

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DAERAH (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *EDITING VIDEO* DI KALANGAN
ANGGOTA *AUDIO VISUAL* FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau

WENDY SEPTRI NANDA

Nomor Pokok Mahasiswa : 159110250
Bidang Konsentasi : Media Massa
Program Studi : Ilmu Komunikasi

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU

2022

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Wendy Septri Nanda
NPM : 159110250
Bidang Konsentrasi : Media Massa
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S. 1)
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editig Video Dikalangan Anggota Audio Visual* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-bab dalam skripsi ini, telah dipelajari dan nilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 18 Maret 2022

Menyetujui :

Pembimbing

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(D. Fatmawati, S.IP, MM)
(Al Sukri, M.I. Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Wendy Septri Nanda
NPM : 159110250
Bidang Konsentrasi : Media Massa
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S 1)
Hari/Tanggal Skripsi : Kamis / 10 Januari 2022
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editig Video Dikalangan Anggota Audio Visual* Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 18 Maret 2022

Ketua,

(Al Sukri, M. I. Kom)

Tim Penguji
Penguji,

(Cutra Aslinda, M.I.Kom)

Mengetahui,
Wakil Dekan I

(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

Penguji,

(Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom)



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Undangan Dari Wakil Dekan I (satu) Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Nomor : 059/A-UIR/3-Fikom/2022 Tanggal **19 Januari 2022** maka di hadapan penguji pada hari ini, **Rabu** tanggal **26 Januari 2022 Jam : 09.00 – 10.00 WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau telah dilaksanakan ujian skripsi atas mahasiswi :

Nama : **Wendy Septri Nanda**
NPM : 159110250
Bidang Konsentrasi : Media Massa
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Penelitian : "Pemanfaatan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Editing Video Di kalangan Anggota Audio Visual Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau"
Nilai Ujian : Angka : "73,5" ; Huruf : "B"
Keputusan Hasil Ujian : **Lulus**
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Al Sukri, M. I. Kom	Ketua	1. 
2	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom	Penguji	2. 
3	Cutra Aslinda, M. I. Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 26 Januari 2022
Dekan


Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom
NPK : 150802514

HALAMAN PENGESAHAN

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN *EDITING VIDEO* DI KALANGAN
ANGGOTA *AUDIO VISUAL* FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Yang Diajukan Oleh :

Wendy Septri Nanda
NPM : 159110250

Pada Tanggal :

Jumat, 18 Maret 2022

Mengesahkan :

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom)

Dewan Penguji

Al Sukri, M.I.Kom

Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom

Cutra Aslinda, M.I.Kom

Tanda Tangan,



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wendy Septri Nanda
Tempat / Tanggal Lahir : Tembilahan/13 September 1996
NPM : 159110250
Bidang Konsentrasi : Media Masa
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat / No. Telp : Jalan Baru, Perum Surya Graha / 0813 6451 8461
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Sosial YouTube Sebagai Media Pembelajaran *Editig VideoDikalangan Anggota Audio Visual Fikom*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya Skripsi adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya Skripsi di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-4), maka saya bersedia menerima sanksi pembabatan nilai Skripsi dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 24 Februari 2022

Yang menyatakan,



Wendy Septri Nanda

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Untuk Papa dan Mama Tercinta. Tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Papa tercinta (Rustian Bahar), Mama Tersayang (Erlina), yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat papa, Mama bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Papa dan mama yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik.

Terima Kasih Papa dan Mama...

Untuk Kedua kakakku (Novita Marlidyana dan Nilla Oktaviana), sangat beruntung aku memiliki kakak-kakak seperti mereka yang selalu mempercayaku dan selalu mendengarkan ku dan selalu menyayangi ku dengan cara mereka masing-masing mereka adalah Pahlawan ku... aku berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia.

Aku ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang kakak-kakak berikan, aku akan tumbuh, untuk menjadi yang terbaik yang aku bisa....



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

MOTTO

“Tampilkan Kelemahan Ketika Kamu Sedang Kuat, dan Kuatlah Meski Kuat Sedang Lemah”

(The Art Of War)

“Makin Sulit Sebuah Perjuangan, Makin Indahlah Suatu Kemenangan”

(Pejuang Skripsi)

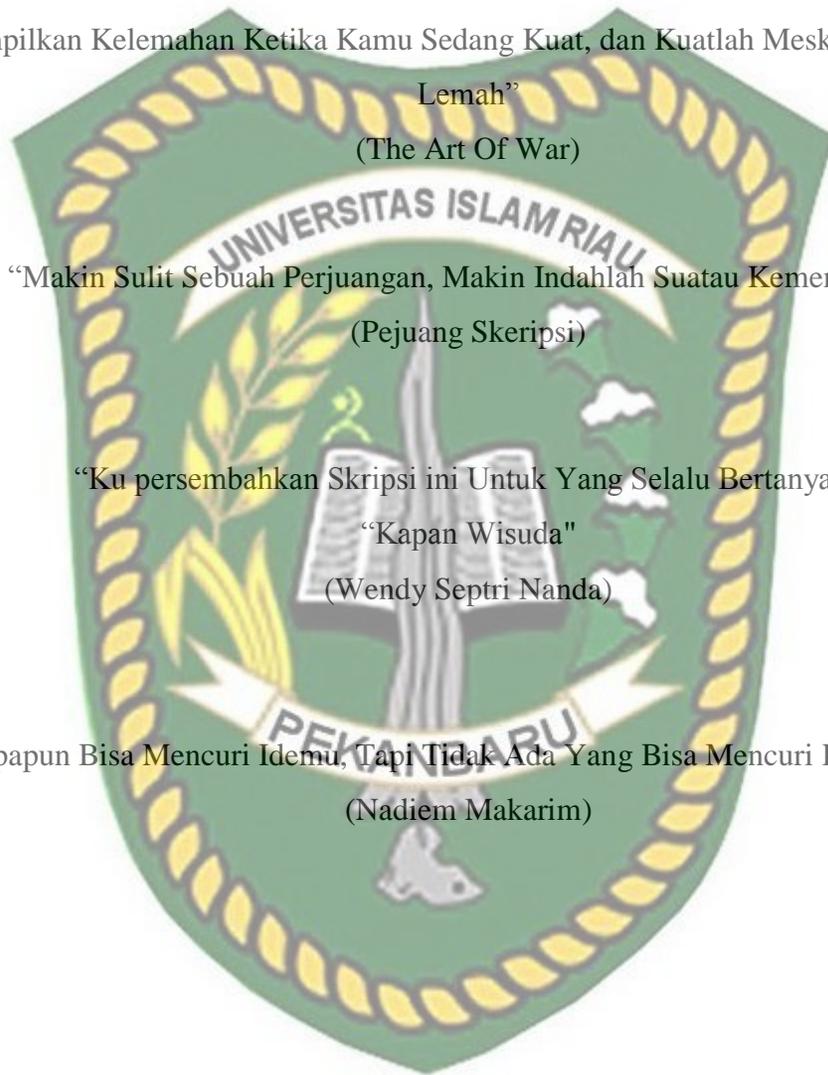
“Ku persembahkan Skripsi ini Untuk Yang Selalu Bertanya?”

“Kapan Wisuda”

(Wendy Septri Nanda)

“Siapun Bisa Mencuri Idemu, Tapi Tidak Ada Yang Bisa Mencuri Keputusanmu

(Nadiem Makarim)



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh...

Tiada untaian kata yang paling indah selain Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkah dan limpahan Rahmat - Nya jumlah sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat besertakan salam diucapkan untuk junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, karena jasa beliau kita bisa menikmati zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti ini.

Skripsi peneliti yang berjudul “ **Pemanfaatan Media Sosial YouTube Sebagai Media Pembelajaran Editing Video Dikalangan Anggota Audio Visual Fikom Universitas Islam Riau**”. Maksud penulisan Skripsi ini merupakan persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Skripsi penelitian ini berjalan dengan lancar karena bantuan dari seluruh pihak yang terlibat. Maka, terima kasih penulis ucapkan serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M. I. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Al- Sukri M.I.Kom, selaku Pembimbing yang telah memberikan motivasi, ide, maupun pemikiran yang luar biasa, serta telah menyediakan waktu luang dalam proses pembuatan proposal ini.

3. Dr. Fatmawati, S.IP, MM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
4. Seluruh bapak/ibu Dosen, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dalam perkuliahan. Serta staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang membantu peneliti berkaitan dengan segala hal administrasi terkait kebutuhan untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuanganku (Markas Abdi) : Angga Prasetyawan, Abi Kurniawan, Afifurahman, Bayu Asmoro Aji, Dody Alfayed, , Edo Kurniawan, Isnanda, Oka risky, Rahman Ibnu P, Suko Aji Prasetyo, Tri Nur Ardiansyah. Terima kasih buat kalian semua yang setia menjadi teman terbaik
6. Terima kasih juga saya ucapkan untuk Teddy Pretama, Rido Hidayat, Ahmad Zikri, Ahmad Irawan yang sangat membantu dari segala hal, menjadi peneman ketika saya susah dan senang dalam mengerjakan Skripsi ini.
7. Terima kasih kepada Organisasi *Audio Visual* Fikom yang telah memberikan kepercayaannya dan telah membantu peneliti berkaitan dengan segala keperluan agar terciptanya penelitian ini.
8. Terima kasih juga kepada sahabat seperjuangan Fakultas Ilmu Komunikasi (UIR) angkatan 2015 yang telah banyak membantu dan mendukung penuh, serta saran selama ini kepada peneliti.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang membantu selama ini. Demikian peneliti mengucapkan terimakasih

kepada semua yang terlibat dalam penulisan Skripsi ini. Peneliti menyadari banyak kekurangan, untuk itu kritikan dan saran yang bersifat membangun semangat diperlukan sebagai motivasi agar lebih baik lagi.



Pekanbaru, 24 Februari 2022

(Wendy Septri Nanda)

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

Judul (Cover)	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Surat Pernyataan	
Persembahan	
Moto	
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar lampiran.....	x
Abstrak.....	xii
Abstract.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Fokus Penelitian	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
BAB II PEMBAHASAN	
A. Landasan Literatur.....	13
1. New Media	13
2. Media Sosial	18
3. YouTube	24
4. Media Pembelajaran	28
5. Mahasiswa	34
6. Media Sosial	18
B. Definisi Operasional.....	35
C. Penelitian Terdahulu	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	41
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	43
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
D. Sumber Data.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Dan Lokasi Penelitian	50

1. Sejarah Universitas Islam Riau.....	50
2. Sejarah Fakultas Ilmu Komunikasi.....	51
3. Strategi Fakultas Ilmu Komunikasi	52
4. Tujuan Ilmu Komunikasi	54
5. Struktur Ilmu Komunikasi	55
6. Sejarah Baru AVF 2016.....	56
7. Profil Informan.....	56
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan Penelitian.....	66
BAB V PENUTUAN	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	45



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR GAMBAR

Bagan 1	Indonesia Salah Satu Pengakses Internet Tertinggi Di dunia (Wearesocial).....	3
Bagan 2	Platfrom Sosial Paling Banyak Di Gunakan Di Dunia (Wearesocial).....	7
Gambar 4.1	Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komunikasi	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 : Daftar Pertanyaan

Lampiran 2 : Biodata Penelitian



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrak

Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* Dikalangan Anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau

Wendy Septri Nanda

159110250

Media Sosial *YouTube* banyak digunakan sebagai Media pembelajaran dikalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau dalam memanfaatkan media sosial *YouTube* Media sosial *YouTube* sebagai pemenuhan kebutuhan informasi di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau dalam memanfaatkan media sosial *YouTube*. pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau New Media yaitu satu media yang menggunakan media lain selain udara, sementara Content-nya tetap penyiar. Sehingga dari definisi tersebut, maka ada dua media yang masuk dalam katagori New Media, yaitu televisi-kabel dan internet yang dalam hal ini ada streaming. , media sosial adalah sebuah media Online tempat para pengguna bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagai, dan menciptakan isi meliputi Blog, jejaring sosial, Wiki, forum dan dunia Virtual. Blog, Wiki, dan jejaring sosial terutama Facebook dan *YouTube* merupakan bentuk media sosial yang paling umumdigunakan oleh masyarakat seluruh dunia. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menjelaskan dan menganalisis perilaku manusia secara individual dan kelompok, prinsip atau kepercayaan, pemahaman atau pemikiran, dan presepsi atau anggapan. Dari aspek mengenai pemanfaatan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Auido Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) dapat diketahui bahwa dengan memanfaatkan media sosial *YouTube* dikalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* sangat membantu dalam pemenuhan pembelajaran *Editing Video*. Selain memanfaatkan peneliti juga berharap kepada pihak *Audio Visual Fikom (AVF)* membuat konten Tutorial *Editing Video* agar bisa di dimanfaatkan seluruh hal khalayak umum pengguna *YouTube*

Kata kunci: Media Sosial, *YouTube*, New Media .

Abstract

The Use of YouTube Social Media as a Learning Media for Video Editing Among Members of Audio Visual Fikom, Islamic University of Riau

Wendy Septri Nanda

159110250

YouTube Social Media is widely used as a learning medium among members of the Audio Visual Fikom (AVF) of the Islamic University of Riau in utilizing YouTube social media. the use of YouTube Social Media as a learning media for Video Editing among members of the Audio Visual Fikom (AVF) of the Islamic University of Riau New Media is a medium that uses other media besides air, while the content remains broadcaster. So from this definition, there are two media that fall into the New Media category, namely cable television and the internet, which in this case is streaming. , social media is an Online media where users can easily participate, share, and create content including Blogs, social networks, Wikis, forums and Virtual worlds. Blogs, Wikis, and social networks, especially Facebook and YouTube, are the most common forms of social media used by people all over the world. Qualitative research is research that explains and analyzes human behavior individually and in groups, principles or beliefs, understandings or thoughts, and perceptions or assumptions. From the aspect regarding the use of YouTube social media as a learning media for Video Editing among members of the Auido Visual Fikom (AVF) Riau Islamic University (UIR) it can be seen that by utilizing YouTube social media among members of Audio Visual Fikom (AVF) it is very helpful in fulfilling Video Editing lessons. . In addition to utilizing the researchers, they also hope that the Audio Visual Fikom (AVF) will create Video Editing Tutorial content so that all matters of the general audience of YouTube users can be used.

