

*The Effectiveness of Youtube as a Student Learning Media (Study at the Faculty of Social and Political Sciences, University of Bengkulu)*

**Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)**

**Paper Type:**

Research Paper

**Fransiska Timoria Samosir, Dwi Nurina Pitasari, Purwaka dan Purwadi Eka Tjahjono**

*Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu*

Submitted 31 March 2018

Accepted 30 April 2019

Online 30 September 2019

\*Correspondence:

Fransiska Timoria Samosir,

E-mail:

[fsamosir@unib.ac.id](mailto:fsamosir@unib.ac.id)

**Abstract**

**Background of the study:** In the era of glogalization the use of the internet has developed very dramatically. This is indicated by the use of gadgets among students who are always connected to the internet. Students like to find information in real or audiovisual form. The presence of YouTube also provides great results to the current generation. This is what makes the basis for learning how to use YouTube as a learning medium among students.

**Purpose:** The purpose of this research is to study learning from YouTube as a media for student learning.

**Method:** The method used in this research is descriptive qualitative.

**Findings:** The results of this study indicate that students have a high level of gadget usage and are always connected to the internet. Students Almost every day Open the youtube application on their gadget.

**Conclusion:** Yotube is used as a learning media that supports in adding knowledge and supporting the task of lectures. Learning to use YouTube by FISIP students can be seen effectively from the usability, accuracy, and distribution space of yotube media.

**Keywords:** *Gadgets, YouTube, internet. media, learning, globalization.*

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.

Open access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International Licence

(CC-BY-SA) 

### **Abstrak**

**Latar Belakang Masalah:** Di era glogalisasi penggunaan internet berkembang sangat drastis. Hal ini ditandai dengan penggunaan *gadget* dikalangan mahasiswa yang selalu terkoneksi internet. Mahasiswa suka mencari informasi dalam bentuk yang nyata atau *audiovisual*. Kehadiran *youtube* juga memberikan dampak yang besar kepada generasi milenial saat ini. Hal tersebut yang menjadikan dasar untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran dikalangan mahasiswa.

**Tujuan:** Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas dari *youtube* sebagai media pembelajaran mashaiswa.

**Metode:** Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif.

**Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi dan selalu terhubung dengan internet. Mahasiswa hampir setiap hari membuka aplikasi *youtube* di *gadget* mereka.

**Kesimpulan:** *Yotube* digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan dalam menambah khasana ilmu pengetahuan dan mendukung tugas perkuliahan. Pembelajaran menggunakan *youtube* oleh mahasiswa FISIP dapat dikatakan efektif dilihat dari kegunaan, ketepatan, dan ruang lingkup dari media *yotube*.

**Kata kunci:** *Gadget, youtube, internet. media, pembelajaran, globalisasi.*

---

---

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



## Pendahuluan

Di era modern saat ini masyarakat dihadapkan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Hal tersebut bisa dilihat dari meningkatnya penggunaan *gadget* serta jumlah pengguna layanan internet setiap tahunnya. Teknologi informasi sendiri mempunyai pengertian sebuah alat untuk menunjang suatu pekerjaan atau tugas yang berkaitan dengan informasi (Haag & Keen, 1996). Sedangkan menurut Ngafifi (2014). *kemajuan teknologi ialah suatu hal yang berjalan sesuai dengan arah perkembangan ilmu pengetahuan, yang mempunyai dampak negatif maupun positif di dalamnya.* Berdasarkan data WSIS 50 persen penduduk di dunia terhubung dengan internet. Indonesia juga merasakan dampak dari perkembangan teknologi dan komunikasi ini dimana pengguna *mobile phone* lebih banyak dibandingkan jumlah jiwa penduduk Indonesia. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap orang rata-rata memiliki dua atau lebih *mobile phone* dalam kehidupannya. Penduduk ini juga selalu terhubung atau terkoneksi dengan internet sehingga memiliki akun internet.

