutradara dan sumber daya manusia profesional lainnya yang terkumpul dibawah lembaga stasiun TV. Sedangkan pada model *pull content*, konten diproduksi dan didistribusikan oleh masyarakat luas yang ingin memberikan informasi dan konten yang dipunyai. Untuk media video pada model *pull content* salah satunya yaitu Youtube. Selain memberikan informasi dengan konten video didalamnya, Youtube juga sebagai media pendukung kreativitas, mengajak orang-orang untuk berpartisipasi membuat konten sendiri dan tidak dipaksa dalam aturan tentang produksi konten, konten yang dibuat bisa dengan durasi yang pendek dan resolusi yang rendah (Burgess & Green, 2008).

Begitu pula dengan mahasiswa Teknologi Pendidikan yang memiliki keterampilan khusus, salah satunya yaitu mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk

mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal. Media terkini yang dimaksud disini salah satunya adalah Youtube. Mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu menggunakan Youtube sebagai tempat untuk mencari informasi dan materi ajar/diskusi dalam perkuliahan. Selain itu, mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu mengembangkan Youtube dengan cara ikut serta berpartisipasi memberikan konten video di Youtube atau menjadi kreator video di Youtube. Hal ini dibuktikan dengan dokumen kurikulum mata kuliah yang harus diambil mahasiswa Teknologi Pendidikan dan Rancangan Pembelajaran Semester mata kuliah editing video yang menjelaskan adanya teori dan praktek membuat serta mengedit video.

5.2.2 Analisis Proses Pemanfaatan Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES

Pertumbuhan penggunaan media sosial di Indonesia sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dari survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2016 yang mencapai 132,7 juta. Angka tersebut terus bertambah pada



tahun 2017, berdasarkan riset *We Are Social and Hootsuite* pada Januari tahun 2017, pengguna internet di Indonesia tumbuh 51 persen dalam kurun waktu satu tahun. Angka tersebut menjadi yang paling besar di dunia, bahkan melebihi pertumbuhan rata-rata global yang hanya sepuluh persen. (Simon Kemp, 2017)

Gambar 5.7 Hasil Riset *We Are Social and Hootsuite* (2017)

We Are Social and Hootsuite menjadikan Youtube sebagai aplikasi media sosial yang paling sering digunakan oleh para pengguna internet di Indonesia. Youtube berhasil mengalahkan Facebook, Instagram, Twitter dan media sosial lainnya seperti; Whatsapp, Google+, LinkedIn dan Line.

Youtube sebagai sebuah *social networking* berbeda dengan facebook, twitter atau *social networking* lainnya yang mengandalkan pertemanan dan profile pengguna. Youtube menggunakan video sebagai alat komunikasi dan pertemanan antara pengguna (Lange, 2009). Pengguna membangun komunikasi melalui video buatan sendiri dan komentar pada video orang lain. tidak hanya itu, Youtube juga menyediakan forum bagi pengguna untuk dapat saling berhubungan dan memberi informasi serta menginspirasi orang lainnya. Bagi pembuat konten dan pengiklan, Youtube membantu dalam hal distribusi.

Jumlah pengguna Youtube di Indonesia pada tahun 2017 mencapai angka 50 juta. Angka tersebut dibarengi dengan durasi menonton yang meningkat 155 persen. Sementara jumlah konten yang diunggah dari Indonesia naik hingga 278 persen dari tahun 2016 lalu. Meningkatnya jumlah konten tersebut dibarengi dengan meningkatnya jumlah kreator video yang semakin banyak (Kumparan, 2017).

Sebagai salah satu sosial media yang populer, mahasiswa pun tidak ketinggalan dengan hadirnya media berbasis video ini. Youtube dinilai penting dalam membantu mahasiswa dalam mencari informasi, membantu menyelesaikan tugas kuliah serta hiburan di waktu senggang. Apalagi di era modern seperti ini, setiap mahasiswa memiliki smartphone, yang mana dengan smartphone tersebut mahasiswa dapat mengakses youtube dimana saja dan kapan saja. Tak terkecuali bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Aditiya Niarsa, Wardi dan Heri (2012) menjelaskan bahwa peran media sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa mempermudah pemahaman tentang materi yang diajarkan. Pemanfaatan ilmu teknologi dan informasi sebagai media yang mendukung proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan dan memberikan pengertian kepada siswa terhadap materi yang diajarkan, selain itu dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa yang terlalu jenuh dengan model pembelajaran konvensional yang dilakukan guru dalam hal ini metode ceramah.

Adanya Youtube membantu dalam mahasiswa menyelesaikan tugas kuliahnya, seperti melihat tutorial pembuatan desain grafis, melihat tutorial cara mengedit video, melihat cara penggunaan kamera, melihat simulasi macam-macam metode pengajaran di dalam kelas, dan sebagainya. Video-video tersebut juga bisa dijadikan sebagai bahan ajar atau bahan diskusi dalam perkuliahan. Pemanfaatan media (Youtube) yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga proses

pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. (Yuli Sintya Maharani, 2015).

Hal ini sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan dalam AECT (2008) adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Dengan salah satu kunci definisinya ialah pemanfaatan (*using*) yang berarti mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. (Dewi Salma P, 2012)

Selain itu, Youtube juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube. Berdasarkan observasi dalam pelatihan Youtube *Adsense* menjadi kreator video di Youtube memiliki banyak keuntungan, diantaranya (1) menghasilkan uang, uang tersebut didapat apabila video yang kita upload menayangkan iklan dari *Google Adsense*. *Google Adsense* adalah sebuah jaringan pengiklan berbasis *PPC (Pay per Click)* yang menghubungkan antara publisher (penerbit) dan advetiser (pengiklan), dengan Google yang bertindak sebagai third-party atau pihak ke-3, (2) sarana untuk berbagi, Youtube menjadi sarana yang menyediakan tempat untuk membagi video kepada masyarakat luas dan dalam pemakaiannya Youtube tidak membatasi ruang penyimpanan dan kecepatan akses, dengan begitu, kenyamanan pengguna menjadi maksimal, (3) mencerdaskan kehidupan bangsa, maksudnya dengan mengupload video di YouTube, terutama video tutorial dan edukasi, berarti para kreator sudah ikut dalam berkontribusi untuk membuat negara ini menjadi lebih baik, (4) sebagai

media pengasah bakat dan hobi, dengan kreator meng-upload video tentang bakat dan hobinya, maka masyarakat yang luas dapat menilai dan mengomentari bakat yang dimiliki kreator tersebut, (5) menjadi artis dunia maya dan dikenal orang banyak, hal seperti ini terjadi apabila video-video kreator tersebut sudah dilihat banyak orang dan menjadi hal yang viral di dunia maya, (6) direkrut perusahaan atau agensi besar, hal ini terjadi apabila video yang di upload dilihat oleh perusahaan tersebut dan dikira mampu untuk menjadi karyawan di perusahaan tersebut.

Hal ini sama dengan hasil wawancara dengan ketiga responden yakni MH.1, MH.2 dan MH.3 yang menyatakan bahwa Youtube mempunyai banyak informasi dalam berbagai video apabila dilihat dari sudut pandang pengguna dan jika dilihat dari sisi kreator, Youtube bisa dijadikan sebagai tempat mengekspresikan diri dan dapat menghasilkan uang. Lalu dibenarkan oleh Bapak Heri Triluqman dengan mengatakan bahwa dari sisi kreator, Youtube bisa dijadikan sebagai wadah untuk berkreasi mengembangkan bakatnya. Sedangkan dari sisi pengguna, bisa sebagai berbagai sumber, seperti sumber informasi, belajar dan hiburan.

Jika melihat kutipan hasil wawancara dengan mahasiswa Teknologi Pendidikan, mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki kemampuan untuk menjadi kreator video di Youtube. Kemampuan tersebut bisa dilihat dari mata kuliah yang diambil selama pendidikan. Selain itu, kutipan wawancara dengan responden MH.1, MH.2, MH.3 tentang kemampuan mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat disimpulkan bahwa terdapat mata kuliah seperti broadcasting,

sinematografi dan editing video yang mendukung kemampuan mahasiswa untuk membuat dan mengembangkan media video. Dibuktikan dengan dokumen mata kuliah yang harus diambil oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan Rancangan Pembelajaran Semester mata kuliah editing video yang menjelaskan adanya teori dan praktek membuat dan mengedit video.

Kemampuan membuat dan mengembangkan media video sudah menjadi tuntutan bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan karena salah satu capaian pembelajaran mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam keterampilan khusus yakni mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di pendidikan formal dan nonformal. Media terkini yang dimaksud disini salah satunya adalah Youtube, karena Youtube merupakan kumpulan berbagai video yang berisikan tentang pembelajaran dan informasi didalamnya. Selain itu Youtube dapat digunakan sebagai wadah untuk berlatih sekaligus tempat untuk mengevaluasi karyanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Chei Sian Lee, dkk (2017) menunjukkan bahwa penggunaan video pendidikan di Youtube terdapat hubungan antara kreator video dengan penggunanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya komentar di video yang diunggah. Komentar tersebut akan membuat kreator tahu apa yang diinginkan oleh penggunanya, sekaligus mengevaluasi atas karyanya sendiri.

5.2.3 Analisis Proses Menjadi Kreator Video di Youtube Oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES

Proses menjadi kreator video di Youtube dilalui dengan tiga tahapan yakni pra-produksi, produksi dan pengembangan. Kesemua tahapan tersebut harus dikelola dengan baik dan terkonsep serta diperlukannya konsistensi dan kemauan untuk menjadi kreator video di Youtube. Hal tersebut sejalan dengan simpulan dari kutipan wawancara dengan MH.1, MH.2 dan MH.3 yang menyatakan untuk menjadi kreator video di Youtube memerlukan niat, mau berpikir kreatif dan konsisten dalam membuat video. Selain itu Bapak Heri Triluqman menambahkan untuk menjadi kreator video di Youtube dibutuhkannya karya yang original dan bermanfaat agar penonton video dapat menerima informasi yang hendak disampaikan.

Proses dan tahapan untuk menjadi kreator video di Youtube memiliki proses dan tahapan yang hampir sama dengan proses dan tahapan produksi televisi karena keduanya sama-sama bergerak di media audio dan visual, yang membuat berbeda adalah sasaran dari objek media tersebut. Keduanya memiliki Standard Operation Procedure yang sama yakni pra-produksi, produksi, pasca-produksi atau pengembangan (dalam Rafika, 2012:20).

Youtube memfasilitasi pengguna yang ingin menjadi kreator video dengan membuka kursus atau memberi cara bagaimana menjadi kreator video, diantaranya: (1) Pra-produksi, dalam pra-produksi dimulai dengan merealisasikan ide dengan cara menentukan genre dari video yang akan dibuat, topik videonya dan sasaran penonton videonya. Setelah itu membuat naskah atau skrip video, naskah digunakan untuk menetapkan adegan-adegan dalam sebuah cerita dan menjadi panduan dalam beradegan. Gunakan story board juga, agar membantu

dalam mengatur lokasi adegan pemain dan pengambilan gambar; (2) Produksi, dalam produksi dimulai dengan membuat channel yang mudah untuk diingat dan membuat video dengan konten yang menarik. Lalu, mengingatkan penonton agar untuk men-*subscribe* akun Youtube agar meningkatkan stabilitas jumlah penonton channel video kita dan membuat video dengan original supaya tidak terkena pelanggaran dari Youtube; (3) Pengembangan, dalam tahapan pengembangan dimulai dengan membuat komunitas dengan sesama kreator video Youtube. Lalu membuat komunikasi yang baik dengan para penonton.

Ketiga tahapan tersebut sama dengan tahapan para responden MH.1, MH.2 dan MH.3, tahapan yang mereka lakukan untuk menjadi kreator video di Youtube juga melalui tahapan pra-produksi, produksi dan pengembangan. Pada tahapan pra-produksi yang diutamakan yaitu ide video apa yang akan dibuat, dengan ide tersebut kita akan mengetahui bahan dan peralatan apa yang dibutuhkan serta sasaran dari video yang akan kita buat.

Pada tahapan produksi lebih mengarah ke pelaksanaan membuat video yaitu bahan dan peralatan yang sudah disiapkan kemudian dijadikan sebuah video. Teknik pembuatan video di lapangan juga perlu diperhatikan seperti pembagian tugas masing-masing dari sutradara, cameramen, DOP, hingga talent. Kemudian pada tahapan pengembangan, hasil pengambilan gambar yang telah diambil lalu diedit dan di upload di Youtube. Dalam meng-*upload* video tersebut perlu adanya optimasi, ada beberapa bagian yang perlu disetting agar viewernya banyak seperti tag dan judul yang menarik. Dibuatkan video versi pendeknya untuk diupload di

sosial media lainnya, sebagai cara untuk menyebarkan atau promosi video yang telah di upload di Youtube tersebut.

Youtube sebagai platform video yang besar, berbagai macam konten video ada di dalamnya. Sebuah riset yang dilakukan Jean Burgess dan Joshua Green (2009) (dalam Darin Rania Balqis, 2015:23), konten video di YouTube tergolong ke dalam dua jenis, jika dilihat dari pembuat videonya, yakni video dari pengguna amatir (user-created content) dan video dari institusi media tradisional (misalnya program televisi yang ditayangkan di YouTube, dll). Untuk ketiga responden penelitian ini masuk ke dalam jenis pengguna amatir (user-created content), dimana responden menggunakan Youtube untuk mencari informasi sekaligus menjadi kreator video di Youtube.

