

**PELATIHAN KREATOR KONTEN VIDEO *YOUTUBE*
BAGI MAHASISWA UPI DENGAN METODE ADDIE**

***TRAINING CREATOR VIDEO YOUTUBE CONTENT
FOR UPI STUDENTS***

Andika Dutha Bachari, Agus Fakhrudin, Mahmud Fasya
Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia
Email : andika@upi.edu, mahmud_fasya@upi.edu

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk membekali mahasiswa UPI sebagai kreator konten video Youtube yang saat ini sedang berkembang menjadi lahan usaha yang sangat menjanjikan. Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode ADDIE. Dalam mendesain sistem instruksional pelatihan, metode ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Hal tersebut bertujuan agar proses pelatihan yang dijalankan dapat berjalan secara komprehensif serta berfokus pada analisis kebutuhan. Ada lima fase yang diterapkan dalam metode ini, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang merepresentasikan panduan perangkat pengembangan pelatihan dan kinerja yang dinamik. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan kreator konten video yang secara sistemik menerapkan metode ADDIE berjalan dengan baik. Indikasi dari hal tersebut dapat diketahui dari perubahan yang dialami para peserta pelatihan yang sudah dapat menghasilkan earning dari program *Google Adsense*.

Kata Kunci : Konten, Video, Youtube, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to equip UPI students as creators of Youtube video content that is currently developing an active business field. The approach used in this training is the ADDIE method. In designing instructional training systems, the ADDIE method uses a system approach. It aims to make the training process run comprehensively and focus on needs analysis. Five phases are applied in this method, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation which represent guidance of adequate training and performance development tools. Overall training of creators of video content that systemically applies the ADDIE method works well. Indications of this can be identified from changes experienced by the participants who have been able to generate earnings from the Google Adsense program.

Keywords : Content, Video, Youtube, ADDIE

PENDAHULUAN

Sampai akhir semester kedua tahun 2016, waktu yang dihabiskan orang Indonesia untuk menonton *YouTube (watch time)*, rata-rata, telah mencapai lebih dari 1 jam setiap harinya. Capaian *watch time* ini meningkat sebesar 250% dibandingkan rata-rata *watch time* orang Indonesia pada tahun lalu. Angka tersebut menurut *Google Corporation*

merupakan angka pertumbuhan *watch time* tertinggi se-Asia Pasifik. Di samping itu, pertumbuhan yang terjadi tidak hanya dari sisi rata-rata *watch time* saja, tetapi juga terjadi pada aspek jumlah penonton dan pengakses *YouTube*. Pertumbuhan jumlah penonton menurut data yang dirilis Rafiki Hidayat (2016) mencapai 130% dengan perhitungan *year-on-year* pada akhir 2016

yang lalu. Dari sisi jumlah video (konten) yang diunggah oleh pengakses *YouTube* Indonesia, sampai dengan pertengahan 2016, tercatat mengalami peningkatan hingga 600% dibandingkan dengan waktu yang sama di tahun 2015 lalu (Rafiki, 2016).

Perilaku pengguna *YouTube* di Indonesia menunjukkan modus pemanfaatan yang sangat bervariasi. Mengutip data statistik yang dirilis Google Indonesia pada pertengahan 2016 lalu, Siti Sarifah Alia (2016) menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia tidak hanya mengakses *YouTube* untuk keperluan hiburan saja (mendengarkan musik/menonton film yang mencapai 51%), tetapi juga sudah mulai memahami untuk memanfaatkan *YouTube* untuk tujuan lain, seperti pelatihan/keterampilan (19%), sumber referensi pengetahuan (13%), akses informasi atau berita (5%), aktivitas bisnis (4%), dan lain-lain (8%) (Alia, 2016). Dengan program kemitraan *adsense* yang dikembangkan *Google Corporation* untuk kreator konten, *YouTube* telah menjelma menjadi lahan bisnis yang sangat menjanjikan. Dikutip dari data yang dirilis Putri Ayu Widia (2016), sampai akhir semester tahun 2016, *YouTube* telah membayarkan uang royalti hak cipta konten (video) untuk para kreator konten (*publisher*) dengan jumlah yang mencapai \$ 2 miliar lebih. Sampai saat ini, Indonesia baru memiliki tiga orang kreator konten lokal yang tergolong ke dalam kategori *Gold Button*, yaitu kreator yang telah memiliki 1.000.000 pelanggan lebih. Kreator konten lokal Indonesia yang berkategori *Gold Button* memiliki penghasilan (*earning*) berkisar antara 42 Juta rupiah s.d. 624 Juta rupiah per/bulan. Sementara itu, kreator yang tergolong ke dalam kategori *Silver Button* atau telah memiliki 100.000 pelanggan lebih, baru mencapai 106 kreator dengan kisaran penghasilan (*earning*) 20 Juta rupiah per/bulan.