Fenomena kemajuan yang sangat signifikan dalam bidang ilmu komunikasi, memicu beberapa ahli menjuluki fenomena tersebut sebagai revolusi komunikasi (Zamroni, 2009). Perkembangan teknologi dan komunikasi memudahkan seseorang untuk terhubung dengan berbagai informasi sehingga memudahkan dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Melalui perangkat *gadget* dan komputer masyarakat dapat melakukan kegiatan seperti menonton, mencari informasi, menggunakan media sosial (bila terhubung dengan internet). Ini mengakibatkan perilaku mereka berubah dimana dulunya ketika menonton harus menggunakan televisi namun saat ini dapat menggunakan *youtube* untuk melihat berbagai video. Dwiningrum (2012) menjelaskan bahwa efek yang dihasilkan dari perkembangan teknologi sudah diakui serta hasilnya bisa dinikmati oleh banyak orang dalam hal kemudahan serta kenyamanan yang disuguhkan.

*Youtube* mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri (Baskoro, 2009). *Youtube* merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat. Masyarakat menggunakan *youtube* baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial. Menurut Sianipar (2013) *youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyedia beragam informasi yang sangat membantu. *Youtube* mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung. *Youtube* dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan *youtube* sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini. Generasi muda hampir sebagian besar menggunakan *youtube* dalam kehidupan sehari-hari mereka.

*Youtube* seperti pisau bermata dua dimana memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat. *Youtube* banyak memberikan informasi-informasi yang berguna kepada masyarakat. Pengaruh positif adalah masyarakat dapat menggunakannya sebagai alat menambah pengetahuan. Negatifnya adalah bila digunakan untuk menonton video-video yang tidak berguna dan dapat merusak moral bila tidak dibatasi penggunaannya.

Di luar negeri, *youtube* sudah digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa- siswa di luar negeri. *Youtube* digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Dimana mereka dapat mempelajari tutorial-tutorial pelajaran yang diupload oleh guru mereka. *Youtube* memungkinkan juga untuk belajar jarak jauh dan memudahkan pembelajaran secara online terutama di era digital saat ini. Seperti yang dikatakan oleh Adib (2011), bahwa semakin maju dan berkembangnya suatu kebudayaan, maka semakin maju pula teknologi yang digunakan.

Mahasiswa adalah *net generation* yaitu generasi yang menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan primer mereka dimana mereka tidak terlepas dari penggunaan *gadget* dan selalu terkoneksi dengan internet. Mereka adalah generasi yang paling banyak mengakses dan menggunakan situs jejaring *youtube* dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menggunakan *youtube* untuk kegiatan hiburan seperti menonton film, melihat tutorial atau melihat berbagai perkembangan yang ada di dunia. Mereka menggunakan *youtube* dalam memenuhi kebutuhan mereka karena bisa melihat bentuknya secara *real*, seperti suara dan visual sehingga tingkat keterpakaian *youtube* sangat tinggi. Menurut Joel (2014)

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



teknologi sebagai media instruksional hanya sebagai alat bantu (*tool*) saja dalam proses belajar mengajar, motivasi dari siswa adalah hal faktor yang paling penting. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan yang menjadi permasalahannya bagaimana teknologi melalui situs jejaring *youtube* dapat membantu dan memfasilitasi motivasi selama proses belajar.

Pawit (2010) mengatakan bahwa bangsa Indonesia masih banyak mencari informasi yang bersifat *entertainment, fun*, senang-senang, masih jarang para *netter* di Indonesia yang benar-benar memanfaatkan padahal internet dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang dapat menambah ilmu pengetahuan atau sebagai *rujukan/ references* dalam bidang akademik. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan internet masih banyak digunakan belum sesuai dengan manfaatnya terutama untuk dunia pendidikan.

Mahasiswa Universitas Bengkulu juga merasakan kehadiran perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di mana para mahasiswa juga sering menggunakan situs jejaring *youtube* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana efektivitas pemanfaatan situs jejaring *youtube* oleh mahasiswa Universitas Bengkulu sebagai media pembelajaran. Apakah *youtube* digunakan untuk media pembelajaran atau hanya sekadar memenuhi kebutuhan hiburan saja.