Responden pertama adalah Imam, mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES semester 8 mempunyai akun akun Youtube dari 1 Oktober 2013 dengan statistik penayangan hingga 2.062 kali. Akun Youtubanya ini diberi nama sama dengan nama aslinya yaitu Imam Fahrurrozi. Konten video yang dibuat ditunjukan secara umum untuk segala kalangan, karena video yang diupload di akun Youtubanya ini kebanyakan seperti vlog kegiatan sehari-hari, vlog jalan-jalan, dokumentasi acaranya, iklan-iklan dan film pendek. Jumlah video di akun Youtube Imam sudah sebanyak 40 video dengan jumlah subscriber 32 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 1:52 menit. Awal membuat channel Youtube ini untuk menampung video yang telah dibuat, karena Imam sering mendokumentasikan video saat jalan-jalan.

Responden kedua adalah Aji, mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES semester 6, Aji memulai membuat akun Youtube dari 1 Februari 2017 dengan statistik penayangan hingga 157.969 kali. Akun Youtubanya ini diberi nama Portalcars. Konten video yang dibuat ditunjukkan untuk dunia otomotif, karena Aji melihat peluang untuk menjadi kreator video di Youtube dengan penonton yang banyak yaitu dengan membuat video di dunia otomotif. Video yang dibuat pun sederhana yakni video dengan kumpulan slide-slide foto beserta instrument dan backsound musik. Jumlah video di akun Youtube Aji sudah sebanyak 726 video dengan jumlah subscriber 539 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 0:56 menit. Awal mula membuat akun Youtube karena pada saat semester 2 Aji mengikuti pelatihan Youtube AdSense yang diselenggarakan Bapak Heri Triluqman, salah satu dosen Teknologi Pendidikan. Dari pelatihan tersebut Aji belajar banyak tentang Youtube AdSense hingga menghasilkan Rp.1.500.000,00 pada bulan Januari 2018.



Gambar 5.8 Estimasi Pendapatan Youtube Aji pada 1 Januari 2018 – 31 Mei 2018

Responden yang ketiga adalah Lichun mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES semester 6, Lichun memulai membuat akun Youtube dari 10 Oktober 2015 dengan statistik penayangan hingga 12.549 kali. Akun Youtubanya ini diberi nama Tugasiana Blog. Konten video yang dibuat ditunjukkan secara umum, karena video yang dibuat berisi macam-macam konten video seperti dokumentasi

kegiatan, sepakbola, video lucu dan lain-lain. Video juga dibuat sederhana yakni video dengan foto dan background music serta judul yang menarik. Jumlah video di akun Youtube Lichun sudah sebanyak 106 video dengan jumlah subscriber 46 dan statistik durasi tonton rata-rata mencapai 1:04 menit. Awal mula membuat akun Youtube untuk menambah subscriber.

Hasilnya, ketiganya memiliki tujuan dan karakteristik konten yang berbeda-beda dalam channel Youtubanya. Jika Imam membuat channel Youtube untuk menampung video yang sudah dibuat karena Youtube menyediakan wadah yang besar untuk menyimpan video serta bisa dijadikan portofolio online. Selain itu Youtube juga menjadi tempat untuk mengasah hobi dan bakatnya, karena akan terjadi komunikasi 2 arah berupa komentar video yang telah dibuatnya.

Selanjutnya, Aji membuat channel Youtube karena pelatihan Youtube AdSense, dengan Youtube AdSense video kita bisa menghasilkan uang apabila telah mendapatkan iklan dari Google AdSense. Youtube memiliki sebuah program bernama Youtube Partnership Program. Youtube Partnership Program dirancang khusus untuk individu yang ingin videonya mendapatkan iklan sehingga menghasilkan uang. Untuk dapat bergabung ke dalam Youtube Partnership Program, kreator harus terlebih dahulu memiliki akun Google untuk membuat saluran dan akun AdSense untuk menerima pembayaran. Setelah itu, kreator harus memiliki jumlah video, jumlah penayangan, dan jumlah penonton dengan peningkatan yang konsisten. (dalam Yessi dan Daisy, 2017: 108)

Pada awalnya Youtube Partnership Program hanya mensyaratkan sebuah kanal untuk mengumpulkan 10.000 view sebelum bisa menayangkan iklan.

Namun Peraturan Youtube Partnership Program untuk konten-konten berisi video yang menyelipkan iklan diubah mulai 17 Januari 2018. Untuk bisa mendapatkan pendapatan dari iklan, sebuah video kini harus mengumpulkan setidaknya 4.000 jam waktu tonton (watch time) dalam 12 bulan terakhir dan memiliki 1.000 subscriber (Oik Yusuf, 2018). Pada hal ini Aji sudah mendapatkan hasil dari Youtube sebanyak Rp. 1.500.000,00 pada bulan Januari 2018.

Kemudian Lichun membuat Youtube untuk menambah subscriber. Hal ini dilakukan Lichun agar menjadi orang yang terkenal atau menjadi artis dunia maya. Menambahnya subscriber juga diharapkannya agar jumlah penontonnya bertambah sehingga video yang dia buat dapat menghasilkan uang.

Kesimpulannya, ketiganya mampu memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube. Mereka mampu membuat video dan menguploadnya di Youtube sehingga menambah konten video di Youtube. Kesemuanya mempunyai tujuan dan manfaat masing-masing dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube.

5.2.4 Analisis Kendala Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNNES

Dalam Memanfaatkan Youtube Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube

Kendala yang ditemui selama pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube,

berdasarkan hasil penelitian terjadi kendala disaat proses memanfaatkan media Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan disaat proses menjadi kreator video di Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Saat proses memanfaatkan media Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan terjadi kendala dimana mahasiswa kurang tertarik dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator di Youtube. Hasil observasi pelatihan Youtube AdSense menyatakan pelatihan ini ditujukan untuk 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dilaksanakan selama satu minggu secara gratis. Akan tetapi dalam pelaksanaannya, kuota peserta yang terpenuhi hanya sebanyak 66,67% atau sebanyak 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan, dan diakhir pelatihan hanya menyisakan dua mahasiswa atau 10% dari jumlah peserta awal yang berhasil mengikuti pelatihan tersebut hingga selesai, yaitu Syarifudin, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2013 dan Aji, mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2015.

Hasil wawancara dengan Bapak Heri Triluqman, dosen mata kuliah Technopreneurship, beliau memberikan kebebasan pada mahasiswanya untuk memilih model bisnis yang akan dilakukan yang salah satunya menjadi kreator video di Youtube ini, dari 240 mahasiswa ada 20-30 yang memilih menekuni Youtube ini. Presentase minat mereka terhadap model bisnis Youtube hanya sebesar 12.5%.

Kurang tertariknya mahasiswa Teknologi Pendidikan ini menjadi kendala karena secara basic mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki kemampuan dalam membuat dan mengembangkan media terkini seperti Youtube. Berdasarkan

telaah dokumentasi dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di mata kuliah editing video menyatakan benar adanya praktek membuat dan mengedit video sehingga dapat dinyatakan mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu membuat dan mengembangkan video.

Salah satu responden yakni Aji memberikan masukan untuk jurusan Teknologi Pendidikan yakni jurusan Teknologi Pendidikan supaya membuat satu channel Youtube untuk menampung hasil karya mahasiswanya yang telah membuat media video sehingga media video yang telah dibuat dapat lebih bermanfaat. Mengingat jumlah penonton Youtube yang semakin bertambah banyak. Bapak Heri Triluqman menanggapi hal itu dengan menyatakan akan menjadi hal yang menarik apabila jurusan Teknologi Pendidikan mempunyai channel di Youtube, untuk mewujudkan hal itu perlunya penetapan admin dalam channel tersebut karena apabila channel ini dijadikan official channel yang professional perlu ijin resmi dari lembaga terlebih dahulu.

Kendala selanjutnya yaitu saat proses menjadi kreator di Youtube, kendala disini lebih menitik beratkan pada konsistensi dalam membuat video. Kurangnya konsistensi menyebabkan terjadinya masalah di tahapan menjadi kreator video Youtube. Tahapan yang dimaksud ialah tahapan pra-produksi, produksi dan pengembangan.

Pada tahapan pra-produksi, kedua responden Imam dan Lichun memiliki masalah yakni tentang ide, dalam menentukan ide sering kali ide yang kita tentukan itu sama dengan ide orang lain. Solusinya yaitu mengubah pengemasan videonya agar video yang dibuat berbeda dan lebih menarik. Berbeda dengan

kedua responden itu, Aji salah satu responden lainnya menyatakan kendala dalam tahap pra-produksi ialah dalam bahasa, karena konten yang Aji buat ditujukan dengan skala internasional jadi memerlukan bahasa Inggris yang baik. Solusinya ialah mencari mentor untuk belajar bahasa Inggris agar kontennya dapat diterima dengan baik oleh masyarakat luas dan menggunakan bantuan google translate.

Selanjutnya pada tahapan produksi, ketiga responden menyatakan kendala mereka berada pada fasilitas. Masalah yang terjadi seperti kamera yang belum memiliki lensa yang bagus, baterai kamera yang habis dan laptop yang belum mumpuni untuk mengedit video. Sebenarnya alat-alat tersebut menjadi faktor kendala secara internal karena pada dasarnya kemampuan respondenlah yang menentukan bagus tidaknya video dan bagaimana cara responden memanfaatkan alat yang ada. Karena pada dasarnya Youtube tidak memaksa dalam aturan tentang produksi konten, konten yang dibuat bisa dengan durasi yang pendek dan resolusi yang rendah (Burgess & Green, 2008).

Kendala pada tahap yang terakhir yaitu pengembangan. Pada tahap ini, kendala yang terjadi berbeda-beda antar responden satu dengan yang lainnya. Imam memiliki kendala pada fokus arah channel video Youtubanya, karena disini Imam menjadikan Youtube sebagai wadah menyalurkan kreatifitasnya dalam mendokumentasikan suatu kegiatan. Sedangkan Aji memiliki kendala pada sumber bahan video yang tidak setiap hari update. Hal ini terjadi karena Aji membuat video dengan slide-slide foto lalu ditambahkan narasi dan musik, untuk mencari bahan foto tersebut ia kesulitan karena referensi sumber yang sulit.

Lichun memiliki kendala pada budget untuk menyebarkan videonya agar video yang dibuat bisa ditonton oleh masyarakat luas.

Perbedaan kendala disini terjadi karena adanya perbedaan dari tujuan dan karakteristik konten mereka masing-masing. Oleh karenanya, solusi yang diberikan bersifat subjektif seperti solusi untuk Imam adalah memberikan salah satu fokusnya ke arah mana videonya akan dikembangkan. Untuk Aji diperlukannya referensi lain dalam mencari foto dan sesekali berikan review langsung agar video lebih menarik dan untuk lichun adalah ditingkatkan lagi intensitas pembuatan videonya agar channel Youtubanya bisa menghasilkan uang. Solusi lain juga diberikan Luthfi Aulia, salah satu Youtuber Indonesia bahwa kesemua tahapan tersebut harus dipikirkan secara matang dan dalam penggunaan fasilitas yang digunakan harus secara maksimal sehingga video yang ditampilkan sesuai dengan keinginan.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB VI

PENUTUP

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan mengenai pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube maka dapat disimpulkan :

1. Secara keseluruhan pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan berjalan cukup sesuai dengan teori pull content, dimana individu tak hanya menggali informasi dari media saja namun ikut berpartisipasi dalam memberikan informasi ke dalam media. Youtube memberikan segala informasi dan materi dalam membantu menyelesaikan tugas mahasiswa Teknologi Pendidikan. Selain itu dengan bekal mata kuliah yang telah diampu, mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat menjadikan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube apabila mahasiswa Teknologi Pendidikan mau dan konsisten untuk menekuninya.
2. Proses menjadi kreator video di Youtube dilalui dengan tiga tahapan yakni pra-produksi, produksi dan pengembangan. Kesemua tahapan tersebut harus dikelola dengan baik dan terkonsep serta diperlukannya konsistensi dan kemauan untuk menjadi kreator video di Youtube. Disimpulkan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube dinyatakan mampu dan

paham dengan proses menjadi kreator video di Youtube. Hasil penelitian dari responden menunjukkan bahwa mereka mampu membuat video dan menguploadnya di channel Youtube masing-masing. Hasil dari proses menjadi kreator video tersebut sesuai dengan tujuan dan manfaat masing-masing dalam memanfaatkan Youtube sebagai kreator video di Youtube.

3. Kendala yang terjadi pada pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube terdapat pada proses awal, dimana ditemukan mahasiswa kurang tertarik dengan pemanfaatan Youtube sebagai media untuk menjadi kreator video. Dalam proses selanjutnya yang menjadikan kendala adalah konsistensi dalam membuat video di Youtube sehingga terjadi permasalahan pada tahap pra-produksi, produksi dan pengembangan.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi jurusan Teknologi Pendidikan UNNES
Pihak jurusan perlu melakukan pemanfaatan Youtube terkait kemampuan yang dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan memberikan stimulus secara berkala kepada mahasiswa, seperti pelatihan Youtube kepada seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan. Selain itu, jurusan bisa membuatkan satu channel di Youtube yang terorganisir dengan baik yang

berisikan hasil karya mahasiswa sehingga hasil karya mahasiswa dapat lebih bermanfaat.

2. Bagi Dosen / Pendidik

Dosen / Pendidik sebaiknya senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara memanfaatkan media terkini, salah satunya yakni Youtube. Youtube dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi bahan ajar berupa video-video. Selain itu, Youtube dapat juga digunakan sebagai tempat untuk mengumpulkan hasil karya mahasiswa, apabila hasil karya yang dibuat berupa media video. Dosen mampu memberikan penilaian kepada mahasiswa melalui kualitas video yang telah dibuat, jumlah *like* dan penonton video tersebut .

3. Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Mahasiswa Teknologi Pendidikan diharapkan untuk berperan aktif dalam memanfaatkan media video yang telah dibuat sehingga video yang telah dibuat bermanfaat untuk masyarakat luas. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan Youtube sebagai tempat untuk berbagi ilmu. Selain itu apabila channel Youtube dikerjakan dengan konsisten dan terkonsep maka channel Youtube akan menghasilkan uang jika telah dikaitkan dengan Youtube Partnership Program. Youtube dapat juga dijadikan sebagai portofolio online sebagai pendukung cv pekerjaan.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar permasalahan terkait pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan UNNES sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube dapat diulas lebih mendalam lagi. Serta penelitian dapat dikembangkan lagi dengan melakukan penelitian dalam membuat channel Youtube untuk jurusan Teknologi Pendidikan UNNES.

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is a large, stylized yellow emblem with a central vertical axis and symmetrical, flame-like or leaf-like shapes extending outwards. At the top of the emblem is a small red and white circular symbol.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- AP. 2013. *Youtube: Battle with TV is Already Over*. Diunduh dari <http://www.usatoday.com/story/tech/2013/05/02/YouTube-battle-television/2128921/> pada 21 Juni 2018.
- Balqis, Darin R. 2015. *VIDEO BLOG SEBAGAI MEDIUM PRESENTASI DIRI ANAK MUDA (Sebuah Studi Deskriptif terhadap Kanal YouTube "BayuSkak" dan "NatashaFarani")*. Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=93033&obyek_id=4 pada 20 Juni 2018.
- Burgess, Jean E. & Green, Joshua B. 2008. *Agency and Controversy in the Youtube Community*. Copenhagen: QUT Digital Repository
- Burgess, Jean E. & Green, Joshua B. 2009. *The Enterpreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide*. Diunduh dari <https://eprints.qut.edu.au/26655/> pada 21 Juni 2018.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chiang, Hsui-sen., Hsiao, Kuo-Lun. 2015. YouTube stickiness: the needs, personal, and environmental perspective. *Research Paper*, 25 (1): 85-106.
- Hidayat, Mochammad Wahyu. 2016. *3 Media Sosial Favorit Pengguna Internet Indonesia*. Diunduh dari <http://tekno.liputan6.com/read/2634027/3-media-sosial-favorit-pengguna-internet-indonesia> pada 18 Oktober 2017.
- Kemp, Simon. 2017. *DIGITAL IN SOUTHEAST ASIA IN 2017*. Diunduh dari <https://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017> pada 20 Oktober 2017.
- Kumparan. 2017. Google: Durasi Tonton dan Jumlah Konten YouTube Indonesia Tumbuh Pesat. Diunduh dari <https://kumparan.com/jofie-yordan/google-durasi-tonton-dan-jumlah-konten-youtube-indonesia-tumbuh-pesat> pada 18 Oktober 2017.
- Labas, Yessi N., Yasmine, Daisy I. 2017. Komodifikasi di Era Masyarakat Jejaring: Studi Kasus Youtube di Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi vol.4 no.2*. Yogyakarta: UGM.

- Lange, Patricia G. 2009. *Videos of Affinity on Youtube*. Diunduh dari <https://socialmediaecologies.wikispaces.com/file/view/YouTubeReader-Lange.pdf> pada 21 Juni 2018.
- Lee, Chei Sian., Osop, Hamzah., Goh, Dion Hoe-Lian, Kelni, Gani.2017. Making sense of comments on YouTube educational videos: a self-directed learning perspective. *Research Paper*, 41 (5): 1468-4527.
- Maharani, Yuli Sintya. 2015. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies. IJCETS 3 (1) (2015) ISSN 2252-6447*. Semarang: UNNES.
- Niarsa, Aditiya., Wardi, Heri. 2012. Studi Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies. IJCETS 1 (1) (2012) ISSN 2252-6447*. Semarang: UNNES.
- Prawiladilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riyastika, Nadia. 2014. Analisis Penggunaan Youtube Gubernur DKI Jakarta Sebagai Sarana Transparansi Komunikasi Ditinjau Dari Sudut Pandang Political PR . *Artikel Jurnal*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sari, Diah Prawitha. 2014. Pendekatan Scientific Berbasis ICT untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Mataematika. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies. IJCETS 3 (1) (2014) ISSN 2252-6447*. Semarang: UNNES.
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Setiadi, Bram. 2017. *Onlinelah Seperlunya*. Diunduh dari <https://kudapanpagi.wordpress.com/2017/07/13/onlinelah-seperlunya/> pada 18 Oktober 2017.
- Siambaton, Hetty Rufaidah., Erlinawati, Haryanto. 2016. Problem Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di Jenjang Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies. IJCETS 4 (1) (2016) ISSN 2252-6447*. Semarang: UNNES.

- Sianipar, Aritas Puica. 2012. Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification). *Jurnal Penelitian*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistio, Basuki. 2015. *Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Editing Video*. Semarang: UNNES
- Sulistiyaningsih, Melan Puji., Sukirman. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Discrete Trial Training untuk Siswa Penyandang Autisme. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies. IJCETS 5 (1) (2017) ISSN 2252-6447*. Semarang: UNNES.
- Susanto, Dwi Andi. 2013. *Kantor Pertama Youtube adalah Sebuah Garasi*. Diunduh dari <http://www.merdeka.com/teknologi/kantor-pertama-Youtube-adalah-sebuah-garasi-tekmatis.html> pada 18 Oktober 2017.
- Unnes. 2017. *Teknologi Pendidikan S1*. Diunduh dari <http://unnes.ac.id/prodi/teknologi-pendidikan-s1/> pada 20 Oktober 2017.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Webb, Paula L. 2007. *Youtube and Libraries: It Could Be a Beautiful Relationship*. Diunduh dari <http://crln.acrl.org/konten/68/6/354.full.pdf> pada 21 Juni 2018.
- Yusuf, Oik. 2018. *Resmi, Syarat untuk Dapat Uang dari YouTube Makin Berat*. Diunduh dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/01/17/19303157/resmi-syarat-untuk-dapat-uang-dari-youtube-makin-berat?page=all> pada 20 Juni 2018.
- Youtube Creators. 2017. *Kursus membuat channel Youtube*. Diunduh dari <https://creatoracademy.youtube.com/page/home>. Diakses pada 20 Oktober 2017.
- . 2015. *Sebaran Mata Kuliah Teknologi Pendidikan Kurikulum UNNES*. Semarang: UNNES

-----, 2018. *Profil Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unnes*. Diunduh dari <https://cahunes.com/profil-jurusan-kurikulum-dan-teknologi-pendidikan-unnes/>. Diakses pada 5 Mei 2018.

-----, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online]. Tersedia di <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>. Diakses pada 18 Oktober 2017.

-----, *Wikipedia*. [Online]. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/Halaman_Utama. Diakses pada 18 Oktober 2017.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-kisi ini dibuat sebagai panduan peneliti dalam melakukan pelaksanaan penelitian terhadap subjek/objek yang diamati.

Judul Penelitian : Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube

Tujuan : Untuk mendiskripsikan dan menganalisis pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan proses menjadi kreator video di Youtube serta kendala yang terjadi.

Wawancara ke (informan) : 1. Dosen Teknologi Pendidikan
2. Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Aspek Observasi : 1. Pelatihan Youtube AdSense
2. Channel Youtube mahasiswa Teknologi Pendidikan

Dokumentasi : 1. Mata kuliah Teknologi Pendidikan
2. Rencana Pembelajaran Semester
3. Channel Youtube mahasiswa Teknologi Pendidikan

NO	ASPEK YANG DITELITI	INDIKATOR	METODE
1	Informasi tentang Program Stdi	- Mengetahui sejarah dan profil Program Studi Teknologi	Observasi, Dokumentasi

	Teknologi Pendidikan UNNES	Pendidikan UNNES - Mengetahui keterampilan khusus yang dimiliki mahasiswa Teknologi Pendidikan	dan Wawancara
2	Pemanfaatan Media Youtube oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan	- Mengetahui pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan - Mengetahui mata kuliah yang mendukung pembuatan media video - Mengetahui pemanfaatan media video yang telah dibuat oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan	Observasi, Dokumentasi dan Wawancara
3.	Proses Menjadi Kreator Video di Youtube	- Mengetahui tahapan-tahapan menjadi kreator video Youtube - Mengetahui awal mula dan perkembangan channel Youtube mahasiswa Teknologi Pendidikan yang sudah menjadi kreator video Youtube	Observasi, Dokumentasi dan Wawancara
4.	Kendala dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube	- Mengetahui kendala dalam memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube	Observasi, Dokumentasi dan Wawancara

Lampiran 10. Kode Teknik Pengumpulan Data

KODE TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik Pengumpulan Data	Kode	Keterangan
Observasi	OBS	Sumber data primer penelitian. Dilakukan langsung dengan mengamati kondisi di lapangan
Wawancara	W	Sumber data primer penelitian. Dilakukan langsung dengan informan
Dokumentasi	DOK	Sumber data sekunder penelitian. Dilakukan dengan menelaah dokumen yang terdapat di sekolah baik melalui sumber foto, internet/web, ataupun dokumen sekolah.

Kode Informan

Informan	Kode
Dosen	DS
Mahasiswa 1 (Imam)	MH.1
Mahasiswa 2 (Aji)	MH.2
Mahasiswa 3 (Lichun)	MH.3

Untuk penulisan kode terletak di dalam kurung pada akhir kalimat dalam setiap hasil penelitian dengan contoh penulisan yaitu **(W.DS)**. Keterangan dari kode tersebut adalah sebagai berikut:

W : menunjukkan teknik pengumpulan data yang digunakan

DS : menunjukkan informan

Lampiran 11. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI


Judul Penelitian : Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube

Tujuan : Untuk mendiskripsikan dan menganalisis pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan proses menjadi kreator video di Youtube serta kendala yang terjadi.

Aspek Observasi : 1. Jurusan Teknologi Pendidikan
2. Informasi pelaksanaan pelatihan Youtube Adsense
3. Materi pelatihan Youtube Adsense
4. Hasil dari pelatihan Youtube Adsense
4. Channel Youtube Mahasiswa Teknologi Pendidikan

No.	Sasaran Pengamatan	Hal yang diamati	Hasil Pengamatan
1.	Jurusan Teknologi Pendidikan	a. Letak gedung jurusan Teknologi Pendidikan	Jurusan Teknologi Pendidikan terletak di Gedung A3 FIP UNNES, berada di kecamatan Gunungpati, Kota Semarang.
		b. Visi dan Misi	Menjadi pusat pengembangan kajian kurikulum dan teknologi pendidikan dan menyiapkan pengembang kurikulum dan pembelajaran, teknolog pembelajaran, dan pendidik serta tenaga kependidikan yang

			menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta multimedia.
		c. Sarana dan Prasarana	Memiliki tiga ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar dan empat laboratorium yakni laboratorium komputer, laboratorium fotografi, laboratorium multimedia dan laboratorium desain grafis. Keempat laboratorium tersebut sangat menunjang kebutuhan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu, program studi ini memiliki satu ruang perpustakaan yang cukup melengkapai keperluan pustaka mahasiswa Teknologi Pendidikan dan satu ruang studio radio untuk tempat mahasiswa menyalurkan kreativitasnya dalam berbroadcasting.
2.	Pelatihan Youtube Adsense	d. Informasi umum tentang pelatihan Youtube Adsense	Pelatihan ini dilaksanakan oleh Heri Triluqman, S.Pd pada tanggal 16 Januari 2017, selama satu minggu ditujukan kepada 30 mahasiswa Teknologi Pendidikan dan secara gratis. Pelatihan ini bertujuan untuk menciptakan kreator-kreator video di Youtube, yang sekiranya mampu dimanfaatkan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan.
		e. Manfaat menjadi kreator video di Youtube	Pelatihan ini menjelaskan manfaat menjadi kreator video di Youtube, yaitu (1) menghasilkan uang, didapat apabila menyautkan video dengan Youtube Adsense, (2) sarana untuk berbagi, Youtube menyediakan kuota tak terbatas untuk pengguna menggunakan Youtube, (3) mencerdaskan kehidupan bangsa, apabila mengupload video edukasi, (4) media pengasah bakat dan hobi,

			ajang tempat menyalurkan bakat dan hobi, (5) menjadi artis dunia maya dan dikenal orang banyak, (6) direkrut perusahaan atau agensi besar, karena Youtube sekarang bisa dijadikan portofolio online
		e. Jumlah peserta pelatihan Youtube Adsense	20 mahasiswa Teknologi Pendidikan
		f. Materi yang didapatkan dari pelatihan Youtube Adsense	Dalam pelatihan ini peserta diberikan cara awal mula menjadi kreator video Youtube dari proses pra produksi, produksi hingga pengembangan. Selain itu, peserta diberikan software penunjang dalam pembuatan video berupa aplikasi wondershare filmora, aplikasi edit video yang mudah untuk digunakan. Dalam pelatihan ini, peserta juga diajarkan membuat video yang mudah, seperti menggabungkan foto-foto, audio dan teks sehingga menjadi suatu video.
		g. Hasil produksi dari peserta pelatihan Youtube Adsense	Pelatihan ini memacu mahasiswa untuk mau membuat produk tiap hari. Produk yang telah dibuat supaya segera diupload di Youtube dan dilihat perkembangannya channel Youtube Adsense-nya. Hasilnya, ada dua mahasiswa yang berhasil mengikuti pelatihan hingga akhir, yaitu Syarifudin dan Aji. Keduanya berhasil mempuyai channel Youtube yang telah disinkronkan dengan Youtube Adsense. Namun, hanya Aji yang sampai sekarang masih berkelut di Youtube dan masih berjalan hingga sekarang.
3.	Mahasiswa Teknologi	h. Karakteristik konten video di	- Konten video Imam yang dibuat ditunjukkan secara