Key Words: Social Media, YouTube, New Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini dinamakan dunia *modern* atau era zaman teknologi. Semua serba canggih, tidak bisa dipungkiri tentang pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, sehingga masyarakat sangat kreatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi yang mengalami kemajuan yang pesat saat ini dengan membuat karya-karya baru maupun melakukan komunikasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan informasi yang berkembang pesat pada saat ini.

Dengan begitu masyarakat bisa mengakses semua informasi di internet karena kecanggihan teknologi dan informasi pada saat ini, dan juga masyarakat bisa melakukan sebuah komunikasi kepada orang lain melalui aplikasi-aplikasi seperti *Instagram, Facebook, Twitter* dan *YouTube* karena adanya support kecanggihan teknologi dan informasi yang sangat memudahkan masyarakat dalam mengakses sebuah informasi dan melakukan komunikasi.

Media sosial atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangatlah tinggi, media sosial didefinisikan sebagai sebuah media *Online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah beradaptasi.

Sebagai negara yang merupakan terletak di wilayah Asia Pasifik, Indonesia menjadi bagian dari 4,3 milyar total penduduk di wilayah ini. Separuh lebih dari

populasi tersebut, sekitar 56% atau 2,42 milyar di antaranya sudah mendapatkan akses internet. Dan tepat separuhnya, yakni sekitar 2,14 milyar penduduk telah menggunakan sosial media.¹

Data menunjukan hal yang sangat menarik dari asia pasifik yaitu, penggunaan internet di wilayah ini terus mengalami peningkatan. Walaupun persentase jumlah populasinya tidak banyak meningkat, pertumbuhan internet terbilang lumayan pesat. Selain itu kecanggihan internet yang setiap tahunnya mengalami perubahan dalam hal yang signifikan mengakibatkan pengguna yang semakin bertambah, hal tersebut mengakibatkan kecanggihan internet semakin populer dimana menghasilkan fitur-fitur terbaru bagi penguanya.

Untuk tahun 2020 ini misalnya, penetrasi internet total telah tumbuh 9,2 persen, sementara penggunaan media sosial meningkat sebesar 9,8 persen dalam rentang Januari 2019 hingga Januari 2020. Dimana data tersebut menunjukkan kecanggihan internet sudah semakin populer dikalangan masyarakat penggunanya.²

Indonesia merupakan salah satu negara yang dengan populasi muda di antara negara-negara dunia yang berdasarkan peringkat yang ada, rata-rata penduduk Indonesia berusia 29,7 tahun. Angka ini dibawah rata-rata dunia yang berusia 30,9 tahun.³

¹<https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>

² Ibid.,

³ Ibid.,

pesat melalui media internet, setiap orang dapat mengakses berbagai informasi yang bermanfaat untuk pengembangan setiap individu. Berbagai informasi yang terdapat di internet dapat dipergunakan untuk bahan pengajaran dan bahan pembelajaran melalui internet. Umumnya disebut lebih *up to date*, sehingga banyak peserta didik yang tertarik untuk membaca dan mengaksesnya. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah *YouTube*.

Selain itu, dapat memberikan pandangan bahwa teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aktivitas manusia termasuk dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dapat ditegaskan bahwa teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan dimana sekarang sangat mudah mencari sumber informasi dalam hal Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pada saat sekarang ini.

YouTube juga sangat mudah digunakan bagi para pengguna untuk mempermudah kebutuhan, baik dalam pembelajaran untuk kepentingan pendidikan maupun keseharian. Karena sensasi yang dihasilkan dalam pembelajaran menggunakan *YouTube* dirasa lebih menyenangkan oleh para pengguna, dan lebih mudah untuk dipahami.

Kerangka Kualitatif Nasional Indonesia (KKNI) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyatakan, dan mengintegrasikan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam

suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan.⁵

KKNI merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia terkait dengan sistem Pendidikan nasional, sistem pelatihan kerja nasional, dan system penilaian kesetaraan capaian pembelajaran nasional, yang dimiliki Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia nasional yang bermutu dan produktif.⁶

Oleh sebab itu, perlu kiranya pemanfaatan *YouTube* dalam proses pembelajaran praktek atau membaca agar tidak merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti mata pelajaran..

Herwibowo (2008: 3) *YouTube* didaftarkan pertama kali dengan nama domain *YouTube.com* pada 15 Februari 2005. Situsny sendiri baru mulai dibangun beberapa bulan kemudian. Sebagai tempat sementara, dipilih garasi di Menlo Park milik salah satu diantara ketiga pemuda itu. Garasi tersebut sangat sederhana dan tidak dapat dikatakan besar, tetapi dapat menampung beberapa Komputer sekaligus.

Herwibowo (2008: 4) Pada November 2005 perusahaan spekulasi Sequoia Capital menginvestasikan dana sekitar 33,25 Miliar Rupiah kepada *YouTube*. Sebagai tambahan, sosok Roelof Botha rekanan firma Sequoia Capital dan mantan CEO PayPal, bergabung kedalam dewan direksi *YouTube*.

⁵ <https://sknni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/tujuan-manfaat>

⁶ Ibid.,

Pada April 2006 Sequoia kembali menanamkan dana sebesar 76 Miliar Rupiah. Pada bulan-bulan terakhir ini, pertumbuhan *YouTube* menjadi luar biasa. Tingkat kepopulerannya sungguh-sungguh terasa di dunia maya.

Herwibowo (2008: 6) menjelaskan tentang *YouTube* Di Indonesia *YouTube* mungkin terlambat diakrabi, mungkin karena pemakaian *Handycam* di sini yang masih sangat terbatas namun, seiring meningkatnya pasar *Handycam* dengan harga yang terjangkau dan *Handpone* berkamera yang dapat digunakan membuat Film, serta menguatnya gerakan pembuatan Film-Film *Indie* diberbagai kota. *YouTube* mulai tersa dekat dengan anak muda di Indonesia. Ratusan *Uploader* dari Indonesia bisa ditemui di *YouTube*. Film-Film dengan napas Indonesia yang sangat kental, misalnya Film tentang tempat-tempat pariwisata, Film-Film *Indie*, bahkan video mesum, bahkan video mesum Yahya Zaini-Maria Eva pun awalnya dapat di akses di sini, sebelum akhirnya dihapus karena di anggap berbau pornografi.

Kini *YouTube* berkembang sangat pesat di mana sekarang *YouTube* telah menjadikan Profesi untuk mencari pundi-pundi Uang, anak muda Indoensia berbondng-bondong ingin menjadi *Youtuber* karena *YouTube* menjanjikan keuntungan yang sangat besar.

YouTube menjadi sosial media populer di Indonesia hal yang menarik dari data sosial media terpopuler ini adalah melihat bagaimana sosial media yang digunakan di Indonesia sangat beragam jenisnya, posisi *YouTube* yang

menggambarkan bagaimana *Audiens* Indonesia ternyata memang sangat gemar menonton video⁷

Tujuan pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran di *YouTube* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Bahkan pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran dapat digunakan setiap saat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat terhubung dengan internet.

YouTube memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yaitu potensial karena *YouTube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan *Edit Value* terhadap *Education/Pendidikan*; praktis karena *YouTube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk Mahasiswa; informatif yaitu *YouTube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, dan kebudayaan.



⁷ <https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>

adalah database video yang paling populer didunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif.

Melihat begitu besarnya potensi media *online YouTube* sebagai sarana penunjang belajar bagi siswa *multimedia* yang dijadikan sarana belajar belajar yang efektif dan efisien. Dilihat dari kondisi inilah maka pemanfaatan media *online YouTube* sebagai sarana pembelajaran fasilitas informasi dan komunikasi yang menunjang kebutuhan.

Menggunakan media *online* dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses sebagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan Mahasiswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Karena media *Online* merupakan sumber data utama dan pengetahuan. Sumber belajar dimana segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberikan kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Perkembangan teknologi dan tingakat pengetahuan manusia membawa kemudahan yang sangat berarti bagi sebuah akses informasi termaksud data *online* yang karena keberadaannya sangat layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar, pemanfaatan media *Online YouTube* sebagai media pembelajaran mengkondisikan untuk belajar secara mandiri. Para mahasiswa dapat mengakses secara *online* dari berbagai Perpustakaan, Museum, Database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai Peristiwa Sejarah, Biografi, Rekaman, Laporan, Data Statistik melalui media *Online YouTube*.

Setiap individu tidak selalu memakai cara yang sama dan umum dalam setiap pencarian dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Maka dari itu pemanfaatan

YouTube sebagai media yang dipilih kalangan anggota *Audio Visual* fikom (AVF) Universitas Islam Riau sebagai tempat sarana pembelajaran tambahan dalam penggunaannya tentu tidak sama dimana terdapat pola yang berbeda-beda serta terdapat hambatan-hambatan yang dihadapi.

Karena dari hasil observasi yang saya lakukan (22 Juni 2021), peneliti melakukan wawancara pada mahasiswa. Menurut Mishabul Badri (22 Juni 2021) selaku ketua Avf fikom UIR menuturkan bahwa: Dalam proses *Editing Video* kami sangat memanfaatkan media sosial *YouTube* untuk mencari apa saja yang kita butuhkan untuk preoses belajar *Editing* seperti *Tutorial Masking, tracking* dan masih banyak lagi yang bisa kita temui disana. Tidak hanya untuk belajar, pada saat mengerjakan *Project* yang berkaitan dengan *YouTube* kami juga mengambil bahan-bahan dari *YouTube*, seperti *Audio Effect, Backsound, Video Effect* dan masih banyak lagi. Jadi media *YouTube* kami manfaatkan untuk bisa belajar *Editing Video* dengan mudah.

Kalau soal referensi kami biasanya nengok dimana yang sesuai kebutuhan sih, jadi nanti tinggal kita seleksi yang mana lebih mudah, tapi kami sarankan lebih bagus di *Channel* nya @Daunnet films – anjas maradit. Terlepas dari itu kami cari nya sesuai kebutuhan.

Berdasarkan latar belakang diatas,penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pemanfaatan *Media Sosial YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* Di Kalangan Anggota *Audio Visual* Fikom UIR.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifigasikan masalah sebagai berikut :

1. Media Sosial *YouTube* banyak digunakan sebagai Media pembelajaran dikalangan anggota *Audio Visual* Fikom (AVF) Universitas Islam Riau dalam memanfaatkan media sosial *YouTube*

2. Faktor-faktor yang mendorong anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau Memanfaatkan *YouTube* sebagai Media Pembelajaran
3. Media sosial *YouTube* sebagai pemenuhan kebutuhan informasi anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau dalam memanfaatkan media sosial *YouTube*.

C. Fokus Penelitian

Adapun masalah inti dari penelitian ini adalah fokus kepada Pemanfaatan serta dampak penggunaan *YouTube* oleh kalangan anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau dalam pembelajaran *Editing Video*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau?
2. Bagaimana dampak Media Sosial *YouTube* terhadap media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota Audio Visual Fikom (AVF) Universitas Islam Riau.
- b. Untuk mengetahui dampak penggunaan Media Sosial *YouTube* terhadap media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota Audio Visual Fikom (AVF) Universitas Islam Riau

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara teoritis

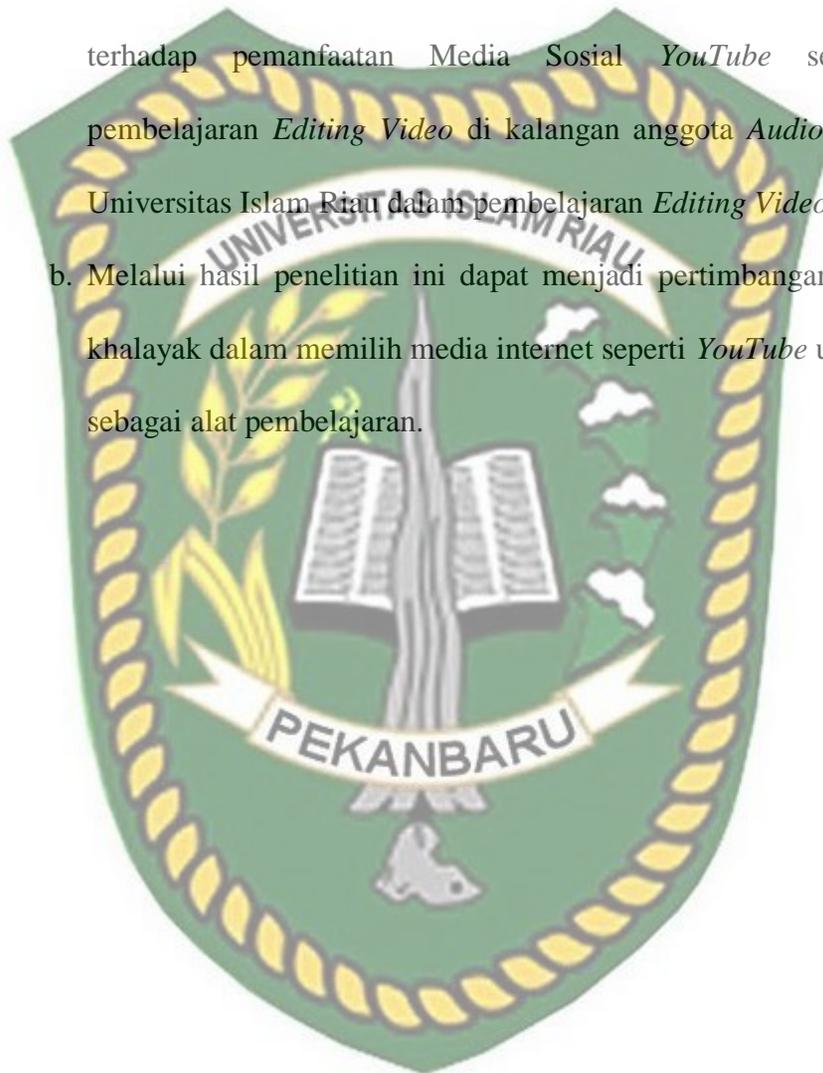
Adapun manfaat penelitian secara teoritis adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi kajian ilmu komunikasi dalam kegiatan komunikasi menggunakan Media Sosial *YouTube*.
- b. Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan masukan serta meningkatkan ketertarikan Mahasiswa dalam pembelajaran editing video melalui Media Sosial *YouTube*. Serta dapat dijadikan bahan informasi tambahan bagi pembaca.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis adalah sebagai berikut:

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau dalam pembelajaran *Editing Video*.
- b. Melalui hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk semua khalayak dalam memilih media internet seperti *YouTube* untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran.