## Metode Penelitian

Penulis memilih dan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif ialah pemahaman mengenai fenomena yang berhubungan dengan subjek penelitian seperti, kesan, motivasi, serta tujuan secara keseluruhan. Sedangkan deskriptif ialah suatu bahasa atau kata dalam konteks yang alamiah serta menggunakan beragam metode alamiah (Moleong, 2011). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif memberikan pemaparan dengan cermat tentang kelompok / individu mengenai gejala serta keadaan yang mendalam mengenai pemanfaatan situs jejaring *youtube* sebagai media pembelajaran.

## Hasil

### Gadget

*Gadget* merupakan salah satu perangkat teknologi Informasi yang paling banyak digunakan dan digemari oleh semua kalangan. Salah satunya adalah mahasiswa termasuk mahasiswa FISIP Universitas Bengkulu. Mahasiswa FISIP universitas Bengkulu selalu terhubung dengan internet. Internet menjadi salah satu kebiasaan mereka dalam beraktivitas. Mayoritas mahasiswa memiliki perangkat teknologi dan komunikasi tersebut. Mereka menggunakan perangkat teknologi seperti laptop dan *handphone*. Dan mayoritas mahasiswa menggunakan kedua perangkat ini dalam kehidupan sehari-hari seperti yang diungkapkan oleh responden mahasiswa,

*“Saya menggunakan gadget seperti handphone dan laptop. Handphone saya android dan biasanya dipakai untuk chattingan, bermain game. Kalau laptop biasanya untuk mengerjakan tugas-tugas kampus (mahasiswa Kesejahteraan Sosial)”*

*“Saya menggunakannya ketika melihat keadaannya. Saya lebih suka menggunakan laptop karena kapasitas interetnya lebih tinggi. Namun handphone Sebenarnya lebih simpel gampang dibawa kemana-kemana. Saya juga punya handphone adroid dan hampir 5-6 jam digunakan dalam sehari (mahasiswa sekretaris)”*

Berdasarkan wawancara di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar mahasiswa FISIP menggunakan perangkat laptop dan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari dan sebagian besar mereka memakai sistem *android* pada *handphone* mereka dalam kegiatan sehari-hari mereka. Tingkat kegunaan *handphone* lebih tinggi dibandingkan laptop ketika berinteraksi menggunakan internet dengan alasan *handphone* memiliki ukuran yang kecil dan fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana, dibandingkan laptop yang memiliki ukuran besar. Mahasiswa sebagian besar menghabiskan

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



waktu sekitar 5 sampai 6 jam dalam menggunakan *gadget* mereka secara keseluruhan.

### Sumber internet

Ketika menggunakan perangkat *gadget* maka dibutuhkan sumber internet yang mendukung. Penggunaan perangkat *gadget* dalam membuka berbagai aplikasi mahasiswa FISIP sebagian besar menggunakan kuota dan *wifi* yang bersumber dari kampus. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan

*“Saya selalu menggunakan paket data, dan biasanya kalau dikampus saya menggunakan wifi (mahasiswa Komunikasi)”*

*“Saya biasanya membeli kuota di kounter, saya juga mempunyai modem wifi, jadi bisa menyebarkan kesemuanya. Biasanya per minggu 50.000 ribu jadi total sekitar 150 ribu untuk membeli kuota internet (mahasiswa Administrasi Negara)”*

Mahasiswa terkoneksi dengan menggunakan internet dengan menggunakan fasilitas *wifi* dan kuota dari *gadget* mereka masing-masing. Mahasiswa sebagian menghabiskan hampir 50.000 sampai 150 ribu perbulan (serratus lima puluh ribu perbulan) untuk membeli paket kuota internet.