Kesempatan untuk menjalankan bisnis sebagai kreator konten *YouTube* bagi Mahasiswa UPI sangatlah terbuka luas. Selain peluang pasar yang sangat potensial seperti yang telah dikemukakan dalam paparan di atas, secara objektif Mahasiswa UPI memiliki

potensi yang besar untuk bersaing dalam industri teknologi kreatif, khususnya sebagai kreator konten *YouTube*. Karakteristik bisnis industri kreatif yang menuntut kreativitas tanpa batas, sangat cocok dengan dinamika perkembangan sosial dan psikologis yang sedang dialami mahasiswa. Di samping itu, segmen pangsa pasar terbanyak bisnis ini ada di kategori umur seusia mahasiswa, yaitu sekitar 18-24 tahun. Konfigurasi bisnis yang seperti ini akan memudahkan Mahasiswa untuk menciptakan produk (konten) yang dapat diterima oleh segmen pasar terluas.

Selain itu, hasil *tracer study* yang pernah kami lakukan secara terbatas sebagai bagian dari penelitian tentang "*Faktor Penyebab Keterlambatan Studi Mahasiswa Jenjang SI*" dengan biaya dari RKAT Bidang Tugas Wakil Rektor Bidang Akademik, Pengembangan, dan Hubungan Internasional UPI, pada 2015 yang lalu, ditemukan beberapa fakta yang cukup mengejutkan. Dalam industri teknologi kreatif di Indonesia, ternyata ada beberapa nama (mantan) Mahasiswa UPI yang saat ini eksis menjalankan usahanya dengan baik di bidang industri teknologi kreatif. Bahkan, beberapa di antaranya ada yang mencapai derajat *expert* di level nasional dengan omset mencapai ratusan juta rupiah per bulan.

Hasil penelusuran yang kami lakukan ditemukan nama mantan Mahasiswa UPI yang sukses dikenal sebagai pebisnis *online* ternama di Indonesia (Rinaldi, 2013). Berikut 3 orang mantan Mahasiswa UPI yang sukses menjalankan bisnis di bidang industri teknologi kreatif.

- a. Bramantya Farid (Sastra Inggris/2006) yang sukses dengan program *Facebook Ads* melalui *Simple IM Mentor*-nya. Nama Bramantya juga terkenal sebagai juara 1 (satu) kontes *Search Engine Optimization* (SEO) tingkat internasional.
- b. Risa Maulana (Sastra Indonesia/2003) yang sukses dengan *creative content publisher* melalui program *bloging* yang dijalkannya.
- c. Yudi Novan (Akuntansi/2002) yang sukses dengan mengembangkan konten musik digital trompet sunda di saluran

YouTube yang dikelolanya.

Ketiga nama tersebut di atas, setidaknya, dapat dirujuk untuk menggambarkan bahwa sesungguhnya Mahasiswa UPI memiliki daya kompetitif yang tinggi untuk berkiprah sebagai wirausahawan dalam bidang industri teknologi kreatif. Di samping itu, berdasarkan laporan yang dirilis dalam Renstra UPI 2016-2020, antusiasme Mahasiswa UPI dalam merespon program kewirausahaan terlihat sangat tinggi dan setiap tahun menunjukkan *trend* yang selalu meningkat. Selain ditandai oleh bertambahnya jumlah organisasi kewirausahaan, peningkatan atmosfer kewirausahaan di kalangan Mahasiswa UPI ditandai oleh banyaknya aktivitas usaha retail yang dilakukan Mahasiswa (Renstra UPI 2016-2020, hlm. 34).