BAB II

PEMBAHASAN

A. Landasan Literatur

1. New Media

a. *New Media*

Masyarakat modern pada saat ini hampir tidak mungkin tidak terkena paparan media. Disadari atau tidak, media dengan segala kontennya hadir menjadi bagian hidup manusia. Seiring dengan perkembangan jaman, kehadiran media makin beragam dan berkembang

(Setiawan, 2013: 361) berpendapat bahwa Media baru adalah istilah untuk mencakup kemunculan Digital, Komputer, atau Jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi di akhir abad ke- 20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai “Media Baru” berupa Digital, sering kali memiliki karakteristik dapat di manipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak. beberapa contoh seperti Internet, *WebSite*, Komputer MultiMedia, permainan Komputer, CD- ROMS, dan DVD, media baru bukanlah *Televisi*, *Film*, Majalah, Buku, atau Publikasi berbasis kertas.

(Bungin, 2006: 374) kajian-kajian berbagai aspek tentang perkembangan teknologi telematika menjadi sangat urgen terutama yang berhubungan dengan perkembangan Media Baru (*NewMedia*), karena tidak saja menyangkut basis-basis ekonomi yang perlu disiapkan, akan tetapi menyangkut basis-basis ekonomi yang

perlu disiapkan, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana konstruksi sosial media massamemberi kontruksi terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan. Hal ini nantinya berhubungan dengan persoalan-persoalan difusi inovasi dan adopsi yang dilakukan oleh masyarakat, dan bagaimana pula media baru mendukung pergerakan pembangunan masyarakat sebagai subjek perubahan dimasyarakat sendiri.

New media merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung kedalam jaringan. Contoh dari media yang sangat merepresentasikan media baru yaitu internet. Program televisi, film, majalah, buku, surat kabar, dan jenis media cetak lain tidak termasuk media baru.

Definisi tersebut dapat dikembangkan, bahwa *New Media* yaitu satu media yang menggunakan media lain selain udara, sementara *Content*-nya tetap penyiar. Sehingga dari definisi tersebut, maka ada dua media yang masuk dalam katagori *New Media*, yaitu televisi-kabel dan internet yang dalam hal ini ada *streaming*.

b. Era Media Baru

Salah satu karakter dari apa yang disebut sebagai media lama atau baru yaitu *Tren Broadcast* yang mewakili konteks media lama sementara *Interactivity* mewakili media baru.

Holmes dalam Nasrullah (2014: 14) bahkan membagi media dalam perspektif historis yang menjadi era media pertama (*Fist Media Age*) dengan pola *Broadcast* dan era media kedua (*Scond Media Age*) dengan pola *Interactivity*.

Ini bermakna bahwa pada media baru khalayak tidak sekedar ditempatkan sebagai objek yang menjadi sasaran dari pesan. Khalayak dan perubahan teknologi media serta pemaknaan terhadap medium telah memperbarui peran khalayak untuk menjadi lebih interaktif terhadap pesan itu. Bahkan secara historis.

Manovich dalam Nasrullah (2014: 14) menegaskan bahwa konsep interaktif itu telah mengaburkan Batasan-batasan fisik maupun sosial. Selanjutnya Manovich menyodorkan dua tipologi untuk mendekati kata *Interactivity* dalam perpektif media baru, yakni ke dalam tipe “terbuka” (*Open*) dan tipe “tertutup” (*Closed*). Dalam tipe “terbuka” khalayak tidak sekedar disodorkan pilihan tetapi bisa menentukan cara mengakses media baru sesuai dengan apa yang diinginkan disamping itu, tipe “tertutup” hanya membatasi khalayak untuk mengonsumsi media sesuai dengan struktur atau pilihan yang sudah dibuat. (Nasrullah, 2014: 15)

c. Karakteristik *New Media*

Menurut penjelasan (Ri'aeni, 2015: 188) Karakteristik media baru (*NewMedia*) secara langsung maupun tidak akan menjadi pesaing, agar tidak dikatakan sebagai menggerus, posisi media Tradisional, Media massa seperti Koran, Radio, Televisi, dan sebagainya tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, perbedaan media baru dan dan media lama, Internet mencakup Radio, Film, dan Televisi dan pedistribusian mereka melalui Teknologi.

Internet sendiri memiliki keistimewaan sebab terdapatnya karakteristik interaktivitas yang tidak dapat ditemukan pada media Tradisional. Interkativitas dalam konteks *New Media* ini menunjukkan adanya kemampuan bagi para

penggunanya (media) untuk terlibat secara langsung dan mengubah gambar atau teks yang mereka akses. Hal ini juga ditegaskan oleh Pavlik yang menyatakan bahwa interaktivitas dalam *New Media* akan memberikan peluang kepada konsumen media untuk menjadi partisipan yang lebih aktif dalam dunia komunikasi yang di prantara. Disini pengguna *New Media* ini bukan hanya menjadi *Viewer* tetapi *User*.

Setiawan (2013: 366) menjelaskan Karakteristik Media Baru di jelakan sebagai berikut:

a. Mudah di Akses

Perkembangan zaman yang modern serta teknologi yang canggih bahwa dalam mengakses Internet tidaklah sulit karena dimana perangkat *Software* dan *Hardware* saling ketergantungan demi lancarnya dalam mengakses Internet , karena disini dalam menggunakan Internet tidaklah hanya melawti Komputer atau Laptop, sebab dengan kemudahan-kemudahan yang di ciptakan dari *Handphone* yang dilengkapi dengan Aplikasi-Aplikasi serta *Software* yang ada untuk layanan Internet secara baik untuk memudahkan kita dalam mengakses Internet.

Misalnya membutuhkan referensi dan sumber Informasi untuk kebutuhan riset, maka akan dijumpai berbagai sumber dan informasi dalam Internet secara Global tanpa harus mendatangi sumber dan informasi tersebut.

b. Bersifat Jaringan

Jaringan Internet adalah jaringan komputer yang bisa di kategorikan sebagai WAN (*Ware Are Network*), menghubungkan berjuta komputer di seluruh dunia, tanpa batas Negara, dimana setiap orang yang memiliki Komputer dapat bergabung

kedalam jaringan ini hanya dengan melakukan koneksi ke penyedia layanan Internet (*Internet Service Provider/ISP*). Internet dapat di terjemahkan sebagai *International Networking* (Jaringan Internasional), karena menghubungkan berjuta jaringan di seluruh dunia. Jaringan ini lebih bersifat maya (tidak nyata) karena menggunakan perantara berupa seperangkat komputer

Lain halnya dengan jaringan ilmu sosiologi, jaringan dalam ilmu sosiologi lebih kecil cakupannya dan membutuhkan perantara berupa masyarakat. Jaringan terbentuk karena adanya interaksi antara masyarakat dan hubungan sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Jaringan ini bisa lebih meluas bila masyarakat tersebut melakukan interaksi dengan masyarakat di lain desa maupun kota.

Perbedaannya terletak dalam bentuk perantaranya dan perannya dalam kehidupan, dalam jaringan Internet, dibutuhkan perantara berupa computer. Jaringan ini bersifat maya (tidak nyata) namun cakupannya lebih luas. Sedangkan dalam jaringan sosiologi dibutuhkan perantara berupa sekelompok masyarakat yang saling berinteraksi dan menjalin hubungan. Jaringan ini bersifat nyata dan langsung, namun cakupannya tidak seluas jaringan internet.

c. Interaktif

Menurut Seel dan Glasgow dalam Setiawan (2013: 368) mengemukakan bahwa media interaktif merupakan system media penyampaian yang menjanjikan materi video rekaman dengan pengendalian computer kepada penonton (Mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat Video dan suara, tetapi juga memberikan

respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian.

Setiawan (2013: 368) Hasil dari definisi diatas dapat mengambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan computer menggunakan unsur seperti suara (Audio), Gambar (Visual), dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

2. Media Sosial

a. Definisi Media Sosial

Menurut Hartono Media Sosial adalah media untuk bersosialisasi yang umumnya berbasis daring “*Online*” dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, mencipta dan membagikan isi, meliputi blog, jejaring sosial, *Wiki*, Forum, dan dunia *Virtual* (dalam Nurhalimah, 2019: 15).

(Nasrullah, 2015: 8) Disimpulkan bahwa media sosial bisa dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. Karakteristik kerja Komputer dalam Web 1.0 berdasarkan pengenalan individu terhadap individu lain (*Human Cognition*) yang berada dalam sebuah sistem jaringan, sedangkan Web 2.0 berdasarkan bagaimana Individu berkomunikasi (*Humman Comunication*) dalam jaringan antar individu. Terakhir, dalam Web 3.0 karakteristik teknologi dan relasi yang terjadi terlihat dari bagaimana manusia (*Users*) bekerja sama (*Human-Co-Operation*).

Dari devinisi, media sosial adalah sebuah media *Online* tempat parapengguna bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagai, dan menciptakan isi meliputi *Blog*,

jejaring sosial, *Wiki*, forum dan dunia *Virtual*. *Blog*, *Wiki*, dan jejaring sosial terutama *Facebook* dan *YouTube* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (dalam Syamsul, 2012: 104) mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah Aplikasi berbasis Internet yang membangun diatas dasar Ideologi dan Teknologi *Web 2.0* , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *User-Generated Content*.”

Sementara itu, Boyd (dalam Nasrullah, 2015: 11) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain, media sosial memiliki kekuatan *User-Generated Content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan *Editor* sebagaimana di insitisi media massa.

Dari definisi yang dijelaskan para ahli diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa definisi media sosial merupakan media komunikasi berbasis *Online* atau terhubung dengan jejaring *Internet* yang memungkinkan penggunanya berbagi informasi dan pesan dalam bentuk apapun, baik itu tulisan, gambar, suara, dan *Video* kepada pengguna lainnya.

Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *Feedback* secara terbuka, memberikan komentar, serta membagi informasi dalam waktu cepat dan tak terbatas. Saat ini Teknologi *Internet* *Mobile Phone* semakin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *YouTube* atau *Instagram* misanya bisa dilakukan dimana saja dan

kan saja hanya dengan menggunakan *Mobile Phone*. Semakin cepat orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Untuk kecepatannya, media sosial juga mulai tempat menggantikan peranan media massa Konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Sesuai dengan namanya, media sosial ini memiliki fungsi agar mendukung interaksi sosial penggunaannya dalam konteks ini, media sosial juga bisa digunakan untuk media pembelajaran seperti pemanfaatan Media Sosial YouTube oleh Mahasiswa Avf Fikom Universitas Islam Riau dalam Pembelajaran *Editing Video*

1. Karakteristik media sosial

Menurut Purnama (2011: 116) media sosial memiliki beberapa karakteristik khusus diantaranya :

- a. Jangkauan (*reach*): daya jangkauan media sosial dari skala kecil sampai khalayak *Global*
- b. Aksesibilitas (*Accessibilitas*): media sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya yang sangat terjangkau.
- c. Aktualitas (*Immediacy*): media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat
- d. Pengguna (*Usability*): media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus
- e. Tetap (*Permanence*): media sosial dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan

Menurut Nasrullah (2015: 46) karakteristik dari media sosial antara lain:

1) Jaringan (*Network*)

Karakteristik media sosial yaitu membentuk suatu jaringan diantara penggunanya. Tidak peduli apakah didunia nyata (*Offline*) antara pengguna itu saling kenal atau tidak, tetapi kehadiran media sosial memberikan medium bagi penggunanya untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

2) Informasi (*Information*)

Pengguna media sosial mengkerasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Informasi menjadi untuk komoditas dalam masyarakat informasi (*Information Society*)

3) Arsip (*Archive*)

Pengguna media sosial, arsip menjadi suatu karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dimana pun dan melalui perangkat apapun.

4) Interaksi (*Interactivity*)

Tidak sama dengan media lama, pada media sosial pengguna bisa berinteraksi, baik diantara penggunanya itu sendiri maupun dengan produser konten media

5) Simulasi Sosial (*Simulation Of Society*)

Bagi media sosial interaksi yang ada menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi yaitu simulasi dan terkadang berbeda sama sekali.

6) Konten Oleh Pengguna (*user-Generated Content*)

Pada media sosial. Konten oleh pengguna atau lebih populer disebut *User-Generated Content* (UGC). *Tren* ini bertujuan bahwa media sosial konten sepenuhnya memiliki dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

2. Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran

Menurut Lestari (2019:3) Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran di kelas perlu dilakukan karena era globalisasi mahasiswa tidak lepas dengan Sosmed.

Pilgrim & Bledsoe dalam (Lestari 2019: 3) menjelaskan bahwa kekuatan dari sosial media pada era teknologi canggih sangat luar biasa diminati oleh kalangan muda khususnya. Jadi sosial media sangat efektif jika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Keunggulan menggunakan sarana media sosial untuk media pembelajaran terletak pada aspek interaksi dan berbagi informasi yang lebih luas (Lestari 2019: 3)

3. Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Nasrullah (2015: 59) ada enam katagori besar dalam melihat dalam pembagian media sosial :

a. Media jejaring sosial (*Social Networking*)

Jejaring sosial yaitu sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut, di dunia *Visual*. Contoh jejaring sosial adalah *YouTube, Instagram, twitter* dan sebagainya.

b. Jurnal Online (*Blog*)

Blog adalah media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan *Web*, informasi, dan sebagainya. Contoh penyedia halaman *Weblog* adalah *Wordpress* (www.wordpress.com) dan *Blogspot* (www.blogspot.com).

c. Jurnal Online sederhana atau mikroblog (*Microblogging*)

Microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan mempublikasi aktivitas serta atau pendapatnya, secara historis, kehadiran media sosial ini merujuk pada munculnya *Twitter* yang hanya menyediakan maksimal 140 karakter.

d. Media berbagi (*Media Sharing*)

Media Sharing adalah jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk berbagi media, mulai dari dokumen (*File*), *Video*, *Audio*, gambar, dan sebagainya. Contoh situs media berbagi ini yaitu *YouTube, flicker, Photobucket*, atau *Snapfish*.

e. Penanda sosial (*Social Bookmarking*)

Social Bookmarking adalah media sosial yang bekerja sama untuk mengorganisasikan, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara *Online*. Contoh situs *SocialBookmarking* \yang populer adalah *Digg.Com*.

f. Media Konten bersama (*Wiki*)

Media sosial ini adalah situs yang memungkinkan kontennya hasil kalaborasi bersama dari para penggunanya. Mirip dengan kamus atau *Ensikolpedi*, *Wiki* berisikan kepada pengguna pengertian, sejarah, hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Contoh dari media konten bersama *Wikipedia*.