#### a. Tingkat penggunaan *gadget*

Mahasiswa tidak bisa lepas dari penggunaan *gadget* dan sebagian besar mahasiswa mayoritas menggunakan *gadget* untuk keperluan komunikasi, hiburan, dan keperluan studi. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh mahasiswa,

*“80 persen saya menggunakan hp karena saya penjual online, saya tidak bisa jauh-jauh dari gadget, sehingga hp menjadi kebutuhan sekunder. Hubungan sosial menjadi berkurang, lebih banyak berkomunikasi didunia maya dibandingkan dunia nyata (mahasiswa Komunikasi)”*

*“Biasanya untuk facebook, Whats up, Line, Instagram (mahasiswa Sosiologi)”*

Media sosial merupakan media jejaring atau sharing informasi yang paling efektif digunakan pada perkembangan teknologi informasi. Media sosial banyak digunakan untuk berkomunikasi di dunia maya. Mahasiswa menghabiskan kuota internet untuk kegiatan hiburan. Aplikasi yang paling sering mereka gunakan adalah media sosial seperti, *Facebook, Line, Whats Up* dan *Instagram*. Ketiga media sosial ini memberikan banyak manfaat menurut mahasiswa. Mahasiswa menggunakan media sosial ini untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

#### b. Internet sebagai media belajar

Internet merupakan media pembelajaran yang paling banyak dan efektif dikalangan masyarakat terutama mahasiswa karena mahasiswa selalu terkoneksi dengan internet. Internet menjadi alasan dalam belajar karena internet memudahkan mahasiswa khususnya dalam memperoleh informasi. Berdasarkan argumen mahasiswa dapat dilihat bahwa alasan menggunakan internet dalam belajar seperti pendapat di bawah ini,

*“Kalau saya browsing, saya masuk ke blog-blog dan web-web yang menyangkut perkuliahan, kurang lebih sekitar satu jam setengah (mahasiswa Sekretaris).”*

*“Internet itu membantu sekali, apalagi untuk mengerjakan tugas-tugas kampus saya (mahasiswa Perpustakaan).”*

Hal ini dapat dilihat bahwa mahasiswa menggunakan internet dalam kegiatan belajar mereka. Internet dianggap sebagai media yang membantu dalam kegiatan mereka, tidak hanya hiburan tapi

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.

Open access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International Licence (CC-BY-SA)



untuk ilmu pengetahuan dalam perkuliahan.

### **Youtube**

*Youtube* merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memberikan fasilitas visual dan suara kepada pengguna. *Youtube* saat ini banyak sekali digemari oleh anak muda. Hal ini dikarenakan dapat melihat secara langsung visualisasi bergerak. Menurut Sianipar (2013), *Youtube* merupakan database video yang paling populer di dunia internet, dan merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung

#### **a. Penggunaan youtube**

*Youtube* saat ini banyak sekali digemari oleh anak muda. Hal ini dikarenakan dapat melihat secara langsung visualisasi gerak. Mahasiswa dari setiap program studi sebagian besar pernah menggunakan *youtube* dalam keseharian mereka, sebagian besar membuka aplikasi *youtube* baik melalui android dan *netbook*. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam membuka *youtube* dalam sehari. Hal ini, seperti yang diungkapkan oleh beberapa mahasiswa,

*“Yang paling dominan atau utama dari youtube adalah hiburan kemudian pengetahuan, kalau saya menonton youtube, sering menonton musik dalam arti konser bukan liriknya, contoh JKT 48 (mahasiswa Jurnalistik).”*

*“Buka youtube biasanya dikampus karena menggunakan wifi untuk membuka hiburan lagu dan ceramah. Youtube berfungsi untuk menambah ilmu pengetahuan, mencari informasi dari yang kita tahu. Saya juga membuka youtube untuk membuka berita, contoh kasus jesika kemaren, siapa tersangkanya bagaimana kemajuannya, contoh peperangan di Israel (mahasiswa Komunikasi).”*

*Youtube* memberikan hiburan untuk mahasiswa FISIP di waktu senggang. Hiburan yang bersifat entertainment, rohani maupun edukatif. Hal ini yang membuat mahasiswa tertarik membuka aplikasi *youtube*.