Sarana dan prasarana yang dimiliki UPI pada saat ini memiliki nilai yang sangat strategis sebagai salah satu faktor pendukung pemberdayaan kreativitas Mahasiswa sebagai pelaku usaha industri teknologi kreatif, khususnya sebagai kreator konten *YouTube*. Dalam kaitannya dengan industri teknologi kreatif, ketersediaan jaringan internet mutlak diperlukan. Terkait dengan ketersediaan jaringan internet, sampai dengan tahun 2016, UPI telah memiliki kapasitas *bandwidth* sebesar 400 Mbps dengan koneksi lokal link yang sangat memadai. Di samping itu, sampai akhir tahun 2014 Kampus UPI sudah terpasang jaringan intranet, WAN, dan internet yang menghubungkan ke setiap unit yang ada di kampus utama dan kampus daerah. Koneksi jaringan di Kampus UPI diwujudkan dengan kabel (*wireline connection*), koneksi nirkabel (*wireless networking*), dan *fiber optic* (FO) (Renstra UPI 2016-2020, hlm. 19). Sarana dan prasarana ini sangat bisa diandalkan oleh Mahasiswa sebagai *main capital* dalam menjalankan bisnis di bidang industri teknologi kreatif, khususnya sebagai kreator konten *YouTube*.

Selain itu, potensi sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki UPI dapat diandalkan untuk mendukung pemberdayaan program pelatihan kewirausahaan bagi Mahasiswa berbasis industri teknologi kreatif. Kapasitas SDM dosen dapat dipastikan sebagai salah satu faktor kekuatan

yang sangat penting. Terkait dengan hal ini, beberapa temuan penelitian yang dihasilkan dosen UPI, khususnya yang berkaitan dengan kajian pengembangan kewirausahaan berbasis industri kreatif dan kajian tentang rekayasa teknologi digital, secara aplikatif dapat dimanfaatkan dalam program kewirausahaan ini. Sebagai contoh, hasil penelitian yang dilakukan Munir, dkk. pada 2015 melalui skema hibah penelitian pascasarjana dengan judul "*Pengembangan E-Learning Berbasis Teknologi Cloud Computing dalam Pembelajaran*". Secara konseptual teknologi yang dikembangkan Munir, dkk, (2015), *Teknologi Cloud Computing*-nya dapat diterapkan di saluran *YouTube*. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Vanessa Gaffar dengan skim Inovasi Pelatihan pada 2014 yang lalu dengan judul "*Pengembangan Model Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Experiential Learning*", dapat dirujuk sebagai *branch mark* pelaksanaan pelatihan ini.

Potensi dan faktor-faktor pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk menangkap peluang usaha sebagai kreator konten *YouTube* seperti yang telah dikemukakan di atas lebih besar dibandingkan dengan ancaman yang berpotensi menghambat tercapainya tujuan membentuk Mahasiswa UPI yang mampu menjalankan bisnis di bidang industri kreatif. Secara objektif, hambatan utama yang dihadapi Mahasiswa untuk menjalankan bisnis di bidang industri kreatif adalah minimnya pengetahuan terkait cara memulai bisnis berbasis industri kreatif dan tidak adanya wadah yang difasilitasi lembaga sebagai tempat bagi Mahasiswa untuk belajar, berbagi, dan meningkatkan kemampuan diri. Akibatnya, tak heran, usaha berbasis industri kreatif merupakan bidang usaha yang paling dihindari untuk dijalankan oleh Mahasiswa UPI. Dibandingkan dengan jenis usaha lain yang dijalankan Mahasiswa UPI, usaha berbasis industri teknologi kreatif mutlak tidak dipilih oleh Mahasiswa yang mengikuti Program Mahasiswa Wirausaha (PMW). Pada umumnya, para peserta program PMW lebih memilih untuk menjalankan usaha retail dengan konsep

online marketing (Lihat Laporan Tahunan UPI Tahun 2016, Kebijakan 4).

Guna mengatasi hambatan yang dihadapi Mahasiswa UPI, seperti yang telah dijelaskan di atas, tentu sangat diperlukan sebuah program kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menjembatani terpenuhinya kebutuhan minimal Mahasiswa dalam menjalankan usaha berbasis industri teknologi kreatif. Tegasnya, perlu sebuah upaya yang dirancang dan diarahkan untuk membekali mereka dengan kemampuan standar sebagai pelaku usaha di bidang industri kreatif. Atas dasar itu, pelatihan kreator *YouTube* akan sangat strategis untuk diterapkan sebagai program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berbasis Kewirausahaan yang dapat diandalkan bagi

Mahasiswa UPI.