<p>Pendidikan yang sudah menjadi kreator video Youtube</p>	<p>channel Youtube responden (mahasiswa Teknologi Pendidikan)</p>	<p>umum untuk segala kalangan, karena video yang diupload di akun Youtubanya ini kebanyakan seperti vlog kegiatan sehari-hari, vlog jalan-jalan, dokumentasi acaranya, iklan-iklan dan film pendek.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konten video yang dibuat ditunjukkan untuk dunia otomotif, karena Aji melihat peluang untuk menjadi kreator video di Youtube dengan penonton yang banyak yaitu dengan membuat video di dunia otomotif. Video yang dibuat pun sederhana yakni video dengan kumpulan slide-slide foto beserta instrument dan backsound musik. - Konten video yang dibuat ditunjukkan secara umum, karena video yang dibuat berisi macam-macam konten video seperti dokumentasi kegiatan, sepakbola, video lucu dan lain-lain. Video juga dibuat sederhana yakni video dengan foto dan backsound music serta judul yang menarik.
--	---	--

Lampiran 12. Frekuensi Observasi

FREKUENSI OBSERVASI

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1	Observasi kegiatan 1 Pelatihan Youtube Adsense	16 Januari 2017	Melihat dan mengamati proses pelatihan Youtube Adsense. Pemberian materi dasar tentang Youtube
2	Observasi kegiatan 2 Pelatihan Youtube Adsense	17 Januari 2017	Melihat dan mengamati proses pelatihan Youtube Adsense. Praktek pembuatan video.
3	Observasi kegiatan 3 Pelatihan Youtube Adsense	23 Januari 2017	Melihat dan mengamati proses pelatihan Youtube Adsense. Hasil produksi dan mahasiswa yang berhasil menyelesaikan pelatihan.
4	Observasi jurusan Teknologi Pendidikan dan fasilitasnya	9 April 2018	Melihat dan mengamati jurusan Teknologi Pendidikan dan fasilitas yang ada di dalamnya
5	Observasi channel Youtube Imam	28 Februari 2018	Melihat dan mengamati konten dan karakteristik video di channel Youtube Imam
6	Observasi channel Youtube Aji	1 Maret 2018	Melihat dan mengamati konten dan karakteristik video di channel Youtube Aji
7	Observasi channel Youtube Lichun	1 Maret 2018	Melihat dan mengamati konten dan karakteristik video di channel Youtube Lichun

Lampiran 13. Catatan Lapangan Observasi

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 1
Hari/Tanggal : Senin/16 Januari 2017
Waktu : 09.00-12.00
Kegiatan : Pelatihan Youtube Adsense
Hasil :

Hari ini peneliti memulai pengamatan mulai dari jam 9 di laboratorium multimedia Teknologi Pendidikan. Pelatihan diikuti 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan dari 30 kuota yang disediakan. Mahasiswa yang mengikuti diwajibkan membawa laptop, sedangkan materi dan software pendukung sudah disiapkan oleh Bapak Heri Triluqman selaku penyelenggara pelatihan Youtube Adsense. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu minggu atau tujuh hari. Pelatihan ini bertujuan untuk menyalurkan bakat mahasiswa Teknologi Pendidikan sehingga mampu menjadi kreator di Youtube.

Pada pertemuan pertama, Bapak Heri Triluqman memberikan pengantar sebelum masuk ke dalam praktek diantaranya, manfaat Youtube, manfaat menjadi kreator di Youtube dan bagaimana mengiklan video Youtube. Setelah memberikan pengantar, beliau mengenalkan kepada peserta tentang software yang digunakan untuk mengedit video dan memberi contoh video yang telah dibuat.

Semarang, 16 Januari 2017
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 2
Hari/Tanggal : Selasa/17 Januari 2017
Waktu : 09.00-12.00
Kegiatan : Pelatihan Youtube Adsense
Hasil :

Hari ini peneliti memulai pengamatan sama dengan hari kemarin yakni mulai dari jam 9 di laboratorium multimedia Teknologi Pendidikan. Hari ini adalah pelatihan Youtube Adsense hari ke dua. Pada hari kedua ini peserta yang mengikuti wajib telah menginstall software yang telah diberikan dan sudah menyiapkan bahan yang diperlukan untuk membuat video.

Selain itu, peserta juga diberi materi tentang tahapan-tahapan untuk menjadi kreator video di Youtube. Dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi dan pengembangan. Apabila tahapan tersebut sudah dilaksanakan maka yang dilakukan selanjutnya adalah mengiklan video Youtube dengan Youtube Adsense.

Semarang, 17 Januari 2017
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 3
Hari/Tanggal : Senin/23 Januari 2017
Waktu : 09.00-12.00
Kegiatan : Pelatihan Youtube Adsense
Hasil :

Pada hari ini peneliti melakukan pengamatan di laboratorium multimedia Teknologi Pendidikan. Hari ini adalah pelatihan Youtube Adsense hari ke terakhir, dimana menyisakan dua mahasiswa yang telah berhasil menyelesaikan pelatihan Youtube Adsense. Dua mahasiswa tersebut adalah Syarifudin (sudah lulus) dan Aji (mahasiswa semester 6). Keduanya berhasil mempunyai channel Youtube yang telah disinkronkan dengan Youtube Adsense.

Semarang, 23 Januari 2017
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 4
Hari/Tanggal : 9 April 2018
Waktu : 08.00-10.00
Kegiatan : Mengamati jurusan Teknologi Pendidikan dan fasilitasnya
Hasil :

Pada observasi hari ini peneliti mengamati jurusan Teknologi Pendidikan. Jurusan ini terletak di Gedung A3 FIP UNNES, berada di kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Visi dan Misinya, menjadi pusat pengembangan kajian kurikulum dan teknologi pendidikan dan penyiapan pengembang kurikulum dan pembelajaran, teknolog pembelajaran, dan pendidik serta tenaga kependidikan yang menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta multimedia.

Jurusan Teknologi Pendidikan memiliki tiga ruang kelas untuk kegiatan belajar mengajar dan empat laboratorium yakni laboratorium komputer, laboratorium fotografi, laboratorium multimedia dan laboratorium desain grafis. Keempat laboratorium tersebut sangat menunjang kebutuhan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Selain itu, program studi ini memiliki satu ruang perpustakaan yang cukup melengkapai keperluan pustaka mahasiswa Teknologi Pendidikan dan satu ruang studio radio untuk tempat mahasiswa menyalurkan kreativitasnya dalam broadcasting.

Semarang, 9 April 2018
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 5
Hari/Tanggal : 28 Februari 2018
Waktu : 10.00-10.30
Kegiatan : Mengamati konten dan karakteristik video Youtube Imam
Hasil :

Pada observasi hari ini peneliti melakukan observasi setelah melakukan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah melihat dan mengamati konten video yang ada di channel Youtube Imam serta karakteristik dari video tersebut. Hasilnya konten video Imam yang dibuat ditunjukkan secara umum untuk segala kalangan, karena video yang diupload di akun Youtubanya ini kebanyakan seperti vlog kegiatan sehari-hari, vlog jalan-jalan, dokumentasi acaranya, iklan-iklan dan film pendek. Jumlah video yang telah di upload di Youtube sebanyak 40 video.

Semarang, 28 Februari 2018
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 6
Hari/Tanggal : 1 Maret 2018
Waktu : 10.00-10.30
Kegiatan : Mengamati konten dan karakteristik video Youtube Aji
Hasil :

Pada observasi hari ini peneliti melakukan observasi setelah melakukan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah melihat dan mengamati konten video yang ada di channel Youtube Aji serta karakteristik dari video tersebut. Hasilnya konten video yang dibuat ditunjukkan untuk dunia otomotif, karena Aji melihat peluang untuk menjadi kreator video di Youtube dengan penonton yang banyak yaitu dengan membuat video di dunia otomotif. Video yang dibuat pun sederhana yakni video dengan kumpulan slide-slide foto beserta instrument dan backsound musik. Jumlah video yang telah di upload di Youtube sebanyak 726 video

Semarang, 1 Maret 2018
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

CATATAN LAPANGAN

Observasi : 6
Hari/Tanggal : 1 Maret 2018
Waktu : 14.45-15.30
Kegiatan : Mengamati konten dan karakteristik video Youtube Lichun
Hasil :

Pada observasi hari ini peneliti melakukan observasi setelah melakukan wawancara. Observasi yang dilakukan adalah melihat dan mengamati konten video yang ada di channel Youtube Aji serta karakteristik dari video tersebut. Hasilnya konten video yang dibuat ditunjukkan secara umum, karena video yang dibuat berisi macam-macam konten video seperti dokumentasi kegiatan, sepakbola, video lucu dan lain-lain. Video juga dibuat sederhana yakni video dengan foto dan backsound music serta judul yang menarik. Jumlah video yang telah di upload di Youtube sebanyak 106 video

Semarang, 1 Maret 2018
Observer,

Muhammad Rosyid Hidayat

Lampiran 14. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Pemanfaatan Youtube di Kalangan Mahasiswa Teknologi Pendidikan Sebagai Sarana Menjadi Kreator Video di Youtube

Tujuan : Untuk mendiskripsikan dan menganalisis pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dan proses menjadi kreator video di Youtube serta kendala yang terjadi.

Wawancara ke (informan) :1. Mahasiswa Teknologi Pendidikan
2. Dosen Teknologi Pendidikan

NO	Indikator	Informan	Pertanyaan
1	Mengetahui potensi mahasiswa Teknologi Pendidikan	- Dosen - Mahasiswa	1. Keterampilan apa yang anda miliki setelah lulus dari Teknologi Pendidikan? 2. Apakah di TP mengajarkan pembuatan media video? Mata kuliah apa saja? 3. Bagaimana pemanfaatan hasil tugas atau produk yang dihasilkan mahasiswa TP? Apakah disebar luaskan?
2.	Mengetahui pemanfaatan Youtube	- Dosen - Mahasiswa	1. Apa yang anda ketahui tentang Youtube? 2. Manfaat apa saja yang anda dapat dari Youtube? 3. Bagaimana cara agar mahasiswa TP mau memanfaatkan Youtube? 4. Mengenai menjadi kreator video di Youtube apakah mahasiswa TP mampu menjadi kreator video tersebut?

4.	Mengetahui proses menjadi kreator video Youtube	- Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana menjadi kreator video di Youtube? 2. Apa nama channel Youtube anda? 3. Video-video Youtube yang anda buat ditujukan untuk siapa? 4. Apa saja alur pra produksi dari menjadi kreator video di Youtube? 5. Apa saja alur produksi dari menjadi kreator video di Youtube? 6. Apa saja alur pengembangan dari menjadi kreator video di Youtube? 7. Ceritakan awal mula dan perkembangan channel Youtube anda!
5.	Mengetahui kendala yang terjadi saat pemanfaatan Youtube oleh mahasiswa sebagai sarana menjadi kreator video Youtube	- Dosen - Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa mahasiswa kurang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube? 2. Apa saja kendala di alur pra produksi dari menjadi kreator video di Youtube? 3. Apa saja kendala di alur produksi dari menjadi kreator video di Youtube? 4. Apa saja kendala di alur pengembangan dari menjadi kreator video di Youtube?

Lampiran 15. Frekuensi Wawancara

FREKUENSI WAWANCARA

No	Informan	Hari/Tanggal	Kegiatan dan Data yang Diperoleh
1	Mahasiswa 1 (Imam)	Rabu/28 Februari 2018	Informasi tentang jurusan Teknologi pendidikan, pemanfaatan Youtube, proses menjadi kreator di Youtube dan kendalanya.
2	Mahasiswa 2 (Aji)	Kamis/1 Maret 2018	Informasi tentang jurusan Teknologi pendidikan, pemanfaatan Youtube, proses menjadi kreator di Youtube dan kendalanya.
3	Mahasiswa 3 (Lichun)	Kamis/1 Maret 2018	Informasi tentang jurusan Teknologi pendidikan, pemanfaatan Youtube, proses menjadi kreator di Youtube dan kendalanya.
4	Dosen (Bapak Heri Triluqman)	Jumat/9 Maret 2018	Informasi tentang jurusan Teknologi pendidikan, pemanfaatan Youtube dan kendalanya.