#### **b. Motif penggunaan Youtube**

*Youtube* memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa. Motif penggunaan *youtube* beraneka ragam diantaranya adalah motif informasi, identitas pribadi, integrasi, interaksi sosial, peran sosial, dan motif hiburan. Ada beberapa motif yang ditemukan mahasiswa dalam penggunaan *youtube* seperti yang diungkapkan beberapa mahasiswa dibawah ini

*“Matakuliah saya agak sulit dan rumit, sehingga di youtube saya sering membuka diskusi-diskusi dan dialog terkait matakuliah itu, serta dari dialog tersebut nanti, saya bisa simpulkan sumber informasi yang penting yang berkaitan dengan matakuliah karena banyak diupload dari berbagai belahan dunia (mahasiswa Sosiologi).”*

*“Biasanya saya menggunakan youtube karena menarik, bisa melihat langsung, video yang saya suka, film yang mendidik seperti film-film dakwah, video motivasi, dan film-film yang saya ketinggalan episode, tutorial hijab dan lainnya (mahasiswa Perpustakaan).”*

*“Biasanya youtube terdapat informasi mengenai kuliah, terutama kuliah saya tentang social, contohnya video kondisi sosial masyarakat korban peperangan, seperti korban Suriah (mahasiswa Kesejahteraan Sosial).”*

*“membuka youtube itu seringnya kalau sedang bosan di kosan, seperti sering mendengar musik, tutorial hijab, tutorial memasak, dan cara belajar bahasa Inggris.”*

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



*Kemudian terkadang suka melihat kondisi sosial masyarakat (mahasiswa Sosiologi).”*

Ada beberapa motif penggunaan *youtube* berdasarkan data wawancara di atas yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa FISIP yaitu;

1. Motif hiburan.  
Motif hiburan ini contohnya adalah mereka dapat menonton video musik, film, dan video lucu yang dapat menghilangkan kebosanan mereka.
2. Media informasi  
Mereka dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka seperti perkuliahan ketika berhubungan dengan tugas atau sekadar menonton berita yang dapat membantu atau meningkatkan ilmu pengetahuan mereka.
3. Motif identitas pribadi,  
contohnya adalah mahasiswa sering menonton video tutorial yang berguna dalam perilaku mahasiswa tersebut, contohnya adalah tutorial hijab
4. Motif Integrasi dan interaksi sosial  
Mahasiswa juga menggunakan *youtube* untuk kepentingan memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain atau empati sosial seperti video kondisi sosial masyarakat tertentu atau keadaan daerah tertentu.

### c. *Youtube* sebagai media pembelajaran

#### 1. Penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran

*Youtube* memberikan dampak yang positif terhadap dunia pendidikan terutama karena menawarkan pembelajaran yang sangat praktis dan mudah. Seperti yang diungkapkan oleh Sianipar (2013) bahwa *youtube* sebagai media pembelajaran itu memiliki *surveillance* (motif informasi) misalnya untuk pencarian sebuah peristiwa (berita), atau situasi di lingkungan sekitar bahkan manca negara. *Youtube* memuat beberapa unsur yaitu gambar dan suara (video) sehingga dapat merasakan secara langsung. Mahasiswa menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran yaitu,

*“Karena jurusan saya Komunikasi, yang berhubungan dengan media massa, jadi saya menonton youtube untuk referensi. Contohnya ada tugas untuk membuat video tutorial, kemudian saya membuka youtube mencari referensi untuk mendapatkan kreativitasnya (mahasiswa Komunikasi).”*

*“Saya sering menggunakan youtube seperti video tutorial, youtube mempunyai banyak manfaat, contohnya kemarin saya membuka youtube bagaimana cara memasang dasi yang baik dan benar dalam pembelajaran (mahasiswa Sekretaris).”*

*“Dengan adanya youtube, saya merasa sangat terbantu, bisa melihat pengetahuan gambar secara langsung dan bisa dipraktikkan sebelum dosen masuk (mahasiswa Kesejahteraan Sosial).”*

*“Karena mata kuliah saya ilmu sains terapan, dengan youtube saya merasa terbantu dalam praktek serta melakukan secara langsung dan untuk mengerjakan tugas juga karena tidak mungkin hanya teori saja yang dipelajari, di youtube banyak yang sesuai disiplin ilmu saya (mahasiswa Perpustakaan).”*

*“Biasanya saya menggunakan youtube untuk tugas kuliah, seperti desain grafis, reply berita juga (mahasiswa Jurnalistik).”*

*Youtube* digunakan kegiatan pembelajaran mahasiswa FISIP untuk beberapa kegiatan seperti yang diungkapkan dalam hasil wawancara di atas yaitu:

- a. Untuk menambah khasanah pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan.