METODE

Dalam mendesain sistem instruksional pelatihan, metode ADDIE menerapkan pendekatan sistem. Hal ini ditujukan agar proses pelatihan yang dijalankan berjalan secara komprehensif serta fokus pada kebutuhan lembaga dan individu. Model instruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang umum digunakan secara tradisional oleh pengembang diklat. Ada 5 (lima) fase, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang merepresentasikan panduan perangkat pengembangan pelatihan dan kinerja yang dinamik. Bila digambarkan, model tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Metode ADDIE dalam Pelatihan Kreator Konten Youtube

Secara rinci model tersebut diaplikasikan melalui langkah-langkah seperti berikut :

1. Analisis

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pelatihan dengan metode ADDIE. Langkah analisis melalui dua tahap, yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Kinerja

Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pelatihan

atau perbaikan manajemen.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dikuasai oleh Mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan sebagai kreator konten video Youtube. Hal ini dapat dilakukan apabila program pelatihan dianggap sebagai solusi dari masalah pelatihan yang sedang dihadapi.

Pada saat seorang perancang program pelatihan melakukan

tahap analisis, ada dua pertanyaan kunci yang harus ditemukan jawabannya, yaitu sebagai berikut :

- 1) Apakah tujuan pelatihan yang telah ditentukan dibutuhkan oleh mahasiswa?
- 2) Apakah tujuan pelatihan yang telah ditentukan dapat dicapai oleh mahasiswa?

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pelatihan sebagai solusi untuk mengatasi masalah pelatihan yang sedang dihadapi perancang program pelatihan selanjutnya melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab beberapa pertanyaan seperti berikut :

- Bagaimana karakteristik mahasiswa yang akan mengikuti program pelatihan?
- Pengetahuan dan ketrampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh mahasiswa?
- Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh Mahasiswa untuk menjalankan peran sebagai kreator konten video Youtube
- Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa Mahasiswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan pelatihan?
- Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh mahasiswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari?

2. Desain

Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pelatihan ADDIE. Langkah dalam tahap ini merupakan:

- a. Inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
- b. Langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman

belajar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa selama mengikuti aktivitas pelatihan.

- c. Langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pelatihan dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa?

Kesenjangan kemampuan di sini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki mahasiswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa.

3. Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pelatihan ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media dan strategi pelatihan yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

Dalam melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, yaitu sebagai berikut :

- a. Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pelatihan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- b. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pelatihan.

Pada saat melakukan langkah pengembangan, seorang perancang akan membuat pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus ditemukan jawabannya. Adapun pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pelatihan?
- b. Bahan ajar seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa yang unik dan spesifik?
- c. Bahan ajar seperti apa yang harus dibeli dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa yang unik dan spesifik?

- d. Bagaimana kombinasi media yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pelatihan?

4. Implementasi

Implementasi atau penyampaian materi pelatihan merupakan langkah keempat dari model desain sistem pelatihan ADDIE. Tujuan utama dari langkah ini antara lain sebagai berikut.

- a. Membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa.
- c. Memastikan bahwa pada akhir program pelatihan, mahasiswa perlu memiliki kompetensi–pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pelatihan pada saat melakukan langkah implementasi adalah sebagai berikut :

- a. Metode pelatihan seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam penyampaian bahan atau materi pelatihan?
- b. Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat mahasiswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pelatihan yang disampaikan?

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pelatihan ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pelatihan.

Evaluasi terhadap program pelatihan bertujuan untuk mengetahui beberapa hal seperti berikut :

- a. Sikap mahasiswa terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak

dari keikutsertaan dalam program pelatihan.

- c. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi mahasiswa setelah mengikuti program pelatihan.

LANGKAH KEGIATAN

1. Menganalisis Kebutuhan Lembaga dan Individu (*Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan lembaga, dalam hal ini UPI, dan kebutuhan individu, dalam hal ini mahasiswa UPI, terhadap pelatihan yang akan dilaksanakan.

a. Analisis Kebutuhan Lembaga

Seperti dinyatakan dalam Renstra UPI 2016-2020, program kegiatan yang dikembangkan untuk menyiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan berwirausaha, merupakan salah satu fokus kebijakan yang akan dikembangkan secara konsisten. Berdasarkan hasil evaluasi diri yang telah dilakukan, UPI merasa perlu menyiapkan mental wirausaha kepada mahasiswa mengingat keterbatasan lapangan pekerjaan untuk menyerap lulusan baru. Jika tidak diantisipasi, hal ini akan berdampak terhadap meningkatnya lulusan UPI yang menganggur. Atas dasar itu, UPI, dalam 5 (lima) tahun ke depan, akan secara konsisten dan konsekuen mengembangkan program wirausaha untuk mencetak lulusan yang siap membuka lapangan pekerjaan baru.