Lampiran 16. Catatan Lapangan Wawancara

Catatan Lapangan Wawancara

Wawancara : 1
 Hari/Tanggal : 28 Februari 2018
 Waktu : 10.00-10.30 WIB
 Kegiatan : Wawancara
 Informan : Imam Fahrurazi / Mahasiswa Teknologi Pendidikan Semester 8
 Kode : MH.1
 Tempat : Kantin
 Uraian : Dalam kegiatan wawancara hari ini peneliti melakukan wawancara secara tatap muka dengan mahasiswa yang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube, wawancara dilakukan dengan waktu sekitar 30 menit. Pertanyaan yang diberikan berkembang sesuai dengan jawaban yang diterima.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda ketahui tentang Teknologi Pendidikan?	Teknologi Pendidikan adalah jurusan yang mengajarkan tentang bagaimana membuat media pembelajaran dan diajarkan menjadi tenaga pendidik dan kependidikan.
2.	Apa saja yang dipelajari di Teknologi Pendidikan?	Media Flash, media pembelajaran seperti membuat brosur. Lalu yang lebih rumit yaitu tentang membuat media audio visual, seperti membuat video pembelajaran yang tujuan agar siswa atau sasaran video tersebut tertarik dengan pelajaran tersebut.
3.	Keterampilan apa yang anda miliki setelah lulus dari Teknologi Pendidikan?	Keterampilan dalam mengolah kurikulum seperti membuat RPP, lalu dapat meneliti dan menganalisis media-media yang dibutuhkan saat menjadi seorang tenaga kependidikan. Selain itu, keterampilan yang didapat seperti fotografi dan sinematografi. Keduanya merupakan keterampilan yang saya sukai.
4.	Apa anda mahir dalam membuat media video? (skala 1-10)	Dalam lingkup teman-teman, keterampilan dalam membuat media video saya 7-7.5. Dalam lingkup Semarang/Jawa Tengah, keterampilan dalam membuat video saya hanya 5-6.
5.	Apakah di TP	Di awal ada mata kuliah broadcasting, yang

	mengajarkan pembuatan media video? Mata kuliah apa saja?	sedikit menyinggung tentang pembuatan audio visual. Lalu mata kuliah sinematografi, mempelajari lebih dalam tentang media video dimulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Kemudian ada juga mata kuliah editing video. Menurut saya, mahasiswa Teknologi pendidikan memiliki bekal dalam pembuatan media video. Dan dalam tahap pengembangan pembuatan media video tergantung mahasiswanya mau melanjutkan atau tidak.
6.	Setelah anda membuat media video bagaimana cara anda memanfaatkan karya tersebut?	Media video yang sudah saya buat saya kumpulkan dan saya jadikan sebagai portofolio online. Maksud dari portofolio online disini yaitu saya mengupload video ke instagram dan youtube. Selain untuk menyebarkan media video yang telah saya buat, saya mengupload video di Youtube untuk mengetahui reaksi dari orang lain yang memberi saran dan komentar.
7.	Apa nama channel Youtube anda?	Imam Fahrurozi
8.	Video-video Youtube yang anda buat ditujukan untuk siapa?	Video yang saya buat ditujukan untuk umum, karena video yang saya buat kebanyakan after movie atau dokumentasi kegiatan, beberapa film yang sudah saya buat dan yang saya ikutkan dalam perlombaan.
9.	Bagaimana menjadi kreator video di Youtube?	Menurut saya untuk menjadi kreator video yang paling penting adalah membuat video. Semakin lama dan sering kita membuat video, semakin banyak pelajaran yang kita dapatkan. Hal tersebut akan meningkatkan kualitas video kita. Meningkatnya kualitas video yang kita buat akan membuat video kita semakin menarik untuk ditonton oleh penonton.
10.	Apa saja alur pra produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam praproduksi, kita menganalisis penonton atau sasaran video kita, menyusun ide, skenario dan segala kebutuhan yang diperlukan. Kendalanya, dalam menentukan ide sering kali ide yang kita tentukan itu sama dengan ide orang lain. Solusinya yaitu dengan cara mengubah pengemasan videonya, agar video yang dibuat berbeda dan lebih menarik.
11.	Apa saja alur produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam produksi, lebih mengarah teknik di lapangan, seperti pembagian tugas masing-masing dari sutradara, cameramen, DOP, hingga talent. Talentnya sendiri saya mengajak teman

		sendiri. Kendalanya, cuaca di lapangan yang mengganggu target pengambilan gambar. Lalu perlengkapan yang kurang, seperti baterai kamera yang habis.
12.	Apa saja alur pengembangan dari menjadi kreator video di Youtube?	Dalam alur pengembangan, hasil pengambilan gambar yang telah diambil lalu diedit dan di upload di Youtube. Terkadang dibuatkan video versi pendeknya untuk diupload di instagram, sebagai cara untuk menyebarkan atau promosi video yang telah di upload di Youtube tersebut. Kendalanya, video yang saya buat kebanyakan hanya dokumentasi kegiatan dan film, sehingga belum ada fokus arah channel video Youtube saya.
13.	Bagaimana cara anda meanggapi komentar yang ada di video Youtube anda?	Kebanyakan yang berkomentar hanya “oke”, “joss”. Namun akhir-akhir ini ada yang berkomentar untuk memperbaiki videonya di menit ini. Hal tersebut saya jadikan catatan dan evaluasi agar ke depannya bisa lebih baik lagi dalam membuat video
14.	Bagaimana cara anda menyebarkan video Youtube anda?	Dibuatkan versi pendek dan di upload di instagram, story instagram dan story whatsapp lalu diberikan link video yang di Youtube. Karena teman yang ada di instagram sama dengan teman yang ada di whatsapp, oleh karenanya saya mengupload di kedua sosial media itu.
15.	Ceritakan awal mula dan perkembangan channel Youtube anda?	Awalnya membuat channel Youtube untuk menampung video yang telah dibuat, karena saya sering jalan-jalan dan mengedit video. Jadi sasarannya ya hanya teman-teman di sekitar saya. Kemudian bertambahnya subscriber dan penonton Youtube saya saat saya mengikuti lomba dan menguploadnya di Youtube. Video di channel Youtube saya yang saya suka itu sewaktu saya jalan-jalan di Bantir.
16.	Apa yang anda ketahui tentang Youtube?	Youtube adalah wadah untuk para kreator video atau orang yang iseng mengupload video atau juga orang yang mempunyai video tetapi tidak mempunyai tempat penyimpanan atau hardisk sehingga videonya diupload di Youtube. Intinya Youtube adalah wadah video, menurut saya.
17.	Manfaat apa saja yang anda dapat dari Youtube?	Menurut saya, Youtube bisa dijadikan tempat mencari uang apabila telah menjadi kreator

		video di Youtube. Dan disisi lain Youtube menyediakan berbagai ilmu dan bahan pembelajaran.
18.	Mengenai menjadi kreator video di Youtube apakah mahasiswa TP mampu menjadi kreator video tersebut?	Menurut saya, mahasiswa Teknologi Pendidikan mampu menjadi kreator video di Youtube, karena mahasiswa TP mempunyai dasar-dasar pembuatan video dari broadcasting, pembuatan (sinematografi) dan editing video. Bisa dikatakan mahasiswa TP selangkah lebih maju daripada jurusan-jurusan yang lain dalam hal pembuatan media video terutama Youtube, tergantung mahasiswanya tersebut mau mengembangkan kemampuannya tersebut atau tidak.
19.	Bagaimana pendapat anda tentang mahasiswa TP yang tidak memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi kreator video di Youtube?	Menurut saya, fokus mahasiswanya yang kurang karena menjadi kreator video di Youtube membutuhkan waktu yang lama, untuk bisa menjadi kreator yang bagus harus mengupload video paling tidak sekali dalam seminggu. Selain itu kita terbebani dengan tugas kuliah. Sehingga tingkat konsistensi kita dalam Youtube itu kurang.
20.	Menurut anda, bagaimana cara agar mahasiswa TP mau memanfaatkan Youtube?	Kemarin di mata kuliah Technopreneurship, kita diajarkan untuk berusaha di bidang teknologi, salah satunya yaitu Youtube. Dengan Youtube kita bisa meraih pundi-pundi uang dengan cara upload video, share video, mencari subscriber dan view. Maksudnya disini yaitu mahasiswa TP di motivasi tentang manfaat menjadi kreator video di Youtube.
21.	Jika anda telah mendapatkan hasil dari Youtube AdSense, berapa rupiah yang telah anda dapat?	Channel yang saya buat sudah dihubungkan dengan Youtube AdSense. Dan terakhir saya cek sekitar \$ 2-3.
22.	Apa pengalaman menarik yang anda dapat selama menjadi kreator video di Youtube?	Saya senang saat saya mendokumentasikan kegiatan, lalu banyak yang komen dan mengapresiasi video yang telah saya buat. Dengan adanya yang mengapresiasi, semakin banyak yang kenal saya dan meminta kontak saya untuk ikut membantu mendokumentasikan kegiatan di lain kesempatan. Kemudian saat ada sesama kreator video yang berkomentar sehingga kita saling share pengalaman dan berdiskusi.

Catatan Lapangan Wawancara

Wawancara : 2
 Hari/Tanggal : 1 Maret 2018
 Waktu : 10.00-10.30 WIB
 Kegiatan : Wawancara
 Informan : Aji Setiawan / Mahasiswa Teknologi Pendidikan Semester 6
 Kode : MH.2
 Tempat : Kos Aji
 Uraian : Dalam kegiatan wawancara hari ini peneliti melakukan wawancara secara tatap muka dengan mahasiswa yang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube, wawancara dilakukan dengan waktu sekitar 30 menit. Pertanyaan yang diberikan berkembang sesuai dengan jawaban yang diterima.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda ketahui tentang Teknologi Pendidikan?	Teknologi Pendidikan adalah jurusan yang mempelajari tentang pengembangan kurikulum, dan pengembangan teknologi untuk dunia pendidikan.
2.	Apa saja yang dipelajari di Teknologi Pendidikan?	Pertama yaitu tentang kurikulum. Kedua, pembuatan media pembelajaran dan pengembangannya. Selain itu diajarkan juga editingan video, pembuatan animasi, dan lain-lain
3.	Keterampilan apa yang anda miliki setelah lulus dari Teknologi Pendidikan?	Paham tentang editing video, fotografi, desain grafis dan kurikulum.
4.	Apa anda mahir dalam membuat media video?	Kemahiran saya dalam skala 1-10 adalah 7 Kemahiran rata-rata anak TP adalah 8
5.	Apakah di TP mengajarkan pembuatan media video? Mata kuliah apa saja?	Editing video, sinematografi. Di konsentrasi PTP ada mata kuliah pembuatan media dan di dalamnya terdapat pembuatan video.
6.	Setelah anda membuat media video bagaimana cara anda memanfaatkan karya tersebut?	Untuk sementara saya hanya menyebarkan di sekitar saya. Dan untuk secara umum dunia pendidikan saya belum.
7.	Apa nama channel Youtube anda?	Channel utama Portal Cars, yang lain ada Moto Trans.
8.	Bagaimana menjadi kreator video di	Pertama niat, mau berpikir kreatif dan kerja keras. Karena di Youtube mencari viewers bisa

	Youtube?	mudah dan bisa susah tergantung konten yang dibuat itu.
9.	Apa saja alur pra produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam pra produksi yaitu menyiapkan bahan-bahan, seperti website yang bisa dijadikan sumber bahan video. Kendalanya yaitu bahasa, karena video yang saya buat ditujukan untuk orang luar seperti amerika sehingga harus bagus bahasa inggrisnya.
10.	Apa saja alur produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Di Produksi yaitu bahan yang sudah disiapkan kemudian dirangkai menjadi sebuah video. Dan diberikan narasi berbahasa inggris + soundtrack music. Kendalanya yaitu tentang fasilitas laptop saya sendiri yang kurang sehingga dalam merender video menjadi lama.
11.	Apa saja alur pengembangan dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam pengembangannya yaitu di bagian optimasi ketika mengupload, ada beberapa bagian yang perlu disetting agar viewernya banyak seperti tag dan judul yang menarik. Dan untuk pengembangan channelnya sendiri yaitu harus update mobil-mobil terbaru. Kendalanya yaitu sumber bahan video yang tidak setiap hari update.
12.	Video-video Youtube yang anda buat ditujukan untuk siapa?	Untuk dunia otomotif.
13.	Bagaimana cara anda menyebarkan video Youtube anda?	Menurut saya, men-share tidak terlalu berpengaruh dalam menambah viewers karena konten video yang saya buat itu berbahasa inggris dan tujuannya untuk orang luar negeri seperti amerika.
14.	Ceritakan awal mula dan perkembangan channel Youtube anda?	Awalnya di semester 2 saya mengikuti pelatihan Youtube yang dibuat oleh salah satu dosen TP yakni Pak Heri, disitu saya pertama kali mengenal yang namanya Youtube AdSense. Belajar Youtube AdSense, pembuatan video dan optimasi mengupload video di Youtube dalam pelatihan tersebut. Awalnya penonton tidak banyak, hingga saya sempat berhenti membuat video selama satu bulan. Namun akhirnya saya lanjutkan kembali, sampai pada bulan Januari 2018 Youtube AdSense saya menghasilkan. Per bulannya menghasilkan Rp. 250.000,00 dan ditotal saat pembayaran dari Youtube AdSense hingga Rp. 1.500.000,00. Channel saya sudah

		hampir setahun lebih. Jumlah video yang saya buat sudah 720-an dan 462 subscriber.
15.	Apa yang anda ketahui tentang Youtube?	Youtube adalah salah satu media video yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai hal di bidang pendidikan, hiburan, dan informasi yang menarik.
16.	Manfaat apa saja yang anda dapat dari Youtube?	Manfaatnya yaitu informasi dalam berbagai video itu. Kemudian bisa mendapatkan penghasilan.
17.	Mengenai menjadi kreator video di Youtube apakah mahasiswa TP mampu menjadi kreator video tersebut?	Menurut saya, pasti bisa karena di mata kuliah banyak yang diajarkan tentang pembuatan media video. Yang mana video tersebut bisa diupload di Youtube dan bermanfaat untuk orang lain.
18.	Mengapa sedikit mahasiswa TP yang mau memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi menjadi creator video di Youtube?	Menurut saya, karena ketika mereka membuat media video hanya terpaku hanya untuk menyelesaikan tugas. Tidak memikirkan manfaat kelanjutan dari video tersebut. Saran dari saya, mungkin perlu dibuatkannya satu channel dari jurusan untuk mengumpulkan hasil karya dari mahasiswa yang telah membuat media video tersebut, sehingga media video dapat bermanfaat dan tidak terbuang sia-sia.
19.	Apa dan bagaimana hubungan antara mata kuliah yang anda ambil dengan Youtube ini?	Sebagian ada yang berhubungan dengan Youtube, sebagian lagi tidak. Yang berhubungan seperti mata kuliah technopreneurship yang mengajarkan tentang manfaat Youtube. Editing video dan seinematografi juga.
20.	Menurut anda, bagaimana cara agar mahasiswa TP mau memanfaatkan Youtube?	Menurut saya, jurusan Teknologi Pendidikan harus menyediakan channel khusus di Youtube, yang berisi karya mahasiswa. Daripada mahasiswa mengumpulkan media video berupa kaset, lebih bermanfaat apabila di upload di Youtube. Selain itu, apabila channel pendidikan dibuat pribadi terkesan kurang profesional dan kurang menarik viewers.
21.	Apa pengalaman menarik yang anda dapat selama menjadi kreator video di Youtube?	Bisa tahu kalau Youtube bermanfaat dan bisa digunakan untuk mencari uang. Dan perjalanan untuk menjadi creator video butuh kerja keras, seperti membuat video setiap hari dan sebagainya. Selain itu komentar baik buruk saya jadikan sebagai bahan evaluasi.