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



Mahasiswa membuka *youtube* untuk hal-hal bermanfaat yang sesuai dengan bidang ilmu mahasiswa.

b. Untuk membantu mengerjakan tugas perkuliahan.

Berdasarkan wawancara di atas *youtube* sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas perkuliahan. Mereka dapat mengetahui langsung secara nyata.

c. Dapat mengetahui perkembangan informasi dan berita terbaru.

Mahasiswa mengatakan bahwa *youtube* memberikan informasi tentang perkembangan terkini dari berita yang mereka belum ketahui.

d. Dapat memperoleh pengetahuan sebelum dosen yang bersangkutan masuk ke ruang kelas.

*Youtube* sangat membantu mahasiswa dalam mengetahui informasi-informasi yang berhubungan dengan bidang mereka sebelum perkuliahan dari dosen.

Beberapa mahasiswa sudah menggunakan *youtube* sebagai media hiburan juga sebagai media pembelajaran. Program studi sangat mempengaruhi mereka untuk membuka *youtube* dalam pembelajaran mata kuliah. Ilmu Komunikasi merupakan program studi yang paling sering menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran karena bidang ilmu mereka berhubungan dengan media, sehingga secara tidak langsung hal ini mempengaruhi tingkat ketergantungan mereka terhadap *youtube* khususnya dalam hal pembelajaran.

## 2. Penggunaan *youtube* dalam perkuliahan

Perkuliahan saat ini telah banyak menerapkan pembelajaran aktif dimana sistem pembelajaran dilakukan secara interaktif antara dosen dengan mahasiswa. Materi yang diberikan dosen pun tidak hanya sebatas materi dalam bentuk slide atau power poin saja untuk menimbulkan komunikasi dua arah antara mahasiswa dengan dosen namun juga sebagai pembelajaran aktif diperkuliahan. Pembelajaran menggunakan audiovisual juga dapat diterapkan di perguruan tinggi. Beberapa mahasiswa FISIP mengatakan bahwa *youtube* pernah digunakan dalam perkuliahan seperti beberapa pendapat wawancara,

*“Dosen kami pernah menggunakan tutorial dari youtube waktu kuliah, seperti mata kuliah sirkulasi bagaimana layanan sirkulasi dan video dokumenter-dokumenter tentang perpustakaan (mahasiswa perpustakaan).”*

*“Iklan layanan masyarakat pernah dipakai dosen waktu kuliah dikelas, hal ini membantu secara nyata materi kuliahnya juga desain-desain grafis (mahasiswa jurnalistik).”*

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui *youtube* juga digunakan dosen sebagai materi perkuliahan di kelas. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami beberapa materi yang disajikan dosen karena materi audio visual dapat melihat secara nyata untuk mata kuliah praktik sebagai contoh bagaimana cara mengedit foto dan mahasiswa dapat lebih memahami karena melalui teori saja sangat sulit dipahami. Melalui tutorial *online* tersebut mahasiswa dapat melihat pembelajaran secara nyata.

### d. Sharing video *youtube*

#### 1. Upload video.

Selain memperoleh informasi, sharing informasi juga diperlukan dalam rangka saling berbagi pengetahuan dan informasi. Saat ini *youtube* menyajikan fasilitas untuk mengupload video dengan memiliki akun sendiri. Berdasarkan hasil wawancara hanya beberapa mahasiswa yang mengupload video ke *youtube* dan memiliki akun *youtube*.

*“Saya pernah upload video tutorial-tutorial dan bisnis online, tapi tidak sering (mahasiswa Komunikasi).”*

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.