3. YouTube

a. Definisi *YouTube*

YouTube 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. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke Server YouTube dan membaginya keseluruh dunia.

YouTube dikanca dunia Pendidikan kini menjadi suatu media Alternatif baru selain dari media lainnya yang telah lebih dulu hadir dan diterima oleh pemangku kebijakan dalam pendidikan. Semua materi belajar dapat diperoleh dengan mudah pada situs-situs pendidikan yang ada di media sosial.

YouTube pada awalnya hanya sebagai media sosial berbagi video yang dijadikan sebagai sumber hiburan semata atau pemuas kejenuhan kini menjadi pangsa pasar bagi Dunia Pendidikan dimana YouTube kini telah memiliki berjuta-juta video hasil unggahan para penggunanya bisa menjadi sumber, atau bahan dan media pendidikan atau media pembelajaran baik bagi dosen dan mahasiswa dapat menggunakan YouTube sebagai media Alternatif dalam mencari dan membantu setiap tugas yang dibutuhkan.

YouTube didaftarkan pertama kali dengan nama *Domain* YouTube.com pada 15 Februari 2005. Situsnya sendiri baru mulai dibangun beberapa bulan kemudian. Sebagai tempat sementara, dipilih garasi di *Menlo Park* milik satu di antara ketiga pemuda itu. Garasi tersebut sangat sederhana dan tidak dapat dikatakan besar, tetapi dapat menampung beberapa komputer sekaligus.

Tiga bulan kemudian, tepatnya Mei 2005, YouTube akhirnya di *Launching* kepublik. Awalnya hanya sekedar situs *Preview*-nya saja. Enam bulan kemudian, barulah YouTube memulai debut resminya (Heribowo, 2008: 5).

YouTube adalah komunitas berbagi video, yang memungkinkan penggunanya untuk menonton, mengunggah, dan menyebarkan berbagai macam video secara *Online*, dengan menggunakan *Web Browser*. Layanan yang beralamat di www.YouTube.Com ini telah menjadi tujuan utama bagi mayoritas pengguna internet dunia untuk menonton dan berbagi video, baik melalui *WebSaite*, perangkat *Mobile*, *Blog*, bahkan *E-Mail* (Susrini, 2010:8).

Berdasarkan pendapat (Setyawan, 2016: 1) YouTube merupakan salah satu andalan Google dalam bisnis iklannya, YouTube yang saat ini berada di peringkat nomor tiga internet dunia, dikunjungi hampir 1 miliar orang setiap bulan. Jumlah video yang di unggah sangat fantastis. Hampir 100 menit durasi video yang di unggah setiap menitnya. Dari segi iklan, sudah jutaan publisher yang menjadi patner YouTube dengan memasang iklan di video mereka. Begitu juga dengan pemasangan iklan di YouTube, jumlahnya mencapai jutaan advertisers. Jumlah uang yang digunakan untuk memasang iklan di YouTube mencapai ratusan juta dolar. Dari hal tersebut, kesempatan bagi publisher video untuk mendapatkan uang dari YouTube sangatlah besar.

1) Kelebihan dan kekurangan YouTube

1. Kelebihan YouTube

- a. Menjadi sumber informasi berbagai pihak
- b. Menjadi media promosi yang baik
- c. Sumber hiburan yang kaya akan kreatifitas
- d. Menjadi sumber penghasilan
- e. Berbagi kegiatan dengan *Live Streaming*

1. Kekurangan YouTube

- a. Masih banyak berita *Hoax* (berita tidak sesuai dengan sumber). Hal ini memang kerap terjadi di YouTube, masih ada pihak-pihak yang tidak

bertanggung jawab dengan menebar fitnah. Mungkin pihak YouTube bisa memberi tindakan atas hal ini.

- b. Masi ada konten-konten yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak dengan kategori 18+. Masi ada video-video yang berbau dewasa yang tidak ada verifikasinya alias bisa langsung diakses siapa saja. Hal ini ditakutkan terbuka oleh anak-anak disengaja maupun tidak.
- c. Bebrapa negarayang memblokir YouTube. Beberapa negara yang memblokir YouTube adalah Cina, Turki, Iran, Korea Utara dan masih ada lagi. Ada berbagai alasan mengapa disana YouTube diblokir, di antaranya adalah *Poin* diatas tentang *Kevulgaran* konten.

2) Fitur-Fitur YouTube

Dengan video YouTube, salin kita bisa menonton, ada beberapa fitu-fitur yang bisa digunakan untuk kepentingan penonton:

- a. Autoplay Adalah fitur yang berfungsi untuk menjalankan video selanjutnya secara otomatis ketika video yang sedang diputar telah selesai. Fitur ini sangat membantu karena dengan *Algoritma* YouTube yang pintar, video selanjutnya yang akan diputar selalu berkaitan dengan yang sedang berjalan.

b. Anotasi

Merupakan sebuah *Link* berbentuk video ataupun kotak yang berada dalam video yang sedang diputar. Fitur ini biasanya di manfaatkan oleh pengunggah video agar video yang lain ikut ditonton juga.

c. Mengatur Kecepatan Video

Fitur ini dapat mempercepat atau memperlambat video. Fitur ini biasanya dimanfaatkan saat melihat sebuah *Tutorial*, video ini akan di perlambat agar *Tutorial* tidak ketinggalan atau bahkan dipercepat jika memang merasa sudah sedikit paham.

d. Subtitel

Adalah fitur yang paling membantu saat ini. Fitur ini membuat mengerti arti dari perkataan dari video yang menggunakan bahasa asing. Baik itu video *Klip* lagu, *Trailer Film*, video *Tutorial*, video percakapan dan masih banyak lagi

e. *Download* Video Fitur ini memungkinkan untuk men*Download* video YouTube yang nantinya bisa ditonton secara *Offline*. Fitur ini sudah disediakan oleh YouTube pada *Aplikasi* di *SmartPhone*.⁹

4. Media Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Menurut (Wati,2016:2) Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *Medius*. Arti kata *Medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi *Visual* atau *Verbal*. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

⁹<http://www.galerinfo.com/pengertian-youtube/>

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri Mahasiswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu per panduan yang tersusun rapi, per panduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran juga meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

b. Jenis Media Pembelajaran

(Wati, 2016: 4) Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi. Pengguna media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk

keperluan yang spesifik pula. Dalam melakukan proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan ketertarikan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.

Contohnya: adalah Buku, Jurnal, Peta, Gambar, dan lain sebagainya.

2. Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan dan informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya.

Contoh: perangkat yang digunakan untuk media audio visual ini adalah media *Proyektor film*, *Tape Recorder*, dan *Proyektor Visual* yang lebar.

3. Komputer

Komputer adalah sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan siswa, banyak siswa yang telah memiliki *Netbook* atau Komputer.

Contoh: Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *Software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik dikelas maupun dirumah.

4. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat terhadap materi pembelajaran yang di jelaskan oleh guru. Internet dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

Internet digunakan sebagai salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak di manfaatkan oleh beberapa Insitusi, Pembisnis, dan para Ahli untuk berbagai kepentingan

Contoh: internet disini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas Negara.

5. Multimedia

Multimedia yaitu perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya Teks, grafik, Gambar, Foto, Animasi, Audio, dan Video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Dalam proses belajar-mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa.

Contoh: Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

c. Fungsi media pembelajaran

(Wati, 2016: 8) Pengguna media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Pengguna media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan

d. Manfaat media pembelajaran

(Wati, 2016: 12) Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pesan atau guru, komponen penerima pesan atau siswa, dan komponen siswa itu sendiri biasanya merupakan materi pembelajaran, seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, maksudnya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi.

Secara umum, bahasa verbal dapat mengurangi ketertarikan siswa untuk menangkap materi pembelajaran, sebab siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal, untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis. Mengingat hal tersebut, maka guru harus memberikan perhatian lebih dalam menampilkan materi pembelajaran dengan bmenarik. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Untuk mengetahui kedua manfaat tersebut, bisa dilihat melalui ulasan sebagai berikut.

1. Manfaat umum

Secara umum, media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang perlu untuk diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Lebih menarik

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat motivasi belajar siswa

b. Materi jelas

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

c. Tidak mudah bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi

d. Siswa lebih aktif

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2. Manfaat praktis

(Wati, 2016: 14) Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis yang penting juga untuk diketahui. Manfaat praktis dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Meningkatkan proses belajar

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Motivasi siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya

3. Mahasiswa

a. Definisi Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu atau belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan



tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institusi dan Universitas. Selain mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cerdas dan tepat merupakan sifat cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Mahasiswa terdiri dari dua kata yaitu Maha yang berarti besar, dan siswa yang berarti orang sedang mengikuti pembelajaran. Jadi menurut saya, mahasiswa adalah orang yang terdaftar sebagai siswa di perguruan tinggi, memiliki kartu tanda mahasiswa (KTM), dan diakui oleh pemerintah serta mampu mencari ilmu sendiri karena sudah dewasa.

Mahasiswa tidak sama dengan siswa. Sebagaimana pula mahasiswa, kita dituntut untuk lebih mandiri dan berbeda dengan mereka, yang bukan mahasiswa.

b. Mahasiswa Menurut Para Ahli

Menurut (Harun Gafur, 2015: 16) Mahasiswa adalah penerus bangsa, dan cerminan bangsa di masa depan. Berikut tentang pengertian mahasiswa menurut berbagai kalangan.

Pengertian mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 yaitu peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu.

Selanjutnya menurut Sarwono dalam (Harun Gafur, 2015: 17) mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran diperguruan tinggi dengan batas usia 18-30 tahun.

Setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran diperguruan tinggi dengan batas usia 18-30 tahun.

Mahasiswa menurut Knopfermancher dalam (Harun Gafur 2015: 17) adalah merupakan insan insan calon serjana yang dalam keterlibatan dengan perguruan tinggi (yang makin menyatu dengan masyarakat), dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

Dari pendapat diatas bisa dijelaskan bahwa mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi calon-calon intelektual (Harun Gafur, 2015: 18).

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam kajian ini, maka konsep teori perlu dioperasionalkan sebagai tolak ukur dalam melakukan penelitian ini :

- 1) Media Sosial yaitu media *YouTube*, yang sangat berguna dan bermanfaat bagi Mahasiswa , seperti mencari informasi berupa Video. Media sosial itu sendiri menawarkan Multimedia yaitu hasil karya seseorang yang berupa Gambar, Video, maupun Desain yang disebar luaskan kepengguna lainnya adalah Media Sosial contohnya adalah YouTube.

- 2) Media Pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Video Editing mulai bangkit pada awal Abad 20 ketika Industri perfilman mulai berkembang menjadi sebuah bisnis yang menjanjikan, saat itu belum di kenal dengan nama Video Editor, yang ada baru istilah “Tukang gunting dan sambung”, video Editor mulai dikenal luas seiring perkembangan perangkat video. (Wahana, 2008: 3)
- 4) Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul/Tahun	Metode Penelitian	Hasil
1.	Erma Lestari	Pemanfaatan Sosial Media <i>YouTube</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi	Metode Kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna media sosial sebagai pembelajaran meningkatkan antusias mahasiswa untuk mempelajari dan mengerjakan tugas bahasa Indonesia. Sosial media yang digunakan dalam penelitian yaitu <i>YouTube</i>. 2. Pemanfaatan media sosial atau sosial media sebagai bahan ajar mempunyai efek positif dalam proses belajar- mengajar didaalam dan di luar kelas 3. Media sosial dapat menjadi media ajar untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia
2.	Krisda Lakrisida Meinawati	Pemenfaatan <i>YouTube</i> Dalam Meningkatkan Kompetensi Tutor Bimbel Edu Private	Metode Kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salah satu media sosial yang banyak di akses yaitu <i>YouTube</i>. Sekarang semua kalangan dapat belajar dengan menggunakan media <i>YouTube</i>. Ketika materi yang disampaikan disekolah tapi belum dipahami mampu diakses kembali materinya di <i>YouTube</i>. Bahkan pemamparanya. 2. diera globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaransudah merupakan suatu tuntutan , pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini kurang, di karenakan masih banyak Guru yang mengajar hanya bermodalkan papan tulis dan buku saja.

				3. Respon dan hasil dari pengembangan media pembelajaran melalui konten media sosial <i>YouTube</i> . Hasilnya positif dari pelatihan pengembangan media pembelajaran
3	Detta Rahmawan	Potensi YouTube Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda	Metode Kualitatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari data salah satu situs penyedia Metriks Media Sosial <i>Sosial Bladem</i> menunjukkan bahwa dari 50 kanal <i>YouTube</i> dengan <i>Subscribe</i> terbanyak di Indonesia, tidak ada satupun Kanal yang memfokuskan Kontennya pada Konten pendidikan 2. Di Indonesia, merupakan angka pengguna Internetnya setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan, tetapi dampaknya pada pemberdayaan masyarakat Indonesia dinilai masih memiliki tingkat Literasi digital yang rendah. 3. Kurangnya pengetahuan akan konten yang positif di Internet membuat peran Teknologi dan Media Digital dalam kehidupan belum Optimal.

Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu :

Kesamaan dari ketiga penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif menggunakan Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai proses pembelajaran sebagai subjek penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan fokus penelitian penulis yaitu :

1. Erma Lestari

Perbedaannya adalah lokasi penelitian. Peneliti diatas bertujuan untuk mengetahui penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran untuk mempelajari

dan mengerjakan tugas bahasa Indonesia, sedangkan penelitian oleh penulis difokuskan kepada sejauh mana pemanfaatan Media Sosial *YouTube* di kalangan anggota *Auido Visual* Fikom (AVF) Universitas Islam Riau

2. Krisda Lakrisida Meinawati

Perbedaannya adalah lokasi penelitian, subjek dan objek. Penelitian ini mengidentifikasi masalah masalah yang dihadapi dalam Pemanfaatan *YouTube* Dalam Meningkatkan Kompetensi Tutor Bimbel Edu Private, sedangkan penelitian penulis fokus kepada masalah bagaimana pemanfaatan Media Sosial *YouTube* di kalangan anggota *Auido Visual* Fikom (AVF) Universitas Islam Riau dalam mencari informasi dan hal-hal yang dibutuhkan oleh di kalangan anggota *Auido Visual* Fikom (AVF) Universitas Islam Riau dalam pembelajaran *Editing Video*

3. Detta Rahmawan

Perbedaannya adalah lokasi Penelitian, Objek dan Subjek penelitian, penelitian membahas tentang Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai sarana pembelajaran, sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang potensi *YouTube* sebagai Media Edukasi bagi anak muda

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menjelaskan dan menganalisis perilaku manusia secara individual dan kelompok, prinsip atau kepercayaan, pemahaman atau pemikiran, dan persepsi atau anggapan. Kajian kualitatif sangat penting dalam perkembangan teori, pengembangan kebijakan, kemajuan dibidang pendidikan, penerangan untuk permasalahan sosial, dan stimulus aksi. Dengan kata lain, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menciptakan prosedur analisis statistik, sudah jelas bahwa penelitian yang rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran yang lengkap dan rumit karena menyangkut kehidupan sosial dan perspektifitasnya didalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang di teliti (Effendy, 2010: 117).

Metode penelitian kualitatif meliputi pengembangan asumsi untuk desain penelitian kualitatif, mengusulkan tipe desain spesifik, menggambarkan peran peneliti, diskusi pengumpulan data, mengembangkan prosedur pengumpulan data, indentifikasi prosedur analisis data, spesifikasi langkah verifikasi, dan menggambarkan hasil penelitian (Effendy, 2010: 117).

Istilah penelitian kualitatif perlu diketahui di kemukakan beberapa definisi. Peratama, Bogdam dan taylor dalam (Moleong, 2004: 4) mendefinisikan *Metodologi*

Kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang di amati.

Sejalan dengan defnisi tersebut, Krik dan Miller dalam Moleong (2004: 4) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan Sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

Moleong (2004: 6) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya. Jelas bahwa pengertian ini mempertentangkan penelitian kualitatif dengan penelitian yang bernuansa kuantitatif yaitu dengan menonjolkan bahwa usaha kuantifikasi apapun tidak perlu digunakan pada penelitian kualitatif.

Dari kajian tentang metode penelitian kualitatif (Moleong, 2004: 6) menjelaskan. Dari definisi-defnisi tersebut dapatlah di simpulkan bahwa *Penelitian Kualitatif* adalah penelitian yang di maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya Perilaku, Persepsi, Motivasi, Tindakan, Dll., secara Holistik, dan dengan cara deskripsi dan bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Menurut (Sugiyono, 2006: 2) penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode *Postpositivistik* karena berlandasan pada filsafat *Postpositivisme*. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut

sebagai metode Interpretive karena hasil penelitian lebih berkenaan dengan Interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Moleong (2004: 164) Pengamatan berperan serta pada dasarnya berarti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada yang sekecil-kecil sekalipun. Didalam penelitian ini pun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah subjek yang mengetahui dengan jelas mengenai Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* dikalangan anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau Dalam Pembelajaran *Editing Video*.

Subjek penelitian yaitu seseorang yang menjadi sumber informan ataupun sumber informasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini subjek yang akan digunakan yaitu:

- a. Informan yang aktif menggunakan Media Sosial *YouTube* dan menggunakannya sebagai media pembelajaran.
- b. Informan merupakan kalangan anggota *Audio Visual Fikom* (AVF) Universitas Islam Riau.
- c. Informan yang aktif menggunakan *YouTube* Minimal 1 jam perhari.
- d. Informan dalam penelitian ini adalah anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sesuatu yang menjadi sasaran dan topik penelitian. Adapun objek dari penelitian yang digunakan adalah bagaimana Pemanfaatan *Media Sosial YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* Di Kalangan Anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kalangan anggota Afv yang masi aktif di Fikom Universitas Islam Riau

2. Waktu Penelitian

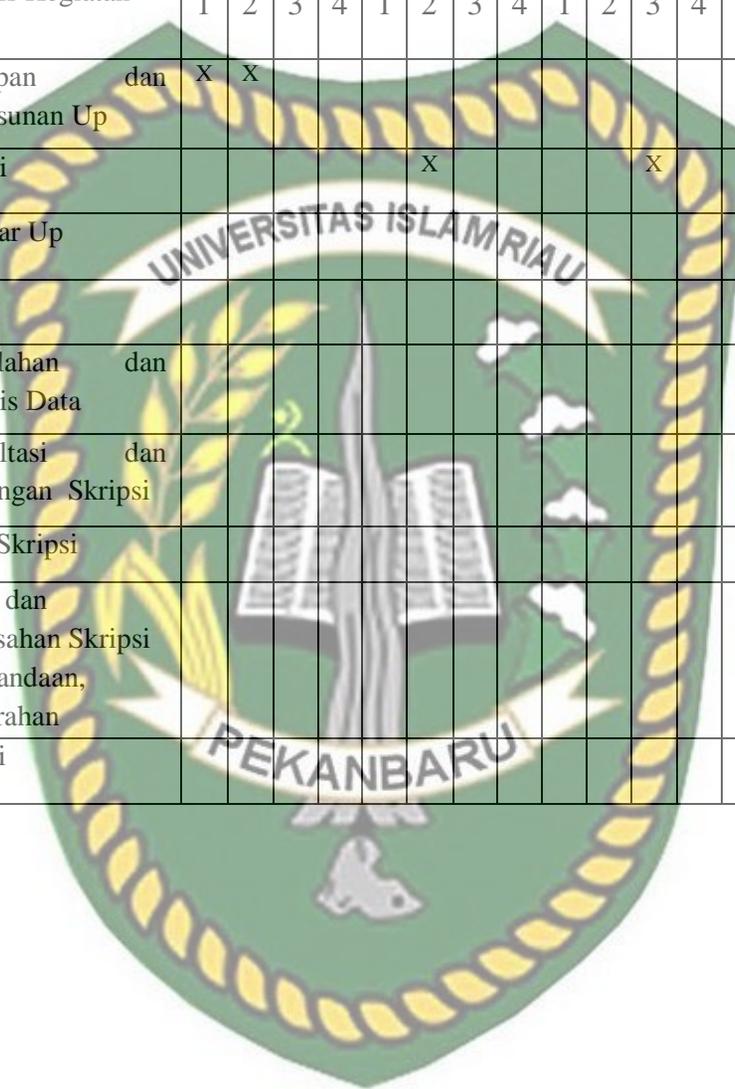
Waktu penelitian disajikan dalam tabel berikut



Tabel 3.1

Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Juli				Agustus				september				oktober				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan Penyusunan Up	X	X																										
2	Rrevisi						X				X			X						X									
3	Seminar Up															X													
4	Riset															X													
5	Pengolahan dan Analisis Data																			X									
6	Konsultasi dan Bimbingan Skripsi																			X									
7	Ujian Skripsi																							X					
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi Penggandaan, Penyerahan																							X				X	
9	Skripsi																												X



D. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek yang berasal dari mana asal data penelitian itu di peroleh. (Sugiono, 2006: 253) Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber Primer dan sumber Skunder. Apabila peneliti contohnya menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan baik tertulis atau lisan.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui cara kuesioner, kelompok fokus, dan panel atau data hasil wawancara peneliti dengan narasumber. Data yang diperoleh dari data primer ini harus diolah lagi. Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

2. Data Sekunder

Data skunder adalah data yang didapat oleh dari catatan, buku, majalah berupa laporan pemerintahan, artikel, buku-buku sebagai teori, majalah dan lain sebagainya. Dari yang diperoleh dari data skunder yaitu tidak perlu diolah lagi. Sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpulan data.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan dan pencatatan berupa sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Obesevasi yaitu kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya dan pancaindra lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit. Oleh sebab itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatan melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya (Bungin. 2007: 118).

2. Wawancara

Metode yang pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Wawancara yang mendalam secara umum adalah proses memperoleh untuk tujuan peneliti dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancari, tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama, dengan demikian, wawancara mendalam adalah keterlibatannya dalam kehidupan informan (Bungin. 2007: 110).

3. Dokumentasi

Lebih mengarah kepada bukti konkret. Pengumpulan data menggunakan berupa foto.

Metode dokumenter adalah merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam metode penelitian sosial. Pada intinya metode dokumenter adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dengan

demikian, pada penelitian sejarah, maka bahan dokumenter memegang peranan yang amat penting. (Bungin 2007: 124).

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk tingkat keabsahan dan kepercayaan untuk akuratnya suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teknik pemeriksaan dan keabsahan data yang dilakukan di penelitian ini bertujuan agar hasil penelitian ini dapat di pertanggung jawabkan dari berbagai segi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Wawancara yang mendalam dalam dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Triangulasi sumber berarti, untuk mendapat sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. (Sugiyono, 2006: 270). Triangulasi yang pakai yaitu melalui obeservasi terhadap Akun Media Sosial *YouTube* informan yang kemudian melakukan wawancara langsung kepada informan dan melakukan dokumentasi terhadap aktifitas anggota AVF dalam melakukan pembelajaran melalui Media Sosial *YouTube* serta saat melakukan wawancara.

G. Teknik Analisis Data

(Sugiyono, 2006: 275) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjambarkan

kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di fahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data Kualitatif adalah bersifat Induktif , adalah suatu analisis berdasarkan data yang di peroleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. (Sugiyono, 2006: 275).



BAB IV

HASIL DAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Dan Lokasi Penelitian

1. Sejarah Universitas Islam Riau

Universitas Islam Riau (UIR) adalah perguruan tinggi tertua di Provinsi Riau berdiri pada tanggal 4 September 1962 bertepatan dengan 23 Zulkaidah 1382 H, dibawah Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau (YLPI) Riau. Tokoh pendiri Universitas Islam Riau yaitu :

1. H. Zaini kunin
2. H. Bakri Sulaiman
3. H. Kasir Abbas, S.H
4. Dt. Wan Abdurrahman
5. H. A. Hamid Sulaiman
6. Hj. Khadijah Ali

Pertama kali Universitas Islam Riau hanya ada satu fakultas, yaitu fakultas Agama dengan dua jurusan yaitu jurusan Hukum dan Tarbiyah, dengan Dekan Pertama H.A. Kadir Abbas, S.H. terletak dipusat kota pekanbaru jalan Prof. Mohd. Yamin, S.H, dengan bangunan gedung tingkat dua. Namun pembangunan kampus tidak sampai disini saja, maka UIR terus mengembangkan pembangunan dibidang fisik dilokasi kedua jalan Kaharuddin Nasutin KM 11 perhentian Marpoyan.

Pertamanya Universitas Islam Riau hanya memiliki satu areal kampus yang terletak di pusat kota jalan Prof. Mohd. Yamin, S.H Pekanbaru dengan bangunan gedung tingkat II, namun perkembangan kampus tidak sampai disini saja, berkat kejelian dan kegigihan Pimpinan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau maka diusahakan pembelian lahan di Km. 11 Perhentian Marpoyan Seluar 65 Ha, dan tepatnya pada tahun 1983 dilaksanakan pembangunan pertama untuk gedung Fakultas pertanian, Sehingga pada tahun itu juga Fakultas Pertanian resmi menempati gedung baru di Perhentian Marpoyan tersebut.¹³

Sehingga pada tahun akademis 1990/1991 semua Fakultas dilingkungan UIR resmi menempati Kampus baru yang terletak di Perhentian Marpoyan, yang telah memperoleh hak guna bangunan atas nama Yayasan Pendidikan Islam.

Universitas Islam Riau (UIR) telah mendapatkan penilaian akreditasi untuk institusi yaitu B yang dilakukan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan tinggi (BAN-PT). 18 program studi UIR juga telah meraih akreditasi Internasional dan ASIC (*Accreditation Service For International School, Colleges & University*) sebuah lembaga akreditasi independen di London dengan predikat *Premier*, yaitu level tertinggi dalam akreditasi ASIC. UIR menawarkan program pendidikan dijenjang Serjana (S1) yang terdiri dari 34 pilihan program studi.¹⁴

¹³ <https://pmb.uir.ac.id/sejarah>

¹⁴ <https://pmb.uir.ac.id/akreditasi>

2. Sejarah Fakultas Ilmu Komunikasi UIR

Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM) Universitas Islam Riau (UIR) merupakan fakultas ke-sembilan di lingkungan UIR. Lahirnya FIKOM UIR karena tingginya minat masyarakat untuk kuliah di bidang ilmu komunikasi. Perkembangan Prodi FIKOM UIR yang menaungi satu prodi, yakni prodi ilmu komunikasi baru berdiri tanggal 29 Juni 2009 berdasarkan SK Direktur Jendral Deptemen Pendidikan Nasional tahun 2009.

Saat ini FIKOM UIR menyelenggarakan 1 (satu) Program Studi Ilmu Komunikasi. Dalam perkembangannya, FIKOM UIR memiliki 4 (empat) bidang konsentrasi yaitu, Humas, Media Massa, Periklanan, dan Manajemen Komunikasi.

3. Strategi Fakultas Ilmu Komunikasi UIR

Dalam pencapaian tujuan dari visi dan misi 2041 maka di perlukan beberapa strategi pencapaian tujuan. Strategi didefinisikan sebagai pendekatan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dan eksekusi dalam suatu aktifitas yang memiliki kurun waktu tertentu. Visi merupakan gagasan tentang eksistensi Fakultas Ilmu Komuniasi di masa yang akan datang (2041). Untuk pencapaian visi tersebut, diperlukan seperangkat strategi yang di bingkai oleh misi dan tujuan. Berdasarkan hasil tujuan terhadap analisis SWOT kondisi Fakultas Ilmu Komunikasi maka arah pengembangan ke depan bersifat ekspansi, artinya kekuatan Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menjadi energi untuk menyongsong peluang dan tantangan.

A. Visi Fakultas Ilmu Komuniasi Universitas Islam Riau

Menunjuk Visi Universitas Islam Riau “Menjadi Universitas Islam Berkelas Dunia Berbasis Imam dan Takwa tahun 2041.” Ditetapkan berdasarkan Surat keputusan Rektor Universitas Islam Riau Nomor 098/UIR/KPPS/2021 melalui persetujuan senat pada rapat Senat Universitas Islam Riau hari Rabu tanggal 3 Februari 2021.