b. Analisis Kebutuhan Individu

Analisis kebutuhan individu dilakukan dengan melakukan *Training Need Assessment* (TNA) dan mempelajari job requirement seorang kreator YouTube, maka kebutuhan yang diperlukan mahasiswa agar dapat menjalankan peran sebagai kreator YouTube adalah sebagai berikut :

- 1) *task skills*, yaitu kemampuan melakukan setiap tugas yang terkait dengan pembuatan dan pengembangan kreator *YouTube*,

- 2) *task management skills*, yaitu kemampuan mengelola beberapa tugas yang berbeda dalam pekerjaan yang dihadapinya sebagai seorang kreator konten *YouTube*,
- 3) *contingency management skills*, yaitu sikap tanggap terhadap adanya kelainan, kerusakan, dan gangguan pada rutinitas kerja yang dijalannya sebagai seorang kreator konten *YouTube*,
- 4) *environment skills/job role*, yaitu kemampuan menghadapi tanggung jawab dan harapan dari lingkungan kerja/beradaptasi dengan lingkungan dengan menunjukkan keuletan dan kemauan yang keras untuk berhasil menjalankan usaha sebagai seorang kreator konten *YouTube*, dan
- 5) *transfer skills*, yaitu kemampuan mentransfer kompetensi yang dimiliki ke dalam setiap situasi yang berbeda atau bersikap adaptif dengan perubahan dan kemajuan yang dihadapi dalam situasi yang baru (kemampuan untuk membangun komunikasi yang santun, sikap melayani yang tulus, dan kesadaran untuk bekerja dalam satu tim yang dilandasi oleh kejujuran dan kepentingan bersama).

2. Mendesain Sistem Pelatihan Kreator Konten *YouTube* (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan desain sistem pelatihan kreator konten *YouTube* yang akan dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan (1) **kurikulum pelatihan**, (2) **metode yang digunakan**, dan (3) **alur pelaksanaan pelatihan**. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

a. Pendahuluan.

Pada bagian pendahuluan diungkap latar belakang dan filosofi pelatihan yang akan dilaksanakan.

b. Kompetensi.

Pada bagian ini dinyatakan rumusan tentang kompetensi yang diharapkan dapat didemonstrasikan oleh peserta pelatihan, baik itu berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap (SKKNI).

c. Tujuan Pelatihan.

Pada bagian ini dinyatakan rumusan tentang bentuk kompetensi yang diharapkan tercapai/ dimiliki oleh peserta melalui proses pelatihan yang diikutinya sebagai sebuah tujuan.

d. Peserta.

Pada bagian ini dijelaskan rasionalisasi tentang jumlah peserta yang akan dilibatkan dalam program ini, kriteria atau persyaratan dasar yang harus dipenuhi peserta, dan metode seleksi untuk memilih peserta yang berhak mengikuti pelatihan ini.

e. Struktur Program.

Dalam tahap ini dijelaskan kumpulan materi pelatihan yang akan diberikan kepada peserta pelatihan dalam satu periode pelaksanaan pelatihan. Struktur program diturunkan dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

f. Diagram Alur Proses Pelatihan.

Pada bagian ini digambarkan skema yang menunjukkan alur pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan.

g. Silabus Pelatihan.

Pada bagian ini dirumuskan konsep silabus program pembelajaran yang memuat aktivitas pembelajaran di dalam pelatihan yang akan dilaksanakan.

h. Evaluasi.

Pada bagian ini akan dijelaskan tujuan, model, konsep, objek, dan tata cara evaluasi yang akan dilakukan di dalam pelatihan ini.

i. Sertifikasi.

Adalah proses pemberian sertifikat sebagai tanda bukti yang menginformasikan bahwa peserta pelatihan telah mengikuti program pelatihan sebagai kreator konten *YouTube*.