*“Pernah upload tapi tutorial hijab (mahasiswa Administrasi Negara).”*

Hanya sebagian kecil mahasiswa yang pernah meng-*upload* video di *youtube* dan memiliki akun *youtube*. *Upload* video bertujuan untuk *sharing* pengetahuan serta untuk sekadar bisnis. Sementara mahasiswa yang berasal dari jurusan lainnya belum memiliki akun *youtube* dan belum pernah meng-*upload* video di *youtube* dengan alasan tidak memiliki pengetahuan dalam meng-*upload* dan tidak memiliki video untuk di-*upload*.

## 2. *Subscribe*

*Subscribe* merupakan fasilitas berlangganan. Dimana pengguna yang ingin berlangganan terhadap *website* yang disenangi atau digemari ataupun dirasa bermanfaat dapat berlangganan situs tersebut dan biasanya akan muncul notifikasi pemberitahuan pada *email*. *Subscribe* ini memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi terbaru dari *website* atau video dari pemilik akun tersebut.

*“Ada yang berlangganan (men-subscribe), biasanya yang kualitas bagus, mendidik, dan memberikan feedback yang baik (Ilmu Komunikasi).”*

*“Kalau bermanfaat biasanya saya subscribe biar nanti kalau ada yang terbaru bisa muncul di beranda saya (administrasi negara).”*

Beberapa mahasiswa melakukan *subscribe* (berlangganan) terhadap konten-konten *youtube* yang bermanfaat dan berkualitas bagi mereka. Hal ini bertujuan agar nantinya bila ada informasi-informasi terbaru dapat segera digunakan atau ditonton.

## 3. Efektivitas *youtube* sebagai media pembelajaran

Efektivitas merupakan sejauh mana digunakan atau dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks *youtube* ini berarti melihat sejauh mana efektivitas penggunaan *youtube* tersebut. Dalam hal ini penulis melihat efektivitas pemanfaatan *youtube* oleh mahasiswa berdasarkan aspek kegunaan, ketepatan, dan ruang lingkup.

Berdasarkan hasil wawancara yang dipaparkan tersebut dapat dilihat bahwa *youtube* digunakan mahasiswa sejauh ini efektif dalam;

### a. Kegunaan

Kegunaan disini adalah sejauh mana media tersebut bermanfaat. Hal ini dapat dilihat dari wawancara di bawah ini

*“Youtube pada dasarnya adalah situs yang menyediakan meng-upload, mengunggah, dan menyebarkan video. Dan disitu juga banyak memberikan manfaat bagi kita mengenai pendidikan, kalau kita sadar, kita lebih banyak mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan melalui youtube, serta dalam pengerjaan tugas juga sangat membantu (mahasiswa Sekretaris).”*

Mahasiswa mengatakan bahwa *youtube* bermanfaat bagi mereka dalam perkuliahan, dalam pengerjaan tugas-tugas, dan menambah ilmu pengetahuan mereka terhadap bidang ilmu mahasiswa, seperti yang diungkapkan mahasiswa tersebut.

### b. Ketepatan

Ketepatan ini adalah sejauh mana media tersebut tepat dan akurat salah satunya dari segi waktu. Hal ini seperti yang diungkapkan informan mahasiswa,

*“75 persen membantu, tentang berita, contoh happening disitu, saya mencari tugas dan tidak butuh waktu yang lama, karena itu kebutuhn tersebut dilatar belakangi jurusan (komunikasi).”*

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.

Open access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International Licence (CC-BY-SA)



“*Youtube tidak terbatas, dapat dilihat kapan saja (mahasiswa Kesejahteraan Sosial).*”

Mahasiswa mengatakan informasi di *youtube* biasanya *up to date* karena berisi berita-berita terbaru yang dapat menambah pengetahuan mahasiswa baik dari hiburan maupun pengetahuan lainnya. Serta *youtube* tidak terbatas ruang dan waktu.

c. Ruang lingkup

Ruang lingkup meliputi kelengkapan dan konsistensi terhadap konten pada media tersebut.