Selanjutnya dengan merujuk pada *University value*, maka Fakultas Ilmu Komunikasi kemudian membentuk visi “menjadi Fakultas Ilmu Komunikasi yang Berdaya Saing Global Berbasis Imam dan Takwa pada tahun 2041”. Visi Fakultas Ilmu Komunikasi Nomor 101/UIR/KPTS/FIKOM/2021 melalui persetujuan senat pada rapat Senat Fakultas Ilmu Komunikasi hari Kamis 19 Agustus 2021.

Visi Fakultas Ilmu Komunikasi untuk menjadi Fakultas Berkelas Dunia berbasis imam dan Takwa, diwujudkan melalui strategi pengembangan yang menggambarkan perencanaan dan eksekusi untuk mencapai tujuan harus berorientasi global, dan selalu mengintegrasikan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan didalamnya.

B. Misi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Misi Fakultas Ilmu Komunikasi dijabarkan melalui beberapa tujuan untuk mencapai keberhasilan dari misi tersebut. Beberapa tujuan ini menjadi arah dan panduan bagi fakultas dalam menyelenggarakan pendidikan. Dengan menjadikan tujuan ini sebagai acuan, maka fakultas diharapkan mampu mencapai misi yang telah diterapkan, dengan demikian, menetapkan tujuan menjadi langkah dalam mencapai misi fakultas.

Mengingat bagaimana misi yang ditetapkan, maka berbagai tujuan yang akan dicapai juga akan bervariasi, oleh karena itu dari sebuah misi akan lahir beberapa tujuan, setiap tujuan akan menjadi turunan dari misi yang telah ditetapkan, tujuan tersebut akan menetapkan secara spesifik tentang arah dan kebijakan yang dibuat dan dilaksanakan oleh fakultas untuk mencapai misi yang telah ditetapkan.

1. Menyelenggarakan Pendidikan Dan Pengajar Ilmu Komunikasi yang Berdaya Saing Global Berbasis Iman dan Takwa.
2. Menyelenggarakan Penelitian di Bidang Ilmu Komunikasi yang Berdaya Saing Global Berbasis Iman dan Takwa.
3. Menyelenggarakan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Bidang Ilmu Komunikasi yang Berbasis Iman dan Takwa.
4. Menyelenggarakan Dakwah Islamiyah yang Berbasis Iman dan Takwa.
5. Menyelenggarakan *Good Faculty Governance* yang Berbasis Iman dan Takwa.

Misi Fakultas Ilmu Komunikasi ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Nomor 101/UIR/KPTS/FIKOM/2021 melalui persetujuan senat pada rapat Senat Fakultas Ilmu Komunikasi hari Kamis 19 Agustus 2021.

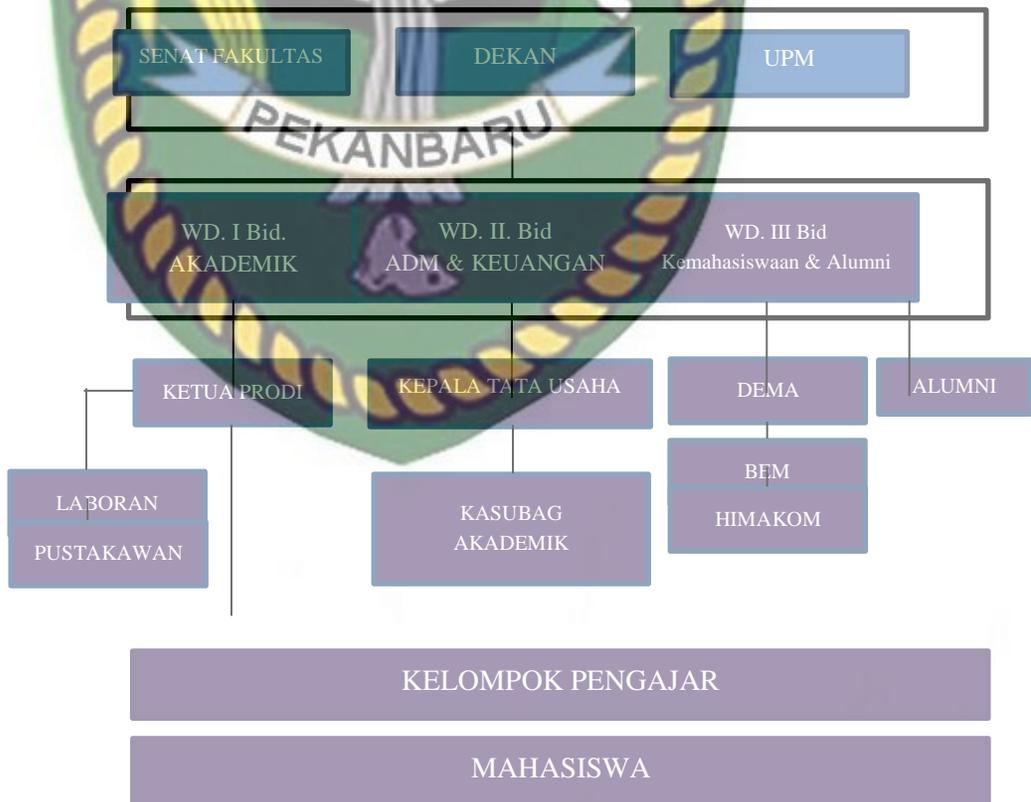
4. Tujuan Ilmu Komunikasi

1. Menghasilkan Sistem Pendidikan Dan pengajaran Serta Lulusan Ilmu Komunikasi yang Berdasarkan Saing Global Berbasis Iman dan Takwa.

2. Menghasilkan Penelitian di Bidang Ilmu Komunikasi yang Berdaya Saing Global Berbasis Iman dan Takwa.
3. Menghasilkan Pengabdian Kepada Masyarakat di Bidang Ilmu komunikasi yang Berbasis Iman dan Takwa.
4. Menghasilkan Lulusan Ilmu Komunikasi yang Memiliki Karakter Berbasis Iman dan Takwa.
5. Menghasilkan *Good Faculty Governance* yang Berbasis Iman dan Takwa.

Tujuan Fakultas Ilmu Komunikasi ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi 101/UIR/KPTS/FIKOM/2021 melalui persetujuan senat pada rapat Senat Fakultas Ilmu Komunikasi hari kamis 19 Agustus 2021.

5. Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komunikasi



6. Sejarah Baru AVF di 2016

Audio Visual Fikom, atau yang biasanya di sebut AVF, pada hari ini sangat berbangga dan senang sekali. Wahh!!! Apa ya, yang sedang membuat Team/Crew AVF ini bangga dan senang teramat sangat?

Yaitu telah terpilihnya ketua baru AVF yang InsyaAllah bisa membawa AVF lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya. Tetapi kesenangan dan kebahagiaan tidak berakhir disitu saja. Perlu teman-teman ketahui, bahwa ketua atau pemimpin AVF yang baru ini bernama Muhammad Rio Viqbos Pardede. Abang yang satu ini adalah angkatan ke 4 didalam organisasi AVF. Masi banyak pejuang para pejuang AVF yang telah berjuang untuk memajukan dan menjadikan AVF lebih dari apapun, dan disini kami ucapkan terima kasih para pejuang sebelumnya.

7. Profil Informan Anggota *Audio Visual Fikom* (AVF)

- a. Nama : Muhammad Syaifullah
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Npm : 169110005
Waktu Rata-Rata :
Menggunakan *YouTube*/Hari : 2-3 jam/ Hari

- b. Nama : Muhammad Alpin Suhendi
Jenis Kelamin : Laki- Laki
Npm : 169110003
Waktu Rata-Rata :
Menggunakan *YouTube*/Hari : 2-3 Jam/ Hari

- c. Nama : Misbahul Badri
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Npm : 179110001
Waktu Rata-Rata
Menggunakan *YouTube*/Hari : 2-3 Jam/ hari
- d. Nama : Michel Putra
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Npm : 179110188
Waktu Rata-Rata
Menggunakan *YouTube*/Hari : 3 – 4 jam/ hari
- e. Nama : Febri Yolanda
Jenis Kelamin : Perempuan
Npm : 179110191
Waktu Rata-Rata
Menggunakan *YouTube*/Hari : 3-4 Jam/ hari

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil wawancara dan fakta yang di temukan pada Pemanfaatan *Media Sosial YouTube* Sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* Di Kalangan Anggota *Audio Visual Fikom* Universitas Islam Riau.

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan atau diperlukan, peneliti melakukan observasi yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan serta pendekatan secara langsung untuk memperoleh data yang pasti dan benar yang berkaitan dengan Pemanfaatan *Media Sosial YouTube*

sebagai Media Pembelajaran Editing Video Di Kalangan Anggota Audio Visual Fikom Universitas Islam Riau.

Studi pustaka digunakan untuk kerangka serta membuat pedoman wawancara. Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti menganalisa sesuai dengan metode yang digunakan yaitu metode Deskriptif Kualitatif dan juga sesuai dengan konsep operasional yang sudah dibuat oleh Peneliti.

1. Pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota Audio Visual Fikom (AVF) Universitas Islam Riau.

Dari penelitian yang dilakukan dilapangan maka penulis akan menjaskan serta mendiskripsikan hasil dari peneliti yang mengacu kepada Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan wawancara kepada 6 orang informan anggota Audio Visual Fikom (AVF) Universitas Islam Riau (UIR) yang aktif menggunakan media sosial *YouTube*.

Peneliti ini dilakukan untuk mengetahui pengguna media sosial *YouTube* dalam memanfaatkan *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* dibandingkan dengan media sosial lainnya. Karena *YouTube* merupakan media sosial yang sangat populer pada saat ini, karena masyarakat bisa menonton apa saja di media sosial *YouTube*. *YouTube* memiliki tampilan yang mudah di mengerti oleh masyarakat sehingga diminati oleh kalangan apa saja.

Penulis menyimpulkan bahwa saat ini *YouTube* 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. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke Server YouTube dan membaginya keseluruh dunia.

YouTube dikanca dunia Pendidikan kini menjadi suatu media Alternatif baru selain dari media lainnya yang telah lebih dulu hadir dan diterima oleh pemangku kebijakan dalam pendidikan. Semua materi belajar dapat diperoleh dengan mudah pada situs-situs pendidikan yang ada di media sosial.

Seperti yang dikatakan Narasumber saat penulis melakukan wawancara tentang bagaian mana memanfaatkan media sosial *YouTube* dalam belajar *Editing Video*

“Biasanya saya ngedit sih sambil nonton *YouTube* karena banyak yang di pelajari disana, *YouTube* kalo untuk *Video Editing* memang berguna soalnya *Video Tutorialnya* banyak disana. Dan saya mengikuti perintah di *Tutorial* itu satu persatu dan saya bisa berulang ulang menonton *Video* yang saya pelajari agar saya bisa menghafal apa aja perintah yang di lakukan di *Tutorial* tersebut”.
(Hasil Wawancara Muhammad Syaifullah, 7 Agustus 2021)

“Aku pribadi sebagai anggota afv yang dulu nya ga tau apa apa tentang videografi dan editing video aku selalu menggunakan youtube untuk sumber aku belajar misalnya aku pengen buat efek ini ni di video jadi aku carinya di youtube semua apa apa pokoknya pembelajarannya tu diyoutube tapi kalo ada forum diskusi kami diskusi juga antar anggota avf ada yang sudah pandai, yaang pandai ngajarin kalo yang ga pandai belajar sama yang sudah pandai.. saling bantulah”.

(Hasil Wawancara Muhammad Alpin Suhendi)

“ya kami sering mencari referensi di *YouTube* dan ide untuk mengulik sesuatu yang menurut kami itu hal baru dan bisa diterapkan pada saat pengeditan konten di Afv, kami bisa melihat cara editing efek yang bagus

sama sound musik yang bagus juga dan nyambung sama video yang akan di edit, dari *YouTube* itulah kami belajar semuanya tentang editing video”.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti dapat menyimpulkan tentang bagaimana pemanfaatan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video*, dapat disimpulkan pada era NewMedia pada saat ini hampir semua orang menonton *YouTube*. Dengan kata lain, dapat dikatakan mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang berbasis Internet. Rata-rata mahasiswa anggota *Audio Visual Fikom (Avf)* memanfaatkan *YouTube* untuk dijadikan media pembelajaran *Editing Video*

YouTube adalah salah satu media sosial yang sangat berpengaruh pada saat ini, dan kita tidak bisa menghindari hal tersebut. Oleh karena itu penulis lebih menghususkan pada pemanfaatan media sosial *YouTube* dalam belajar *Editing Video* sebab dilihat dari kenyataan yang ada banyak orang menaafatkan media sosial *YouTube* dalam media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa dengan menafaatnkan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* banyak yang bisa dipelajari karena beragam ragam *Video Tutorial* untuk belajar *Editing Video*, dan bisa juga mencari Referensi di *YouTube* dan ide untuk mengulik sesuatu hal yang baru dan bisa diterapkan pengeditan konten Video.

Dipenelitian ini, peneliti akan mencari tahu juga dari berbagai media yang ditawarkan, apakah *YouTube* merupakan media yang paling utama untuk mempelajari berbagai hal dalam pembelajaran *Editing Video*. Seperti yang diungkapkan oleh narasumber saat diwawancari:

“dalam proses belajar teknik dasar *Editing Video* kami sangat mengutamakan media sosial *YouTube* untuk mencari apa saja yang kita butuhkan untuk proses belajar *Editing* seperti Tutorial *Masking, Tracking*, dan masih banyak lagi yang yang bisa kita temui disana. Tidak hanya untuk belajar, pada saat mengerjakan Project yang berkaitan dengan *YouTube*, kami juga mengambil bahan-bahan dari *YouTube*, seperti *Audio Effect, Backsound, Video effect* dan masih banyak lagi. Jadi media *YouTube* kami paling utamakan untuk bisa belajar *Editing Video* dengan mudah”.