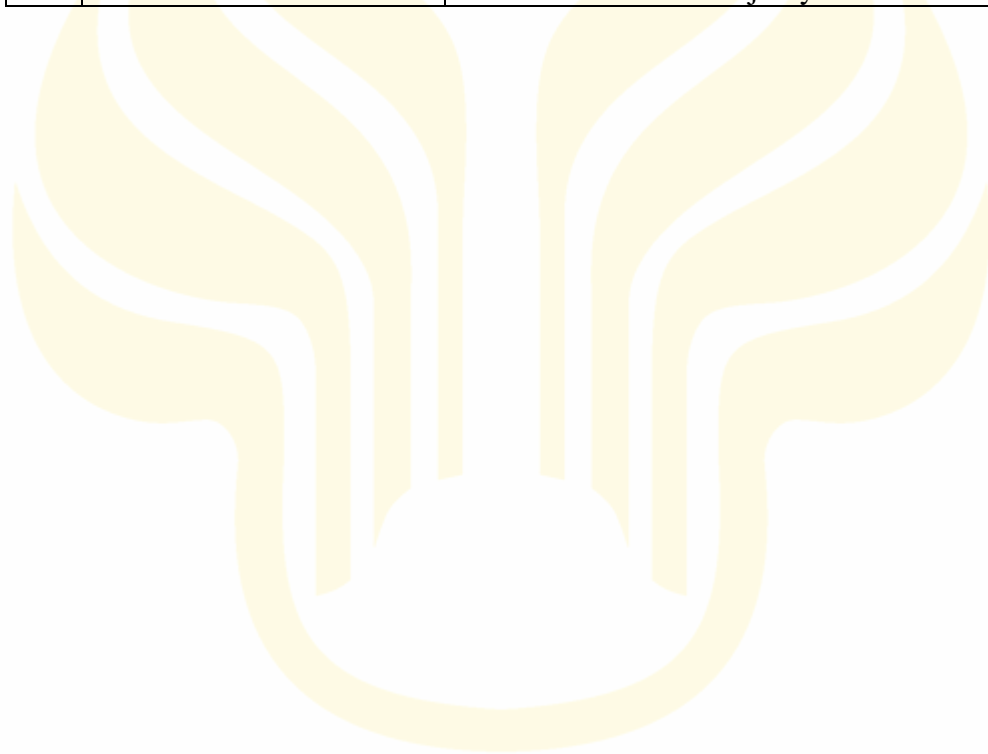
Catatan Lapangan Wawancara

Wawancara : 3
 Hari/Tanggal : 1 Maret 2018
 Waktu : 14.45-15.15 WIB
 Kegiatan : Wawancara
 Informan : Ahmad Muchlisun / Mahasiswa Teknologi Pendidikan Semester 6
 Kode : MH.3
 Tempat : Lorong FIP
 Uraian : Dalam kegiatan wawancara hari ini peneliti melakukan wawancara secara tatap muka dengan mahasiswa yang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube, wawancara dilakukan dengan waktu sekitar 30 menit. Pertanyaan yang diberikan berkembang sesuai dengan jawaban yang diterima.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda ketahui tentang Teknologi Pendidikan?	Teknologi Pendidikan adalah bidang studi yang membahas teknologi dalam pendidikan, seperti pembuatan media dan sejenisnya.
2.	Apa saja yang dipelajari di Teknologi Pendidikan?	Secara garis besarnya yaitu tentang pembuatan media, dimulai dari persiapan teori-teori hingga praktek pembuatannya.
3.	Keterampilan apa yang anda miliki setelah lulus dari Teknologi Pendidikan?	Kalau diliat dari mata kuliahnya, bisa menjadi pembuat media video.
4.	Apa anda mahir dalam membuat media video?	Menurut saya kemahiran saya dalam skala 1-10 adalah 6. Dan untuk rata-rata anak TP adalah 7 atau 8.
5.	Apakah di TP mengajarkan pembuatan media video? Mata kuliah apa saja?	Ada, Sinematografi.
6.	Setelah anda membuat media video bagaimana cara anda memanfaatkan karya tersebut?	Sebagian saya simpan pribadi karena konten yang saya buat untuk saya. Tetapi ada juga yang saya share di Youtube.
7.	Apa nama channel Youtube anda?	Tugasiana Blog
8.	Bagaimana menjadi kreator video di Youtube?	Pertama adalah niat dan yang kedua adalah action. Keduanya sudah cukup apabila sungguh-sungguh dalam dunia Youtube.
9.	Apa saja alur pra	Dalam pra produksi, yang utama adalah ide.

	produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Kendalanya, dalam menentukan ide yang menarik untuk dibuat video.
10.	Apa saja alur produksi dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam produksinya yaitu actionnya atau pengerjaan dari ide tersebut. Dari situ kita akan sering bertemu dengan kendala-kendalanya. Kendalanya, dari alat-alat yang dibutuhkan. Sehingga sulit untuk bersaing dengan creator video Youtube yang lain.
11.	Apa saja alur pengembangan dari menjadi kreator video di Youtube? Dan apa saja kendalanya?	Dalam pengembangannya yaitu promosi dari video tersebut. Kendalanya, budget untuk iklan video kita agar bisa ditonton masyarakat yang lebih luas.
12.	Video-video Youtube yang anda buat ditujukan untuk siapa?	Umum karena berisi macam-macam konten video.
13.	Bagaimana cara anda menyebarkan video Youtube anda?	Share ke grup whatsapp dan facebook.
14.	Ceritakan awal mula dan perkembangan channel Youtube anda?	Awalnya dulu saya rutin dalam membuat video di Youtube. Di setiap video yang upload biasanya menambah subscriber. Tetapi sekarang lagi berhenti karena banyak kesibukan. 32 subscriber dan 100an video.
15.	Apa yang anda ketahui tentang Youtube?	Youtube adalah wadah untuk creator-creator video, untuk apresiasi video yang telah dibuat.
16.	Manfaat apa saja yang anda dapat dari Youtube?	Untuk hiburan sebagai viewer. Dan untuk creator sebagai tempat mengekspresikan diri, dapat menjadi terkenal.
17.	Mengenai menjadi kreator video di Youtube apakah mahasiswa TP mampu menjadi kreator video tersebut?	Bisa, karena ditunjang mata kuliah yang didapat selama kuliah. Semisal sinematografi sebagai dasarnya, dan diajari desain untuk membuat thumbnail di Youtube.
18.	Apa dan bagaimana hubungan antara mata kuliah yang anda ambil dengan Youtube ini?	Hampir terkait secara keseluruhan karena berhubungan dengan produksi video. Mata kuliah sinematografi, desain grafis
19.	Menurut anda, bagaimana cara agar mahasiswa TP mau memanfaatkan Youtube?	Menurut saya, jurusan perlu mengadakan sosialisasi Youtube. Semisal tugas diupload di Youtube dan nilai berdasarkan viewers.
20.	Jika anda telah mendapatkan hasil dari	Sudah dikaitkan Youtube AdSense. Baru menghasilkan Rp. 30.000,00.

	Youtube Adsense, berapa rupiah yang telah anda dapat?	
21.	Apa pengalaman menarik yang anda dapat selama menjadi kreator video di Youtube?	Ada komentar agar membuat video lagi. Puas rasanya video yang kita buat diapresiasi oleh orang lain. Komentar buruk dijadikan sebagai bahan evaluasi di video selanjutnya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Catatan Lapangan Wawancara

Wawancara : 4
 Hari/Tanggal : 9 Maret 2018
 Waktu : 14.30-15.00 WIB
 Kegiatan : Wawancara
 Informan : Bapak Heri Triluqman / Dosen Teknologi Pendidikan
 Kode : DS
 Tempat : Kantor Jurusan Teknologi Pendidikan
 Uraian : Dalam kegiatan wawancara hari ini peneliti melakukan wawancara secara tatap muka dengan dosen yang mengajarkan membuat media video dan mengajarkan technopreneurship mahasiswa lewat Youtube, wawancara dilakukan dengan waktu sekitar 30 menit. Pertanyaan yang diberikan berkembang sesuai dengan jawaban yang diterima.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mata kuliah apa saja yang bapak ajarkan?	TIK, Technopreneurship, Perancangan Media Pembelajaran, Produksi dan Implementasi Media Pembelajaran.
2.	Tugas apa yang biasanya bapak berikan kepada mahasiswa TP?	Lebih sering tugas yang saya berikan berupa produk. Contohnya dalam mata kuliah TIK, saya memberikan tugas mahasiswa dalam membuat produk media pembelajaran yang memanfaatkan TIK, seperti membuat slide presentasi, video pembelajaran dan materi-materi berupa tulisan.
3.	Bagaimana pemanfaatan hasil tugas atau produk yang dihasilkan mahasiswa TP? Apakah disebar luaskan?	Sebagian dikumpulkan di saya dan ada yang disebar luaskan tergantung karakternya, seperti mata kuliah TIK pembuatan konten pembelajaran dalam bentuk tulisan ya mereka upload di blog personal maupun kelompok, lalu kalau konten video supaya bisa dimanfaatkan oleh orang lain maka ada yang upload di Youtube.
4.	Hasil dari wawancara saya dengan informan mahasiswa, banyak dari mereka mengatakan ilmu Youtube mereka didapatkan dari mata kuliah Technopreneurship. Jelaskan, mengapa bapak	Ya karena Youtube kalau dikaitkan dengan technopreneurship, Youtube memiliki 2 keuntungan yang bisa dioptimalkan. Yang pertama, kalau kita berbisnis di era digital ini kita bisa memnafaatkan Youtube sebagai tempat promosi bisnis kita. Disamping itu ada juga, Youtube sebagai sumber penghasilan, menjadi publisher di Youtube atau creator video, jadi membuat video di upload di Youtube dan di

	mengajarkan Youtube kepada mahasiswa!	optimalkan. Dan apabila tahu caranya dengan baik maka dapat menghasilkan uang dengan cara mengaitkan video kita dengan Youtube Adsense.
5.	Seberapa tertarik mahasiswa tersebut dengan Youtube ini? (Skala 1-10)	Jadi disini saya memberikan pilihan kepada mahasiswa untuk memilih berbagai macam model bisnis salah satunya menjadi kreator video di Youtube ini, dari 240 mahasiswa ada 20-30 yang memilih menekuni Yutube ini.
6.	Mata kuliah apa saja yang menunjang mahasiswa dalam pembuatan media video? Dan seberapa mahir mahasiswa membuat media video?	Kalau untuk mata kuliah apa saja mungkin bisa menanyakan langsung kepada mahasiswa karena mereka yang merasakan langsung. Tapi secara basic untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan dimulai dari semester 3 yang mata kuliah TIK ketika mereka mengembangkan media video, mayoritas hampir keseluruhan bisa membuat video dengan berbagai software walau sederhana. Menurut saya keseluruhan sudah baik tinggal bagaimana cara mereka untuk mengoptimalkan keterampilan tersebut. Karena sebelum mendapatkan mata kuliah tentang media video mereka sudah memiliki basic akan hal itu, dengan nilai rata-rata 7 atau 8 untuk keterampilan membuat video mereka.
7.	Apa kekurangan mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam pembuatan media video?	Kalau menurut saya lebih ke arah konsistensi mereka, karena untuk skill membuat video saya piker sudah bagus. Konsistensi mereka untuk terus berkarya yang menurut saya jadi factor utama kekurangan mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam membuat video. Kebanyakan dari mereka hanya membuat-buat lalu berhenti di tengah jalan.
8.	Apa tanggapan bapak tentang mahasiswa yang hanya membuat video tanpa memberikan manfaat untuk orang lain? (hanya untuk menyelesaikan tugas)	Menurut saya ya tergantung karakter produk yang dibuat, karena tidak semua produk bisa dipublikasikan di Youtube. Video-video yang telah dibuat lebih baik dikonsep lagi agar konten video di Youtube jadi lebih berkualitas, karena jika semua hasil karya di upload tanpa konsep maka yang terjadi hanya akan menjadi video sampah di Youtube sehingga manfaatnya kurang didapat. Selain itu, pemanfaatan video yang telah dibuat juga bisa lewat kontes atau festival video pembelajaran, seperti halnya lomba festival video edukasi. Yang penting video yang telah dibuat tidak hanya disimpan saja.