“*Yang mendukung youtube sebagai media pembelajaran karena Informasinya bisa lebih detail, lebih terpercaya. Video itu ada buktinya (ilmu kesejahteraan sosial).*”

Mahasiswa mengatakan bahwa *youtube* mencakup beberapa informasi yang berhubungan dengan bidang ilmu mereka. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh mahasiswa tersebut.

## Simpulan

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa fakultas FISIP sebagian besar selalu terhubung dengan internet baik menggunakan kuota maupun *wifi* kampus. Mahasiswa memiliki perangkat *gadget smartphone* dan *laptop/notebook* ketika terkoneksi dengan internet. Tingkat penggunaan *youtube* di FISIP Universitas Bengkulu dapat dikatakan tinggi karena mahasiswa hampir setiap hari membuka aplikasi *youtube* tersebut. Mahasiswa menggunakan *youtube* dengan berbagai motif, seperti motif hiburan, motif media informasi, motif identitas pribadi, motif Integrasi, interaksi sosial, dan juga *youtube* sebagai media pembelajaran. Mahasiswa yang menjadikan *youtube* sebagai media pembelajaran dalam rangka menambah ilmu pengetahuan serta untuk mendukung tugas-tugas perkuliahan dari dosen. Hal ini terlihat bahwa beberapa mahasiswa ini merasakan perubahan ketika menggunakan *youtube* sebagai pembelajaran dapat menambah pengetahuan, memiliki persiapan ketika dalam perkuliahan, dan dalam mengerjakan tugas-tugas. Sebagian besar mahasiswa merasakan *youtube* memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran mereka. *Youtube* dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa fakultas FISIP dikatakan efektif dari kegunaan, ketepatan, dan ruang lingkup. Pertama, dalam hal kegunaan, di mana *youtube* bermanfaat bagi mereka dalam perkuliahan, pengerjaan tugas-tugas, dan menambah ilmu pengetahuan. Kedua, ketepatan, dimana informasi di *youtube* biasanya *up to date*, tidak terbatas ruang dan waktu. Serta yang ketiga ruang lingkup, dimana kelengkapan informasi pada konten *youtube* yang bisa diperoleh oleh mahasiswa.

## Referensi

- Adib, M. (2011). *Filsafat Ilmu: Onto-Logi, Epistemologi, Aksiologi, Dan Logika Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alwi, H. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Asmono, B. S. (2015). Pembelajaran Berbicara Bahasa Jerman Pada Siswa Kelas Xi Bahasa Sma Negeri 13 Surabaya Dengan Penggunaan Media Video. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 1(1), 25–39. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/11022>
- Barus, D. K. (2015). *Efektivitas Penggunaan Fitur Quick Search Dan Advanced Search Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Oleh Mahasiswa Politeknik Negeri Medan*. Universitas Sumatera Utara. Retrieved from [http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/48769/Chapter II.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/48769/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Baskoro, A. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta : PT Trans Media.
- Dwiningrum, S. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E. (2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.



- Haag & Keen. (1996). *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. Hammond: McGraw-Hill College.
- Istiana, P. (2014). *Layanan Perpustakaan*. Yogyakarta: Ombak.
- Joel, J., Chiron, A., & Vega, A. (2014). Pembuatan Game Edukasi Matematika Untuk Siswa SD Menggunakan Role Playing Game. *Palimpsest*, 4(1), 62–72.
- Moleong, L. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 2(1). 33-47  
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Pawit, M. Y. (2010). *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi: Information Retrieval*. Jakarta: Kencana.
- Sianipar, A. P. (2013). Pemanfaatan youtube di kalangan mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi FLOW*, 2(3), 1–10. Retrieved from <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/9930/4418>
- Sihombing, Y. P. R. (2010). *Gambaran Sikap Siswa Internasional SMA St. Thomas 1 Medan terhadap Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Sumatera Utara. Retrieved from <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/17378>
- Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Zamroni, M. (2009). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Dakwah*, 10(2), 195-211.

To cite this document:

Samosir, F. T., Pitasari, D.N., Purwaka & Tjahjono, P. E.(2018), Efektivitas *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu), *Record and Library Journal*, 4(2), 81-91.

Open access under Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share A like 4.0 International Licence (CC-BY-SA)