(Hasil Wawancara Baul, 22 Juni 2021)

Muhammad Syaifullah mempunyai jawaban yang menarik, beliau menjawab bahwa:

“Kalau untuk sekarang saya belajar Tutorial dari *YouTube* , mungkin karena *YouTube* bentuk Tutorial nya Video ya makanya lebih paham. Kayak di Web ada juga Tutorial tapi kalau baca Web itu saya sendiri kurang paham karena hanya berbentuk tulisan saja”.

(Hasil Wawancara Muhammad Syaifullah, 7 Agustus 2021)

Dalam hasil wawancara dengan Informan yang lainnya, Michel Putra berpendapat;

“Ya tentu, karena *YouTube* media yang bisa menawarkan berbagai macam Tutorial dan berbagai jenis video yang ada di *YouTube*, kita bisa mencari apapun yang ingin di cari”.

(Hasil Wawancara Michel Putra, 7 Agustus 2021)

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan , bahwa anggota *Audio Visual Fikom (Avf)* yang diwawancarai mengutamakan media *YouTube* untuk mempelajari berbagai hal dalam pembelajaran *Editing Video*. Ketimbang di media media lainnya seperti Web ada juga Tutorial mengenai *Editing Video* tetapi mereka lebih memilih *YouTube* sebagai sumber belajar *Editing Video*

karena di Web berbentuk materi (Tulisan) salah satu Informan menyebutkan kurang paham karena hanya berbentuk tulisan.

Sedangkan *YouTube* menawarkan berbagai macam Tutorial dan berbagai jenis Video yang ada di *YouTube* mereka apa saja yang dibutuhkan untuk proses belajar Editing. Dengan media Teknologi yang tepat dan berbagai macam media Teknologi yang kita rasakan pada saat ini. Salah satunya yaitu *YouTube*. *Youtube* merupakan Video *Online* dan yang paling utama kenapa, kegunaan media *YouTube* ini adalah media untuk mencari, melihat, dan berbagai Video yang asli dan dari kesegala penjuru dunia melalui situs Web.

Di penelitian ini peliti juga bertanya mengenai tentang penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran *Editing Video* yaitu dalam sehari berapa lama durasi anda menonton *YouTube* sebagai media pembelajaran *editing Video*, seperti yang diungkapkan Narasumber saat di wawancara:

“Dalam sehari tu biasa sampai aku 4 sampai 5 jam aku menonton *YouTube* buat cari reverensi ide ide baru dalam mengedit video”.
(hasil Wawancara Muhammad Alpin Suhendi, 7 agustus 2021).

Agar menjadi hasil yang tepat peneliti juga mempertanyakan hal ini kepada Informan yang lainnya, kepada Febri Yolanda dan Michael Putra turut ikut serta menjawab durasi waktu memanfaatkan *YouTube* dalam pembelajaran Editing Video, Febri Yolanda dan Michael Putra pun menjawab:

“Dalam sehari saya memiliki durasi yang tidak menentu ketika memanfaatkan *YouTube*. Semua tergantung kesibukan saya dalam keseharian. Jika sedang sibuk, biasanya hanya sekitar 1 sampai 2 jam tergantung kebutuhan saya ingin mempelajari tentang apa. Jika waktu saya sedikit senggang durasi yang saya miliki dalam sehari bias di bilang cukup lama.

Sekitar 3 sampai 4 jam. Akan tetapi tidak dalam satu waktu, biasanya siang hari 2 jam, lalu di lanjutkan ketika malam hari setelah menyelesaikan semua aktifitas harian”.

(Hasil Wawancara Febri Yolanda, 27 september 2021).

“3 sampai 4 jam, tapi tidak sering. Pas ada yang ingin dicari tau aja baru liat Tutorial di *YouTube* pas ketika lagi nggak paham dengan cara membuat sesuatu seperti kayak *Editing Video* di *Adobe* ada yang nggak paham mislanya cara ngeditnya baru saya liat *Video Tutorial* di *YouTube*”.

(Hasil Wawancara Michael Putra, 7 Agustus 2021).

Dalam mendapatkan Informasi atau Tutorial mengenai *Editing Video* tentu mahasiswa para anggota *Audio Visual Fikom (Avf)* Universitas Islam Riau (Uir). Yang menjadi informan peneliti tentu ada panutuan *Konten Kreator* panutan mereka dalam *Editing Video*.

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu. Di *Channel* mana biasanya kalian menonton tentang *Tutorial Editing Video* dalam mengasah skill *Editing Video* kalian ? maka informan menjawab dengan pertanyaan tersebut:

“adapun cukup banyak *Channel*, seperti *KriscoArt*, *Gotama Production*, *Costum Channel*, dan masih banyak lagi”.

(Hasil Wawancara Febri Yolanda 27 september 2021).

“kalau *Channel* nya sih *Random* sesuai kebutuhan, tapi lebih sering ke *Channel Daunnet*”.

(Hasil Wawancara Misbahul Badri, 27 september 2021).

Saya sering nonton *Video Tutorial* di *Daunet Films*, *Artodi Pro*, *Estechmedia*, *Kotak Visual*, mungkin kalau untuk trik-trik *Video Graphy* saya lihatnya disana sih soalnya lebih paham aja cara mereka jelasin”.

(Hasil Wawancara Muhammad Syaifullah, 7 Agustus 2021).

“kalau ditanyanya *Channel* mana biasanya nonton tentang *Tutorial* banyak sih aku pribadi aku nontonnya *Channel Daunnet* terus nengoknya *Vlog Agung Hapsah*, tapi disitu kadang dia ga ngasih *Tutorial Edting* sih cuma nengok gaya *Videonya* doing sebagai *Reverensi* terus *Channel AGGR* ngasih *Tutorial* juga banyaklah”.

(Hasil Wawancara, Muhammad Alpin Suhendi, 7 Agustus 2021).

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti memiliki kesimpulan yaitu *YouTube* digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan menambah khasana ilmu pengetahuan dalam Edting Video. Para Informan/Narasumber menghabiskan waktunya untuk menonton *YouTube* dalam Konteks belajar Editing Video mereka menghabiskan waktu 2 jam sampai 5 jam ini menunjukkan peran Media *YouTube* pada saat Era sekarang ini sngat berpengaruh atau di butuhkan oleh khalayak siapapun.

YouTube dimanfaatkan untuk mencari Reverensi dan banyak pula *Channel* yang ada di *YouTube* baik itu tentang Hiburan, Religi, Politik, dan Edukasi dipeneliti berfokus di Edukasinya dimana para Informan mencari Tutorial-Tutorial Edting Video yang ada di *YouTube* mereka bebas memilih *Channel* mana yang mau di tonton untuk menambah skil dalam belajar Editing Video.

Dari pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* di kalangan Anggota *Audio Visual Fikom* (AVF) Univeritas Islam Riau (UIR) *YouTube* adalah lading ilmu bila di pergunakan dengan baik.

2. Dampak Media Sosial *YouTube* terhadap Media Pembelajaran *Editing Video* di kalangan Anggota *Audio Visual Fikom* (AVF) Universitas Islam Riau (UIR)

a. Dampak positif dari Media Sosial *YouTube*

- 1) Dengan mudah mencari Video yang di inginkan dengan menuliskan jenis Video karena di *YouTube* terdapat menu “*Search*”.

- 2) dapat menonton di *YouTube* dengan Video yang kualitas Videonya jelas dan dapat memilih format kualitas yang ada di Video tersebut.
- 3) Menjadi media promosi yang baik .
- 4) Sumber hiburan yang kaya akan Kreatifitas.

b. Dampak Negatif dari Media Sosial *Youtube*

- 1) Harus terhubung Internet
- 2) Apabila terjadi gangguan pada koneksi Internet, maka akan mengganggu dalam menonton Video di *YouTube*.
- 3) Ukuran atau kapasitas yang ada di Video *YouTube* pada umumnya sangat besar, dan itu memakan *Kouta* yang besar apa bila memakai kartu perdana.
- 4) *YouTube* juga menyediakan fasilitas *Upload* video yang bias digunakan oleh siapapun, sehingga sangat mungkin dapat disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Seperti berupa terdapat oknum yang mengunggah konten-konten yang tidak pantas di tonton oleh anak-anak katagori 18+ . Hal ini ditakutkan terbuka oleh anak-anak disengaja maupun tidak sengaja.

Dari beberapa dampak Positif dan Negatif diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya dampak-dampak tersebut. Seseorang harus pandai memilih dan menilah-nilah dalam pengguna Media Sosial *YouTube* agar lebih bijak dalam menggunakannya. Karena di Era sekarang ini yang disebut di dalam Media Sosial yaitu *New Media* di mana media-media lama telah di ubah dengan media baru, berupa

Media teknologi dimana dengan media teknologi sekarang serba praktis. Dampak dari Media Sosial *YouTube* dalam pembelajaran Editing, bagi pengguna atau penonton *YouTube* merasa diuntungkan dengan bisa menikmati berbagai Video Kreatifitas dari orang sedunia baik yang bersifar Dokumentatif, maupun media pengembangan, Tutorial dan hiburan secara gratis tanpa dikenai biaya langsung, walaupun dalam mengaksesnya dibutuhkan data Internet yang harus di beli.

Oleh karena itu saya mengajukan pertanyaan kepada Informan/ Narasumber dengan adanya Media Sosial *YouTube* ini, apakah berdampak dalam mempelajari hal-hal baru? Seperti cara mengedit Video, Editi Foto, ataupun Tutorial yang lainnya

Berikut jawaban dari narasumber yang saya Wawancarai:

“*YouTube* adalah ladang ilmu bila dipergunakan dengan baik, menurut saya, sangat besar dampaknya bagi kami (Anggota Avf) yang sabagi pelaku pekerja digital, banyaknya Tutorial dari *YouTube* memudahkan kami dalam mengerjakan Project. Kadang kami mengalami kesulitan, jadi kami larinya ke *YouTube* untuk cari solusi”.
(Hasil Wawancara, Misbahul Badri, 27 September 2021).

Kemudiann Febri Yolanda juga ikut serta menjawab pertanyaan berikut, beliau menyatakan :

“iya, *YouTube* cukup memberikan dalam yang bagus dalam mepelajari hal-hal baru. Karena *YouTube* sendiri merupakan *Platfrom* yang di akses oleh seluruh dunia. Sehingga ada banyak ide baru, pemikiran baru yang bisa di dapat dari berbagai *Channel* yang ada”.
(Hasil Wawancara Febri Yolanda, 27 September 2021).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat di gambarkankan dampak dari Media Sosial *YouTube* yaitu *YouTube* dapat membantu, karena di *YouTube* banyak Video Tutorial-Tutorial yang baru, pasti dalam hal konteks mengedit video butuh hal-

hal baru oleh sebab itu dampak dari Media Sosial *YouTube* untuk media pembelajaran *Editing Video* di mana banyak Trik atau cara ngedit yang baru. Di *YouTube* ada juga Tutorial lain selain untuk pembelajaran banyak juga untuk Kreativitas jadi pengguna/penonton bisa belajar dari kreativitas orang lain.

C. Pembahasan Penelitian

Setelah dilakukan penyajian data hasil penelitian, yang di lakukan oleh peneliti yang telah diuraikan, maka dapat dilihat bahwa pemanfaatan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan Anggota *Audio Visual Fikom* (Avf) Universitas Islam Riau (UIR). Pemanfaatan yang dilakukan Oleh anggota *Audio Visual Fikom* (Avf) yaitu penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran yang berisikan Video Tutorial *Editing Video*. Pemanfaatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran *Editing Video* melalui *YouTube*.

Berdasarkan penjelasan tersebut dalam memanfaatkan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* dikalangan anggota *Audio Visual Fikom* (AVF) Universitas Islam Riau (UIR) peneliti mengambil 5 poin kategori saat memanfaatkan media sosial *YouTube* yakni:

1. Pemanfaatan Media Sosial *YouTube*

Media sosial *YouTube* di manfaatkankan untuk media pembelajaran dimana dari hasil Wawancara diatas yang telah peneliti uraikan *YouTube* sangat di manfaatkan untuk panduan pembelajaran dimana *YouTube* banyak *Channel* Tutrotial



Editing Video dimana narasumber bisa menirukan gaya ngedit dari Konten Creator yang ada di *Channel Tutorial Editing Video*.

Peneliti menganmbil kesimpulan dari definisi yang terapkan yaitu konsep Media Sosial di paparkan oleh (Nasrullah, 2015: 11) Media social adalah “Medium di Internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan social secara Virtual”.

Berikut kategorinya yang peneliti jabarkan sebagai berikut:

- a. Memungkinkan, disini mendapatkan kesimpulan bahwa pemanfaatan Media Sosial YouTube di memanfaatkan dalam untuk membantu Informan dalam melakukan pengeditan mendapat kesulitan, memungkinkan informan mengulik lagi informasi atau Tutorial Editing Video yang ada di YouTube.
- b. Pengguna, pengguna yang maksud adalah mereka yang menggunakan YouTube dalam keseharian dengan memanfaatkan Youtube tersebut dalam sumber belajar Editing Video.
- c. Memperesentasikan, menjelaskan apa saja yang di gunakan apa saja yang di pelajari dalam pembelajaran Editing Video di Media Sosial YouTube.
- d. Berinteraksi, Informan berinteraksi langsung secara Virtual dengan pemilik Channel YouTube dengan cara belajar langsung melalui Tutorial yang di sejelakan oleh pemilik Channel tersebut,dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

2. Dengan adanya *YouTube* ini, membantu mempelajari hal- hal baru dalam *Editing Video, Edit Foto*

YouTube merupakan situs layanan video *Sharing* yang populer pada saat ini dimana dapat memuat tontonan, dan berbagi klip video secara gratis, youtube merupakan media sosial yang sangat di cari atau di butuhkan pada era sekarang ini.

Berdasarkan hasil dari analisis peneliti, peneliti mendapati salah satu pemanfaatan Media Sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran dimana *YouTube* salah satu teknologi yang maju dan berkembang pada saat ini. *YouTube* merupakan salah satu media yang sangat membantu dalam hal untuk meningkatkan pembelajaran mengenai *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR).

Dampak dengan adanya media sosial *YouTube* dapat membantu dan memperoleh informasi terbaru dalam mempelajari *Editing Video* kemudian di hubungkan dengan materi pembelajaran sehingga memudahkan untuk membuat konten yang ingin di buat dengan melihat hasil-hasil karya konten Kreator yang ada di *YouTube*.

3. Dampak memanfaatkan *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* dikalangan anggota *Audio Visual Fikom*

Dampak dari *YouTube* selalui di dimanfaatkan oleh kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AFV)* dalam pembelajaran *Editing Video*. Karena *YouTube* adalah ladang ilmu bila dilakukan dengan baik dan benar semua ada apa yang ingin di cari di *YouTube*.

Anggota *Audio Visual Fikom (AFV)* Universitas Islam Riau (UIR) memanfaatkan *YouTube* untuk sumber belajar *Editing Video*. Sangat besar dampak *YouTube* di kalangan Anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) yang sebagai pelaku pekerja bisa dibidang digital, banyak Tutorial dari *YouTube* memudahkan mereka dalam mengerjakan Project, terkadang mereka mengalami kesulitan pengeditan Video, jadi mereka melarikannya ke *YouTube* untuk mencari solusinya.

Dengan adanya Media Sosial *YouTube* berdampak pada mahasiswa anggota *Auido Visual Fikom (AVF)* sangat memanfaatkan *YouTube* sebagai sara belajara *Editing Video* dimana dampaknya *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) memiliki prestasi yang pernah di raih yang sekala Nasional yaitu masuk di The Top 100 Finalist di lomba ISFF 2018 yang di selenggarakan oleh stasiun Tv yaitu SCTV. Dan pernah juga juara 1 pada lomba iklan layanan masyarakat di kota pekanbaru.

Dengan adanya prestasi yang di raih *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) membuat peneliti memilih bahan tempat penelitian di kalangan mahasiswa anggoa *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan mengenai pemanfaatan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR). Yang telah peneliti analisa menggunakan teknik analisa yang telah peneliti tentukan maka peneliti berhasil menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Dari aspek mengenai pemanfaatan media sosial *YouTube* sebagai media pembelajaran *Editing Video* di kalangan anggota *Auido Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) dapat diketahui bahwa dengan memanfaatkan media sosial *YouTube* dikalangan anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* sangat membantu dalam pemenuhan *Editing Video*.
2. Dari segi dampaknya dalam pemanfaatan media sosial *YouTube* di kalangan mahasiswa anggota *Audio Visual Fikom (AVF)* Universitas Islam Riau (UIR) sebagai media pembelajaran *Editing Video* dimana sebagai pelaku pekerjaan digital, banyaknya Tutorial dari *YouTube* memudahkan mengerjakan Project. Seperti mengalami kesulitan mengerjakan Project Video, jadi mereka larinya ke *YouTube* untuk mencari solusinya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan peneliti dengan informan dan hal yang berkaitan dengan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti berharap pihak *Audio Visual Fikom (AVF)* bisa mengadakan kegiatan *Workshop* untuk mahasiswa Fikom Universitas Islam Riau (UIR) maupun umum.
2. Selain memanfaatkan peneliti juga berharap kepada pihak *Audio Visual Fikom (AVF)* membuat konten Tutorial *Editing Video* agar bisa di manfaatkan seluruh hal khalayak umum pengguna *YouTube*.
3. Dan peneliti juga berharap kepada pihak Fakultas ilmu komunikasi (FIKOM) Universitas Islam Riau (UIR). Agar memberikan fasilitas yang lebih untuk *Audio Visual Fikom (AVF)* seperti. Infrastruktur fisik, dispensasi waktu maupun hal penunjang lainnya.



Daftar pustaka

Buku :

- Andi, Fachruddin. 2019. *Journalism Tonday*, Prenada Media Group : Jakarta
- Anggraeni.Y, Elisabet. R, Irvani. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. CV. Andi Offset : Yogyakarta
- Bungin. B. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. (Edisi Pertama). Prenada Media Group : Jakarta.
- Bungin. B. 2007. *Penelitian Kualitatif*. (Edisi Kedua). Prenada Media Group : Jakarta.
- Djamal. H, Fachruddin, A. 2011. *Dasar-Dasar Penyiaran Sejarah, Organisasi, Operasional, Dan Regulasi*. Prenada Media Group : Jakarta
- Effendy, Khasan. 2010. *Memadukan Metode Kuantitatif Dan Kualitatif*. CV. Indra Prahasta : Bandung.
- Gafur Harun. 2015. *Mahasiswa & Dinamika Dunia Kampus*. CV. Rasi Terbit : Bandung
- Heribowo, Yudhi. 2008. *YouTube A Success Story*. PT Bentang Pustaka : 2008
- Krisyantono, Rachmat. 2019. *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi : Filsafat Dan Ilmunya Serta Perspektif Islam*. Prenada Media Group : Jakarta
- Litteljohn, Stephan W. & Karen A. Foss. 2016. *Teori Komunikasi*. Salemba Humanika: Jakarta
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metedologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Nasrullah, Ruli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Nasrullah, Ruli. 2015. *Media Sosial: Prespektif, Komunikasi Budaya, dan Siosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung

- Nurhalimah, Siti. 2019. *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir : Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. CV. Budi Utama : Yogyakarta
- Purnama, Hadi. 2011. *Media Sosial di Era Pemasaran 3.0. Corporate and Marketing Communication*: Jakarta
- Setyawan, Deny. 2016. *Rahasia Mendapat Dolar Dari YouTube*, PT Elex Media Komputindo : Jakarta
- Sugiyono. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, ALFABETA: Bandung
- Susrini. Ketut, N. 2010. *Beken Dengan YouTube*. PT Grasindo : Jakarta
- Syamsul, Asep. 2012. *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online (Dilengkapi Kiat Blogger, Teknik SEO dan Tips Media Sosial)*. Nuansa Cendikia: Bandung
- Wati, Rima,E. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Solusi Distribusi : Jakarta
- Wahana. K. 2008. *Video Editing dan Video Production*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Grasindo : Jakarta
- Jurnal :**
- Detta, Rahmawan. 2018 “*Potensi YouTube Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda*” Bandung : Universitas Padjadjaran
- Lestari, E.M. 2019. “*Pemanfaatan Sosial Media Youtube Sebagai Sarana Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*” Malang : Universitas Tribuwana Tunggaldewi
- Meinawati, L.K. 2020 “*Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Kompetensi Tutor Bimbel Edu Private*” Cimahi : IKIP Siliwangi
- Ri'aeni, Ida. 2015 “*Pengguna NewMedia Dalam Promosi Parawisata Daerah Situs Cagar Budaya Di Indonesia*” Cirebon : Universitas Muhammadiyah
- Setiawan, Rudy. 2013 “*Kekuatan New Media Dalam Membentuk Budaya Populer DiIndonesia*” Samarinda: Universitas Mulawarman

Internet :

www.teknoia.com

www.duniapelajar.com

www.galerinfo.com

<https://sknni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/tujuan-manfaat>

<https://pmb.uir.ac.id/sejarah>

<https://pmb.uir.ac.id/akreditasi>

<https://avfblackteam.wordpress.com/2016/09/26/sejarah-baru-avf/>



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Penelitian

1. Dalam sehari berapa lama durasi waktu anda memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembelajaran Tutorial?
2. Apakah anda mempunyai *Channel You Tube* sendiri dan menggunakan untuk mendukung hasil karya anda?
3. Dari berbagai media yang ditawarkan, apakah *YouTube* merupakan media yang paling utama untuk mempelajari berbagai hal dalam bidang anda?
4. Bagaimana kalian (Avf) memanfaatkan media sosial *YouTube* dalam belajar editing video?
5. Dengan adanya *YouTube* ini, apakah berdampak dalam mempelajari hal-hal baru? Seperti cara mengedit Video, Edit, Foto, teknik penggunaan kamera ataupun Tutorial yang lainnya?
6. Di *Channel* mana biasanya kalian menonton tentang Tutorial editing video dalam mengasah skill Editing video kalian?

Lampiran 2

DOKUMENTASI



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keterangan : Foto Proses Wawancara Kepada Michel Putra Anggota Avf

Universitas Islam Riau (7 Agustus 2021, Pukul 19:00 Wib)



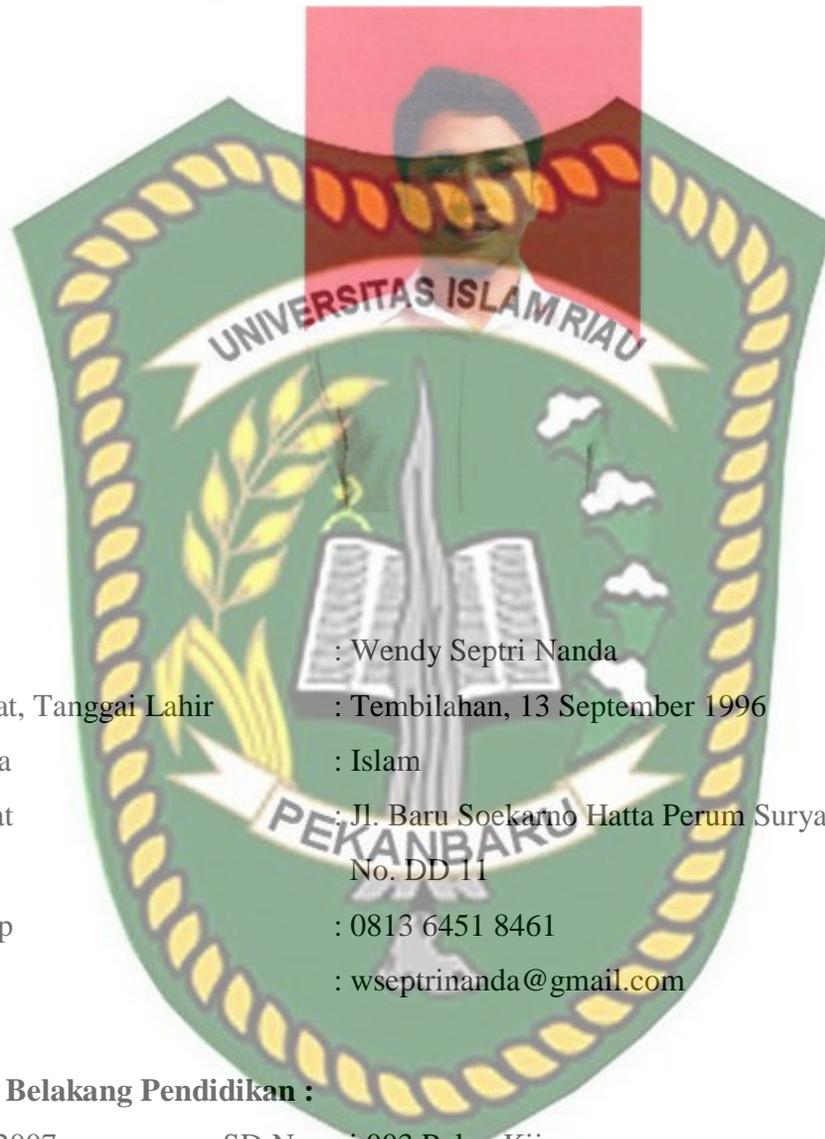
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keterangan : Foto Proses Wawancara Kepada Muhammad Syaipullah Ketua Avf

Universitas Islam Riau (7 Agustus 2021, Pukul 19:00 Wib)

Lampiran 3

Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau



Nama : Wendy Septri Nanda
Tempat, Tanggal Lahir : Tembilahan, 13 September 1996
Agama : Islam
Alamat : Jl. Baru Soekarno Hatta Perum Surya Graha
No. DD 11
No. Hp : 0813 6451 8461
Email : wseptrinanda@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan :

2003-2007 : SD Negeri 003 Pulau Kijang
2007-2009 : SD Negeri 002 Kuala Lahang
2009-2012 : SMP Negeri 002 Tembilahan Hulu
2012-2015 : SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru
2015-2022 : Fakultas Komunikasi Universitas Islam Riau

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FIKOM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 067/UIR/KPTS/ FIKOM/2021
TENTANG PENETAPAN SPONSOR PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

Bismillahirrahmanirrahim
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Menimbang : 1. Bahwa untuk membantu Mahasiswa dalam penulisan Skripsi perlu ditetapkan Sponsor yang akan memberi bimbingan sepenuhnya terhadap Mahasiswa.
2. Bahwa penetapan dosen sebagai Sponsor perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Surat Keputusan Depdiknas No. 1078/D/T/2009, Tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Ilmu Komunikasi di UIR.
4. Statuta UIR Tahun 2013.
5. Surat Keputusan Rektor UIR Nomor : 282/UIR/KPTS/2009, Tentang Kurikulum Baru Program Studi Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
6. Surat Keputusan Rektor UIR No. 412/UIR/KPTS/2016, Tentang Pengangkatan Dekan FIKOM UIR Masa Bakti 2016-2020.
7. Peraturan UIR No. 001 Tahun 2018, Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan.
8. Surat Rekomendasi Dari Ketua Program Studi Dan Pembantu Dekan Bidang Akademis.

Surat Rekomendasi Dari Ketua Program Studi Dan Pembantu Dekan Bidang Akademis.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : 1. Menunjuk dosen yang namanya tertera berikut ini :

Nama : Al Sukri, M.I.Kom
NIP/NPK : 1023128002
Pangkat/Jabatan : Penata Muda TK I / Asisten Ahli

Sebagai Sponsor Atas Proses Penulisan Skripsi Mahasiswa :

Nama : Wendy Septri Nanda
NPM : 159110250
Jurusan / Prog. Study : Ilmu Komunikasi
Judul : "Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran *Editing Video* Dikalangan Anggota Audio Visual Fikom Universitas Islam Riau "

2. Pelaksanaan tugas Sponsor adalah berpedoman kepada SK Rektor Nomor 052/UIR/KPTS 1989, Tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas dalam lingkungan Universitas Islam Riau, dan Buku Pedoman Penerbitan UP & Skripsi FIKOM UIR.
3. Dalam pelaksanaan bimbingan supaya di perhatikan usul dan saran dari team Seminar Proposal.
4. Kepada yang bersangkutan di berikan honorarium sesuai dengan Peraturan yang berlaku dalam lingkungan Universitas Islam Riau.
5. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal di tetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera di tinjau kembali.

Ditetapkan : Pekanbaru
Pada tanggal : 7 Desember 2021
Dekan,


Dr. Muhsin Al. Iman Riauan, M.I.Kom
NPK. 150802514

- Tembusan disampaikan kepada :
1. Yth : Bapak Rektor UIR
 2. Yth : Ka. Biro Keuangan UIR
 3. Yth : Ka. Prodi