9.	Apa yang bapak ketahui tentang Youtube?	Youtube adalah salah satu aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai konten-konten video dalam bentuk macam bentuknya, seperti halnya video bergerak maupun slide foto dengan backsound music.
10.	Manfaat apa saja yang bisa didapat dari Youtube?	Manfaat ini bisa dilihat dari 2 sisi. Dari sisi creator, Youtube dijadikan sebagai wadah untuk berkreasi. Sekarang banyak creator Youtube yang bermunculan, baik yang sudah profesional maupun yang personal (pemula). Sedangkan dari sisi pengguna, bisa sebagai berbagai sumber, seperti sumber informasi, belajar dan hiburan. Dan untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan, mereka bisa masuk kedua sisi, bisa menjadi seorang creator atau hanya pengguna saja, tergantung minat dari mahasiswa tersebut.
11.	Apakah mahasiswa Teknolgi Pendidikan mampu menjadi creator video di Youtube?	Menurut saya jika ada kemauan ya sangat mampu. Karena di Youtube itu tidak mengharuskan video dengan syarat-syarat tertentu, intinya kan video yang original dan bermanfaat.
12.	Menurut bapak, bagaimana cara agar mahasiswa TP mau memanfaatkan Youtube?	Tergantung niat dan kebutuhan dari mahasiswa tersebut. Kalau niat mahasiswa hanya untuk menjadikan sebagai referensi ya mahasiswa tinggal menggunakan saja untuk mencari konten yang dibutuhkan. Sedangkan jika mahasiswa memanfaatkan Youtube untuk mengeksistensikan diri ya dengan cara membuat karya lalu dikelola dengan baik dan tidak asal-asal (dengan konsep), apalagi jika ingin mendapatkan uang dari Youtube, video yang dibuat harus memenuhi target sesuai syarat AdSense yang berlaku. Sehingga apabila sudah bisa berpenghasilan dari Youtube maka bisa dikatakan Youtube sebagai wadah untuk bekerja atau berkarir.
13.	Mengapa mahasiswa kurang memanfaatkan Youtube sebagai sarana menjadi creator video di Youtube?	Menurut saya, penyebabnya adalah factor konsistensi, karena menjadi seorang creator video di Youtube tidak hanya sekali dua kali upload video, menjadi creator video membutuhkan waktu untuk monataise (mengaitkan) dengan Youtube AdSense. Apalagi sekarang syaratnya harus mempunyai 1000 subscriber dan 4000 jam tayang. Dengan syarat itu mengisyaratkan kepada creator video untuk


		<p>membuat konten video yang benar-benar dibutuhkan viewer dan konten video yang menarik untuk ditonton. Intinya harus benar-benar konsistensi dan menekuni di bidang itu. Selain itu, ketertarikan mahasiswa terhadap creator video di Youtube belum terlalu dirasakan karena mayoritas pola pikir mahasiswa setelah lulus ya bekerja menjadi karyawan dan pegawai.</p>
14.	<p>Apakah jurusan Teknologi Pendidikan perlu membuat suatu channel di Youtube sebagai sarana mahasiswa menyalurkan hasil karyanya?</p>	<p>Sebenarnya menjadi potensi yang menarik ketika jurusan mempunyai channel di Youtube. Untuk mewujudkan hal itu perlunya penetapan admin dalam channel tersebut karena apabila channel ini dijadikan official channel yang professional perlu ijin resmi dari lembaga terlebih dahulu dan konten-konten yang dibuat tidak asal karena membawa nama lembaga. Berbeda jika kita hanya membuat channel personal, konten yang dibuat terserah tergantung minat yang ingin membuat.</p>

**Lampiran 17. Dokumen Sebaran Mata Kuliah Teknologi Pendidikan
(Kurikulum UNNES 2015)**

No.	Kode MK	Mata Kuliah	T/P/L (T=Teori, P=Praktik, T/P=Teori dan Praktik, L=Lapangan/Lainnya)	SKS T	SKS P
1		Pendidikan Agama	T	2	
2	15U00012	Pendidikan Konservasi	T	2	
3	15U00013	Pengantar Ilmu Pendidikan	T	2	
4	15J11001	Bahasa Inggris	T	2	
5	15J11002	Kawasan Teknologi Pendidikan	T	2	
6	15J11003	Pengembangan Karya Ilmiah	T	2	
7	15J11045	Filsafat Ilmu	T	2	
8	15J11005	Landasan Pengembangan Kurikulum	T	2	
9	15J11006	Media Pembelajaran	T	2	
10	15J11007	Fotografi Pembelajaran	P		2
11	15U00007	Pendidikan Pancasila	T	2	
12	15U00014	Psikologi Pendidikan	T	2	
13	15F10001	Ilmu Pendidikan	T	2	
14	15J11008	Bahasa Inggris untuk Pendidikan	T	2	
15	15J11009	Manajemen Pendidikan	T	2	
16	15J11010	Teori Belajar	T	2	
17	15J11011	Sistem Pendidikan Nasional	T	2	
18	15J11004	Filsafat Pendidikan	T	2	
19	15J11013	Implementasi Pengembangan Kurikulum	T	2	
20	15J11014	Sinematografi Pembelajaran	P		2
21	15U00008	Pendidikan Kewarganegaraan	T	2	
22	15U00016	Manajemen Sekolah	T	2	
23	15J11015	Landasan Sosial Teknologi Pendidikan	T	2	
24	15J11016	Statistik Deskriptif	T	2	
25	15J11012	Broadcasting	T	2	
26	15J11018	Model-model Pembelajaran	T	2	
27	15J11019	Teknologi Informasi dan Komunikasi	T	2	
28	15J11020	Kewirausahaan	T	2	
29	15J11021	Pengembangan Media Grafis	P		2
30	15P11101	Sosiologi Kurikulum	T	2	
31	15P11201	Pengelolaan Sumber Belajar	T	2	
32	15P11301	Sistem operasi dan Perakitan Komputer	P		2
33	15U00009	Bahasa Indonesia	T	2	
34	15U00015	Bimbingan dan Konseling	T	2	
35	15J11022	Metodologi Penelitian Kuantitatif	T	2	
36	15J11023	Desain Instruksional	T	2	
37	15J11024	Perancangan Media Pembelajaran	T	2	
38	15J11017	Perkembangan Peserta Didik	T	2	
39	15J11025	Animasi Komputer Pembelajaran	P		2
40	15J11026	Technopreunership	P		2
41	15P11102	Pengembangan Kurikulum Satuan Pendidikan	T	2	
42	15P11103	Pengembangan Kurikulum Pendidikan Profesi	T	2	
43	15P11202	Pengembangan Desain Lingkungan Belajar	T	2	
44	15P11203	Kajian Teknologi Pendidikan Kontemporer	T	2	
45	15P11302	Pembelajaran Kelas Khusus	T	2	
46	15P11303	Teknik Komputer Jaringan	P		2

47	15J11027	Pengembangan Sumber Daya Manusia	T	2	
48	15J11028	Perencanaan Pembelajaran	T	2	
49	15J11029	Jurnalistik	T	2	
50	15J11030	Statistik Inferensial	T	2	
51	15F10002	Pendidikan Karakter	T	2	
52	15F10003	Pendidikan Multikultural	T	2	
53	15J11032	Penilaian Hasil Belajar	T	2	
54	15J11033	Pengembangan Bahan Ajar	T	2	
55	15J11034	Pembelajaran Berbasis Website	P		2
56	15P11104	Pengembangan Kurikulum Diklat	T	2	
57	15P11105	Kajian Kurikulum Kontemporer	T	2	
58	15P11204	Produksi dan Implementasi Media Pembelajaran	P		2
59	15P11205	Pengembangan Media Pendidikan Kontemporer	T	2	
60	15P11304	Editing Video/Audio	P		2
61	15P11305	Mobile Learning	P		2
62	15J11035	Strategi Komunikasi	T	2	
63	15J11036	Evaluasi Program Pendidikan	T	2	
64	15J11037	Sistem Penjaminan Mutu Satuan Pendidikan	T	2	
65	15J11038	Metodologi Penelitian Kualitatif	T	2	
66	15J11039	Andragogi dan Pendidikan Kemasyarakatan	T	2	
67	15J11040	Multimedia Pembelajaran	P		2
68	15J11031	Paradigma Pendidikan Kontemporer	T	2	
69	15P11106	Kajian Perbandingan Kurikulum	T	2	
70	15P11107	Kurikulum Alternatif	T	2	
71	15P11108	Evaluasi Kurikulum	T	2	
72	15P11206	Pengembangan E-learning	P		2
73	15P11207	Teknologi Pendidikan Layanan Khusus	T	2	
74	15P11208	Evaluasi Media Pembelajaran	T	2	
75	15P11306	Animasi 3 Dimensi	P		2
76	15P11307	Pengembangan Video Pembelajaran	P		2
77	15P11308	Microteaching	T	2	
78	15U00017	Praktek Pengalaman Lapangan 1	L		
79	15U00018	Praktek Pengalaman Lapangan 2	L		
80	15U00019	Kuliah Kerja Nyata	L		
81	15J11041	Sistem Belajar Mandiri	T	2	
82	15J11042	Difusi Inovasi Pendidikan	T	2	
83	15J11043	Profesi dan Organisasi Kependidikan	T	2	
84	15J11044	Seminar Kurikulum dan Teknologi Pendidikan	P	2	2
85	15U00021	Skripsi	P		

Lampiran 18. Dokumen Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Editing Video

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES) Kantor: Komplek Simpang 5 Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Rektor: (024)8508081 Fax (024)8508082, Puren I: (024) 8508001 Website: www.unnes.ac.id - E-mail: unnes@unnes.ac.id		 Certificate ID: 11101904 Certificate ID: 11101804-01
	FORMULIR RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)		
No. Dokumen FM-01-AKD-05	No. Revisi 00	Hal 1 dari 2	Tanggal Terbit 1 September 2015

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : Editing Video/Audio	Semester: Gasal 2015-2016	sks: 2	Kode:				
Program Studi : Teknologi Pendidikan	Dosen Pengampu/Penanggungjawab : Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd						
Capaian Pembelajaran Lulusan	: Memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam editing video/audio						
Capaian Pembelajaran Matakuliah	: Memahami hardware dan software editing video/audio, serta melakukan editing video/audio						
Deskripsi Matakuliah	: Mempelajari teori, teknik, dan praktik editing video/audio						
Minggu ke -	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Kriteria/ Indikator	Bobot
1	Memahami dan memiliki pengetahuan tentang video production	Pengkajian dan pembahasan pengenalan video production	Ceramah, diskusi	2 X 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah	Mampu menjelaskan mengenai video production	Teori 100 menit
2	Memahami dan memiliki pengetahuan tentang perangkat yang dibutuhkan dalam video production	Pengkajian dan pembahasan mengenai perangkat yang dibutuhkan dalam video production	Ceramah, diskusi	2 X 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah	Mampu menjelaskan mengenai perangkat yang dibutuhkan dalam video production	Teori 100 menit
3	Memahami dan memiliki pengetahuan tentang teknik-teknik dalam pengambilan gambar video	Pengkajian dan pembahasan mengenai teknik-teknik pengambilan gambar	Ceramah, diskusi, praktik	2 X 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah, serta dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik menggunakan alat video/audio	Mampu menjelaskan mengenai teknik-teknik pengambilan gambar	Teori 50 menit Praktik 50 menit
4	Memahami dan memiliki pengetahuan software editing video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai software editing video/audio	Ceramah, diskusi	2 X 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah	Mampu menjelaskan mengenai software editing video/ audio	Teori 100 menit
5	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai tahapan capture video	Pengkajian dan pembahasan mengenai tahapan capture video	Ceramah, diskusi	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah	Mampu menjelaskan mengenai tahapan capture video/audio	Teori 100 menit

6 - 7	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai teknik-teknik capture video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai teknik-teknik capture video/audio	Ceramah, diskusi, praktik	4 X 50	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah, serta dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik	Mampu menjelaskan serta melakukan mengenai teknik-teknik capture video	Teori 50 menit Praktik 150 menit
					capture video/audio		
8	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai capture video/audio	Ujian Tengah Semester (Capture video/audio)	Tes praktik	2 x 50 menit	Tes praktik	Mampu mengcapture video/audio dengan menggunakan software editing video/audio	Tes praktik 100 menit
9	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai tahapan editing video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai tahapan editing video/audio	Ceramah, diskusi	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah	Mampu menjelaskan mengenai tahapan editing video/audio	Teori 100 menit
10	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai teknik-teknik editing video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai teknik-teknik editing video/audio	Ceramah, diskusi, praktik	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan	Mampu mengedit video/audio dengan menggunakan software editing video/audio	Teori 50 menit Praktik 50 menit
					dan akhir kuliah, serta dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik teknik editing video/audio		
11	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai cara menambahkan dan mengedit audio pada editing video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai cara menambahkan dan mengedit audio pada editing video/audio	Ceramah, diskusi, praktik	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah, serta dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik cara	Mampu menambahkan dan mengedit audio dengan menggunakan software editing video/audio	Teori 50 menit Praktik 50 menit
					menambahkan dan mengedit audio pada editing video/audio		

12	Memahami dan memiliki kemampuan tahap <i>make movie/rendering</i> mengemas hasil editing video/audio	Pengkajian dan pembahasan mengenai tahap <i>make movie/rendering</i> mengemas hasil editing video/audio	Ceramah, diskusi, praktik	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah, serta dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik tahap <i>make movie/rendering</i> mengemas hasil editing video/audio	Mampu menjelaskan dan melakukan tahap <i>make movie/rendering</i> mengemas hasil editing video/audio	Teori 50 menit Praktik 50 menit
13 - 14	Memahami dan mengkombinasikan seluruh materi yang telah diajarkan editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Pengkajian dan pembahasan mengenai seluruh materi yang telah diajarkan editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Praktik, penugasan	4 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam praktik dan penugasan editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Mampu melakukan editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Praktik dan penugasan 200 menit
15	Memahami dan memiliki kemampuan untuk tip dan trik pada video production	Pengkajian dan pembahasan mengenai tip dan trik pada video production	Ceramah, diskusi	2 x 50 menit	Evaluasi dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah,	Mampu menjelaskan tip dan trik pada video production	Teori 100 menit
16	Memahami dan memiliki pengetahuan mengenai editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Ujian akhir semester (apresiasi produk media video/audio yang dibuat mahasiswa)	Ujian produk media video/audio	2 x 50 menit	Ujian produk media video/audio	Mampu melakukan editing video/audio untuk menghasilkan sebuah karya	Ujian produk 100 menit

Daftar Referensi:

1. Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta : PT Gramedia
2. Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser*. Jakarta : Panduan dan Pustaka Konfiden
3. Tim Wahana Komputer. 2008. *Video Editing dan Video Production*. Jakarta : PT Gramedia
4. Wibowo, Fred. 1997. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
5. Valk, Jos Van Der. 1992. *Produksi Film Video*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
6. Valk, Jos Van Der. 1992. *Wawancara Video : Dengan Satu Kamera*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius
7. Valk, Jos Van Der. 1992. *Mengarang Naskah Video*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius

Tugas mahasiswa dan penilaiannya:

1. Evaluasi harian dilakukan dengan pertanyaan umpan balik pada setiap permulaan dan akhir kuliah setiap tatap muka, selain itu juga dengan pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dalam menggunakan alat dan membuat naskah video pembelajaran.
2. Penugasan dilaksanakan mulai pertemuan ke-5, bersifat individu dan merupakan evaluasi harian.
3. Penilaian tengah semester dilaksanakan dengan praktik capture editing video/audio.
4. Penilaian akhir semester dilaksanakan dengan melakukan apresiasi produk terhadap produksi editing video/audio yang dibuat mahasiswa.
5. Penilaian karakter konservasi dilakukan melalui penilaian kinerja berbasis portofolio dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan

Mengetahui Ketua Program Studi

Dra. Nurussa'adah, M.Si

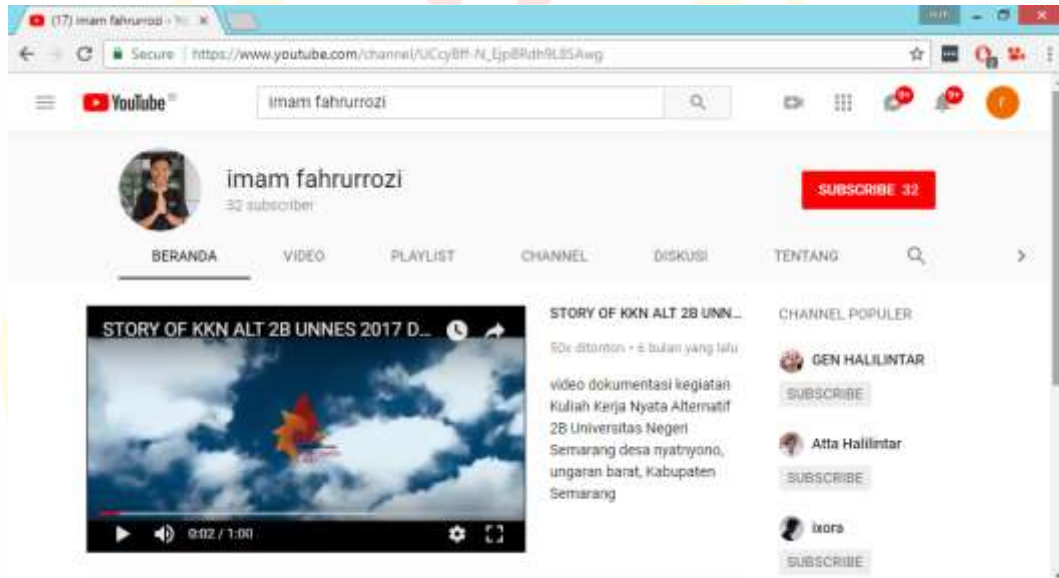
Semarang, 5 Agustus 2015

Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd

Lampiran 11. Channel Youtube Mahasiswa Teknologi Pendidikan

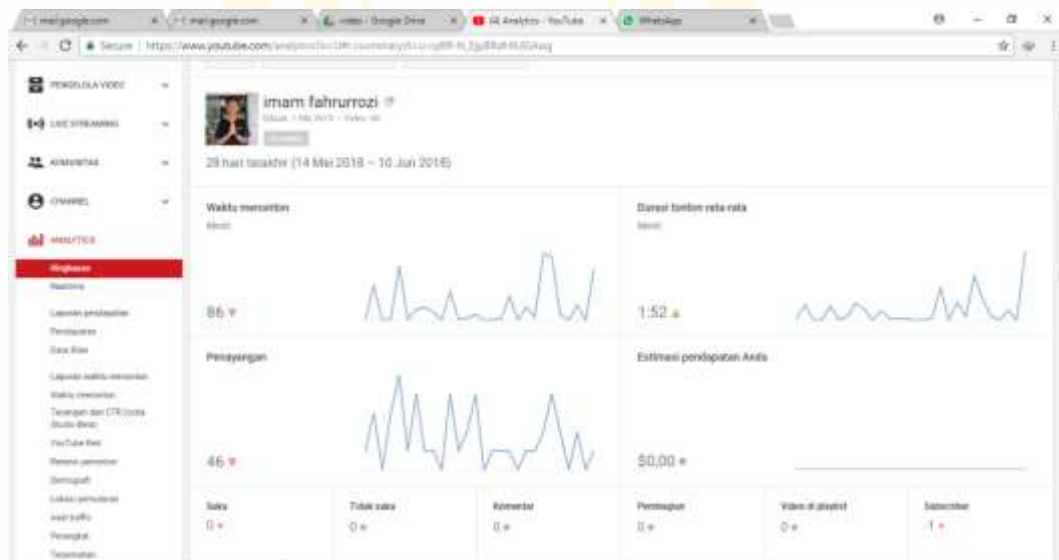
A. Imam Fahrurrozi



YouTube channel page for Imam Fahrurrozi. The channel has 32 subscribers. The main video is titled "STORY OF KKN ALT 2B UNNES 2017 D..." and has 504 views, uploaded 5 months ago. The video description reads: "video dokumentasi kegiatan Kuliah Kerja Nyata Alternatif 2B Universitas Negeri Semarang desa nyatryono, ungaran barat, Kabupaten Semarang".

Channel Populer:

- GEN HALILINTAR (SUBSCRIBE)
- Atta Halilintar (SUBSCRIBE)
- izors (SUBSCRIBE)



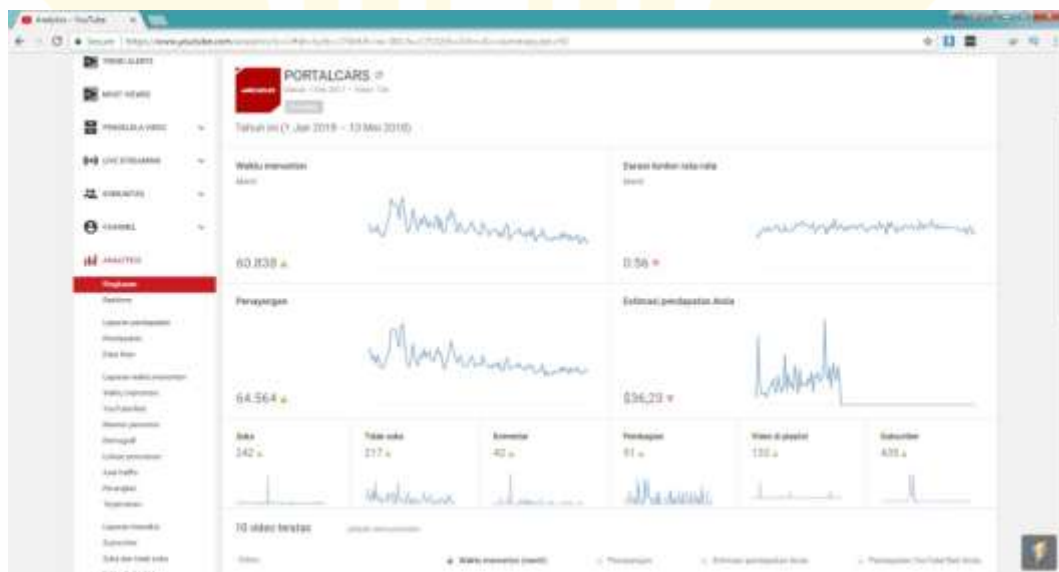
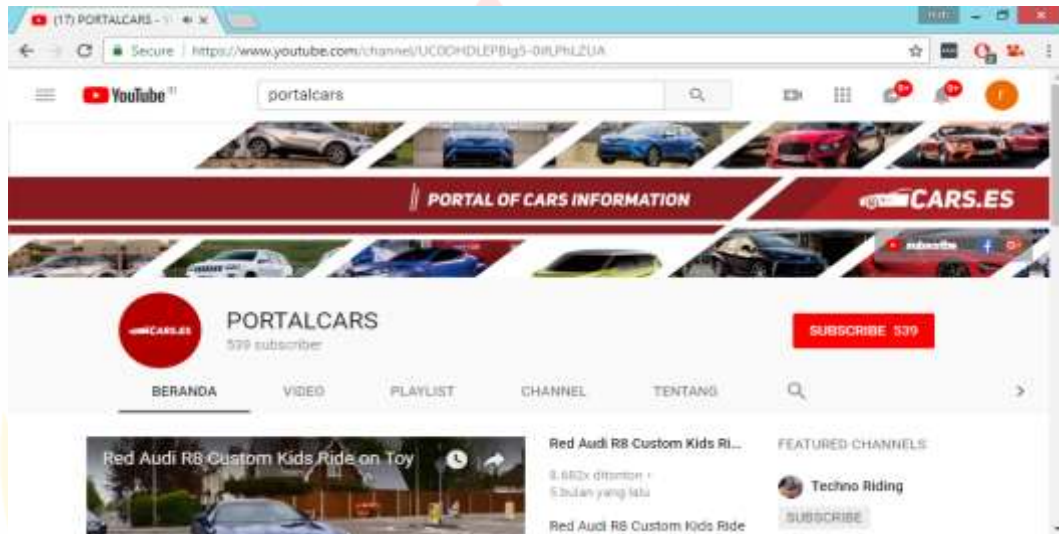
YouTube Analytics page for Imam Fahrurrozi. The channel was created on 14 May 2015 and is currently private. The analytics show the following metrics:

- Waktu menonton: 86%
- Durasi tonton rata-rata: 1:52
- Penayangan: 46
- Estimasi pendapatan AdSense: \$0,00

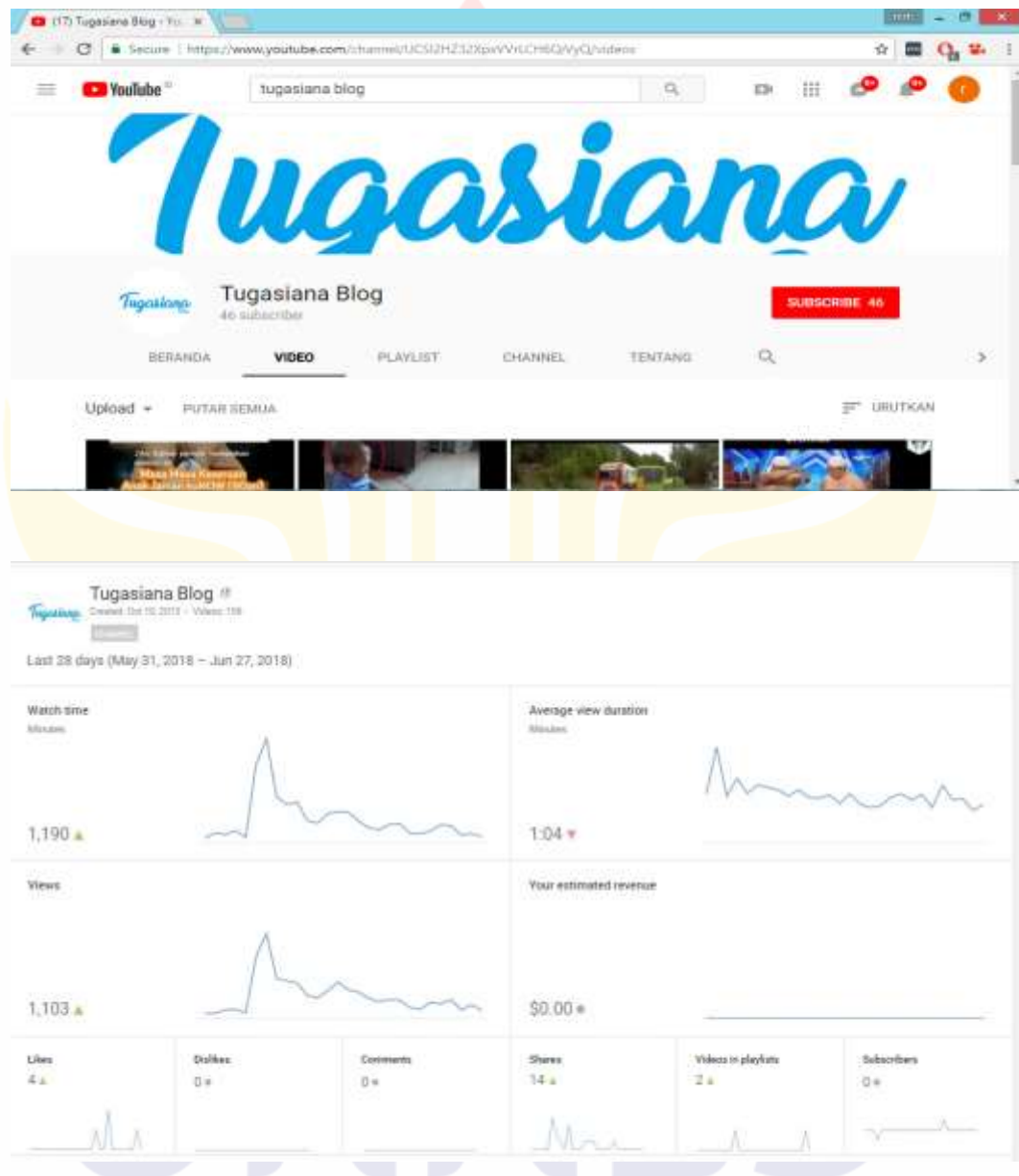
Summary statistics:

Suku	Titik rata	Komentar	Pemogun	Video diupload	Saluran
0	0	0	0	0	-1

B. Aji Setiawan



C. Ahmad Muchlisun



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 12. Dokumentasi



UNNES