3. Menetapkan metode penyelenggaraan pelatihan.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang telah ditentukan di dalam struktur program pelatihan. Secara garis besar, metode penyelenggaraan pelatihan ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat teoretis di dalam kelas secara tatap muka.
- b. Metode *experiential learning* digunakan untuk menyampaikan materi yang menuntut penguasaan keterampilan aplikatif (praktikum) dari peserta didik. Praktikum dapat dilaksanakan di dalam ruangan (kelas) dan di luar ruangan (lapangan).
- c. Metode diskusi yang dilakukan berjarak dan berbantuan komputer. Dalam beberapa kesempatan, para peserta akan mengikuti program *distance learning* melalui *Webinar*.
- d. Menetapkan alur pelaksanaan pelatihan

4. Mengembangkan Sumber dan Materi Pelatihan (*Development*)

Pada tahap ini, tim mengembangkan sumber dan materi pelatihan yang diturunkan dari struktur program yang sudah dinyatakan di dalam kurikulum pelatihan. Sumber dan materi pembelajaran disusun dalam bentuk modul, dengan sistematika penulisan yang harus memuat :

- a. Judul Materi.
- b. Tujuan belajar yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi dasar yang diharapkan tercapai.
- c. Indikator tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Materi Pokok Pembelajaran
- e. Alat Evaluasi.

5. Melaksanakan Pelatihan Kreator Konten *You Tube* (*Implementation*)

Melaksanakan pelatihan kreator konten *You Tube* yang terdiri atas rangkaian

kegiatan pelaksanaan program pelatihan yang berpedoman pada kurikulum, metode penyelenggaraan, dan rancangan alur proses pelatihan yang telah ditetapkan.

6. Mengevaluasi Program Pelatihan (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan *feed back* pelaksanaan pelatihan guna meningkatkan kualitas/mutu pelatihan itu sendiri. Pada tahap ini dilakukan evaluasi kepada: (1) peserta, (2) instruktur, (3) penyelenggara, dan (4) pencapaian tujuan pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui 3 (tiga) tahap sebagai berikut :

- a. Penilaian pada tahap prapelatihan yang dilakukan untuk mengevaluasi kondisi awal dan kelayakan: (1) peserta, (2) kurikulum, (3) instruktur, dan (4) Institusi penyelenggara.
- b. Penilaian pada tahap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dengan mencakup evaluasi terhadap aspek (1) input pelatihan, (2) proses pelatihan, dan (3) output pelatihan.
- c. Penilaian pada tahap paskapelatihan yang dilakukan untuk mengevaluasi (1) hasil pelatihan dan (2) dampak pelatihan.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan kegiatan Pelatihan Kreator Video Konten Youtube bagi Mahasiswa UPI, berikut beberapa hal yang dapat disimpulkan.

1. Pelatihan kreator video konten *Youtube* bagi mahasiswa UPI sangat menjanjikan untuk diandalkan sebagai sebuah proses yang dapat membentuk Mahasiswa UPI sebagai wirausahawan dalam industri teknologi kreatif.
2. Pelatihan kreator video konten *Youtube* bagi mahasiswa UPI dengan metode ADDIE terbukti efektif untuk diandalkan sebagai proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pelatihan yang dilakukan bagi mahasiswa UPI dalam bidang pelatihan video kreator konten *Youtube*.

SARAN DAN REKOMENDASI

Adapun saran dan rekomendasi yang

dapat kami kemukakan setelah melaksanakan kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pelatihan wirausahawan dalam bidang industri teknologi kreatif, khususnya dalam bidang pelatihan video kreator konten *Youtube*, perlu didukung dan diberdayakan sebagai salah satu upaya mempersiapkan Mahasiswa UPI yang memiliki kemampuan sebagai kreator konten video *Youtube*.
2. Pelatihan wirausahawan dalam bidang kreator konten video *Youtube* dapat diadopsi sebagai salah satu alternatif muatan mata kuliah wirausahawan yang aplikatif dan kekinian atau sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman.
3. Kegiatan yang direkomendasikan untuk ditindaklanjuti setelah kegiatan pelatihan kreator video konten *Youtube* ini adalah pelatihan sejenis yang diselenggarakan secara formal oleh universitas dalam jangka waktu yang pendek kepada mahasiswa terpilih yang benar-benar berminat menggeluti dunia industri teknologi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Prawiradilaga, D.S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rinaldi, M. (2013). *Sistem Rekomendasi Konten Pada Media Sosial*. Bandung: Penerbit ITB. Rencana Strategis Universitas Pendidikan Indonesia 2015-2020. Bandung: UPI.
- Rafiki, A. (2016). *Kreator Konten Youtuber Indonesia*. Jakarta: Gramedia Elektindo.

BIODATA

Dr. Andika Dutha Bachari, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia.