

# Pendampingan Pembuatan Konten Youtube Bagi Siswa SMA At Thohiriyyah Semarang

Yani Parti Astuti <sup>\*1</sup>, Egia Rosi Subhiyako<sup>2</sup>, Erlin Dolphina <sup>3</sup>, T.Sutojo<sup>4</sup>, Fauzi Adi Rafrastara<sup>5</sup>,  
Etika Kartikadarma<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Semarang

e-mail: <sup>\*1</sup>yanipartiastuti@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>egia@dsn.dinus.ac.id,

<sup>3</sup>erlin.dolphina@dsn.dinus.ac.id, <sup>4</sup>tsutojo@dsn.dinus.ac.id, <sup>5</sup>fauziadi@dsn.dinus.ac.id,  
etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id

## Abstrak

Penggunaan youtube yang sangat luar biasa saat ini menandakan bahwa perkembangan di dunia teknologi sangatlah pesat. Namun harus selalu diwaspadai bahwa perkembangan teknologi juga berpengaruh pada perkembangan psikologi anak. Seperti halnya pada usia anak – anak remaja yang kadang tidak bisa control. Perkembangan penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi dunia digital telah memberikan berbagai dampak dalam kehidupan kita. Seperti yang terjadi di SMA At Thohiriyyah Semarang yang mempunyai latar belakang ekonomi menengah ke bawah dan berada pada daerah pinggiran Semarang Timur. Di SMA tersebut, siswa – siswanya masih belum paham penggunaan youtube yang benar. Mereka hanya sekedar menonton konten – konten yang kadang kurang bermanfaat. Dengan masalah tersebut, maka mereka harus diberi pendampingan tentang bagaimana menggunakan youtube dengan benar. Untuk itu mereka harus dibuat aktif menggunakan youtube dengan mempunyai akun dan bisa membuat konten yang bermanfaat bagi orang lain. Selain itu diharapkan mereka bisa menghibur orang lain melalui konten – konten yang dibuat.

**Kata kunci**— youtube, konten, teknologi

## Abstract

*The extraordinary use of YouTube at this time indicates that developments in the world of technology are very rapid. But it must always be aware that technological developments also affect the psychological development of children. As is the case at the age of children - teenagers who sometimes cannot control. The development of the use of technology, information and communication in the digital world has had various impacts on our lives. As happened at SMA At Thohiriyyah Semarang, which has a middle to lower economic background and is located on the outskirts of East Semarang. At that high school, the students still don't understand the correct use of YouTube. They just watch content that is sometimes not useful. With these problems, they must be given assistance on how to use YouTube properly. For this reason, they must be made active in using YouTube by having an account and being able to create useful content for other people. Apart from that, they are expected to be able to entertain other people through the content they create*

**Keywords** : youtube, content, technology

## 1. PENDAHULUAN

Setelah melampaui masa pandemic selama dua tahun yang lalu membuat perkembangan teknologi menjadi semakin pesat. Dunia internet telah merajai dunia hingga hampir semua masyarakat tidak bisa lepas dengan penggunaan internet . Dalam penggunaan internet, maka pada pemikiran kita langsung ke youtube walaupun tidak hanya youtube yang berhubungan dengan internet. Masih banyak media social lain yang menggunakan internet dalam penggunaannya[1].

Namun penggunaan youtube yang sering disoroti dalam masyarakat baik dari kalangan anak-anak sampai orang tua. Tetapi penggunaan youtube di kalangan remaja harus mulai diperbaiki tentang pemanfaatannya terutama anak SMA dan sederajat.

Seperti halnya pada SMA At Thohiriyyah Semarang yang berada di kota Semarang. Siswa SMA tersebut semuanya pengguna medsos dan yang akan disorot pada kegiatan ini adalah penggunaan youtube. Mereka belum bisa memfilter informasi apa yang mestinya dilihat dan bagaimana harusnya mereka berperan dalam youtube. Jadi, di sini akan diberi pemahaman bagaimana menggunakan youtube dengan baik dan bagaimana caranya siswa berperan dalam pemakaian youtube agar bisa menumbuhkan manfaat positif bagi masyarakat[1][2].

Dengan melihat situasi yang dirangkum di atas, maka sangatlah penting bagi siswa SMA untuk menerapkan literasi digital pada penggunaan youtube. Dengan literasi digital, anak – anak muda khususnya siswa SMA dapat mencerna dan juga memfilter segala informasi yang ada pada youtube[3][4][2]. Selain bisa memfilter, siswa SMA juga bisa berperan aktif dalam pemakaian youtube dengan akun masing – masing. Untuk itu perlu adanya pendampingan kepada siswa SMA dalam menghadapinya. Semua itu bisa diawali dengan hal – hal yang mudah, seperti bagaimana membuat akun youtube, bagaimana menjadi youtuber yang bisa bermanfaat bagi masyarakat dengan informasi – informasi yang actual.

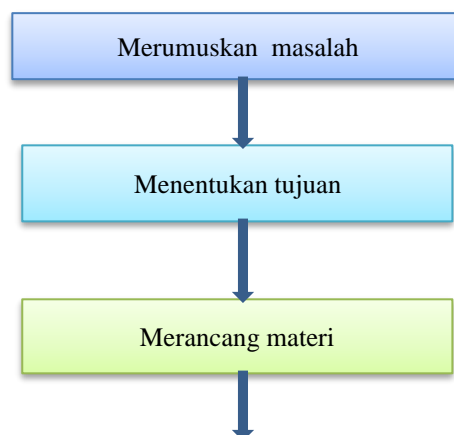
Dengan pengabdian ini, diharapkan siswa – siswa SMA At Thohiriyyah Semarang bisa mengoptimalkan penggunaan youtube. Selain itu diharapkan siswa – siswa bisa menjadi pengguna aktif dalam youtube dengan memberikan informasi – informasi yang actual pada masyarakat. Ada hal lain lagi yang bisa diharapkan pada pengabdian ini yaitu membentuk siswa menjadi insan yang santun dan menuruti aturan baik yang ada.

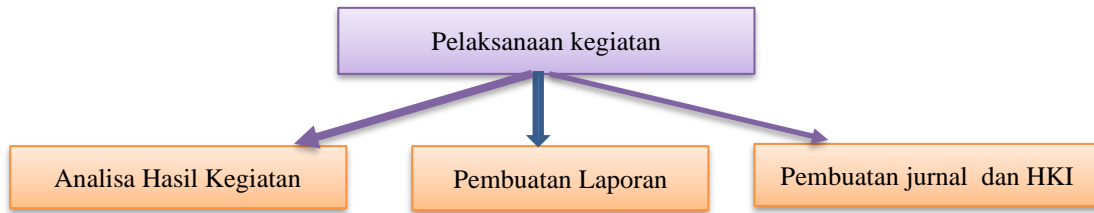
Di dalam penggunaan youtube, siswa juga bisa menerapkan materi – materi yang bisa meningkatkan kecerdasan dengan melalui game. Game yang dimaksud adalah berupa game edukasi yang bisa mendukung dalam hal pendidikan seperti pendidikan logika algoritma[5] atau pendidikan dalam komputasi berpikir[6]. Siswa juga bisa belajar banyak hal secara online melalui metode – metode pembelajaran [7]yang dikenalkan di youtube. Sehingga siswa juga bisa melakukan pembelajaran secara online[8] bila belum paham pada pembelajaran di kelas. Hal tersebut mungkin siswa merasa malu untuk bertanya di depan temannya.

Dengan adanya pendampingan ini, siswa mampu menerapkan beberapa hal yang positif, diantaranya yaitu bisa menerapkan literasi digital di kalangan anak muda[9][10], meningkatkan kreativitas positif yang bisa diunggah di youtube, membantu perekonomian keluarga dengan peran aktifnya, meningkatkan kecerdasan dalam berinovasi dan juga menambah ilmu pengetahuan yang luas selain yang didapatkan di sekolah.

## 2. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:





Gambar 1. Metode Pelaksanaan pengabdian

Pada pendampingan yang dilakukan di SMA At Thohiriyyah adalah sebagai berikut yang merupakan penjelasan dari bagan di atas :

1. Analisis dan Menentukan masalah. Dalam hal ini, pengabdi menganalisa tentang era pasca pandemic yang dikaitkan dengan dunia internet. Dari internet pasti tidak lepas dengan media social. Media social yang semua kalangan bisa memakai adalah youtube. Dengan youtube, semua lapisan masyarakat mengetahui berbagai informasi. Dengan informasi yang didapatkan, maka harus ada penyaring atau kewaspadaan bagi masyarakat. Untuk itu pada mitra yaitu SMA At Thoiriyyah akan diberikan pendampingan tentang pembuatan konten youtube yang benar dan sesuai aturan yang harus dilakukan.
2. Menetapkan tujuan. Tujuan dari diadakan pengabdian ini adalah agar siswa bisa memberikan motivasi, pengetahuan dan juga ketrampilan dalam penggunaan youtube dengan membuat siswa aktif dalam pembuatan konten youtube yang bermanfaat bagi masyarakat.
3. Merancang materi. Materi yang dirancang adalah materi tentang bagaimana etika dalam penggunaan youtube dan juga bagaimana cara membuat konten yang menarik dan bermanfaat. Hal ini dimaksudkan siswa tidak hanya sebagai penikmat youtube saja, tapi juga bisa berperan dalam memberikan informasi positif pada youtube.
4. Pelaksanaan Pendampingan pada siswa. Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan pada siswa SMA At Thohiriyyah Semarang. Sasarannya adalah kelas 10 karena mereka masih belum banyak yang mempunyai akun youtube agar nantinya bisa dikondisikan lebih baik dalam penggunaan youtube. Siswa yang akan diberi pelatihan berjumlah 26. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa yang bisa menerapkannya dengan baik.
5. Analisa Hasil Pelatihan. Dari pelatihan yang diberikan, diharapkan siswa menerapkannya dengan baik. Dengan ikut peran memberi informasi pada youtube, bisa memberikan peluang bisnis bagi siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan dengan memberi materi lalu dipraktekkan oleh siswa – siswa SMA At Thohiriyyah kelas 10. Susunan acara pada pengabdian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1 : Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	08.00 – 08.15	Persiapan dan daftar ulang	Persiapan tempat dan daftar ulang peserta
2	08.15 – 08.30	Pembukaan: a. Perwakilan Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat b. Perwakilan sekolah	Tim Pengabdi Kepala Sekolah/Waka Kurikulum
3	08.30 – 10.00	Materi : Youtube dan perannya	Egia Rosi Subhiyakto, M.Kom
4	10.00 – 12.00	Pelatihan	Tim Pengabdi Asisten (Mahasiswa) Siswa peserta

Dari jadwal pelatihan tersebut diawali dengan memberi pertanyaan kepada peserta tentang youtube. Sebagian siswa sudah punya akun youtube, namun mereka hanya melihat dan belum bisa menggunakannya dengan maksimal. Dalam pelatihan ini, siswa diberi materi tentang bagaimana membuat akun youtube, bagaimana upload konten di youtube, bagaimana etika dalam penggunaan youtube dan bagaimana bisa mendapatkan penghasilan dari youtube. Dari 26 siswa yang ikut pelatihan, masih banyak sekali yang belum menggunakan youtube dengan baik, karena dari konten yang diupload hanya konten main – main saja. Untuk itu perlu diberikan pengetahuan yang positif dan bermanfaat tentang penggunaan youtube

Hasil dan luaran pada pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa – siswa bisa membuat akun youtube dan juga membuat akun youtube, sehingga siswa bisa mengambil manfaat dari pelatihan pada pengabdian ini dan ditunjukkan pada gambar di bawah ini :

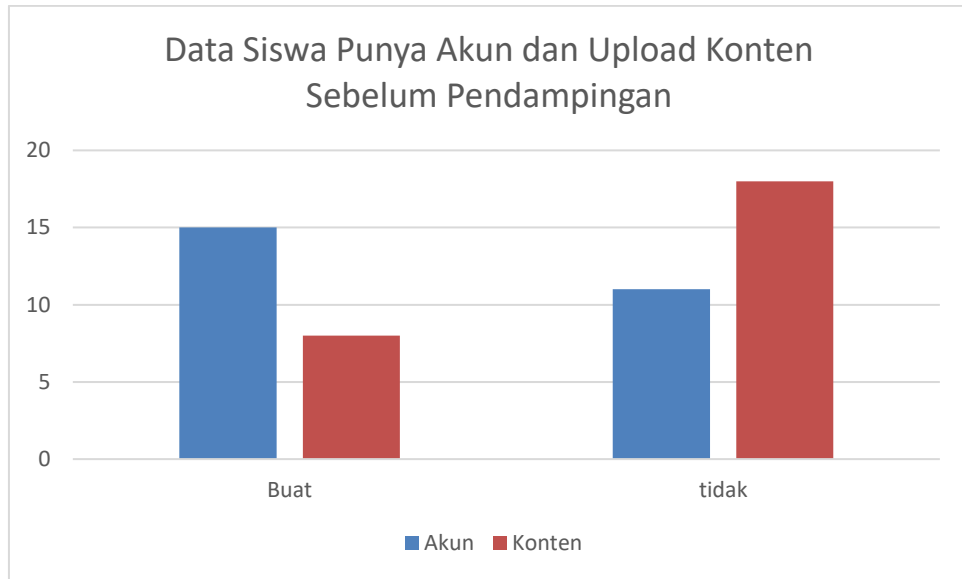


Gambar 2. Tim pengabdian memberikan materi pelatihan



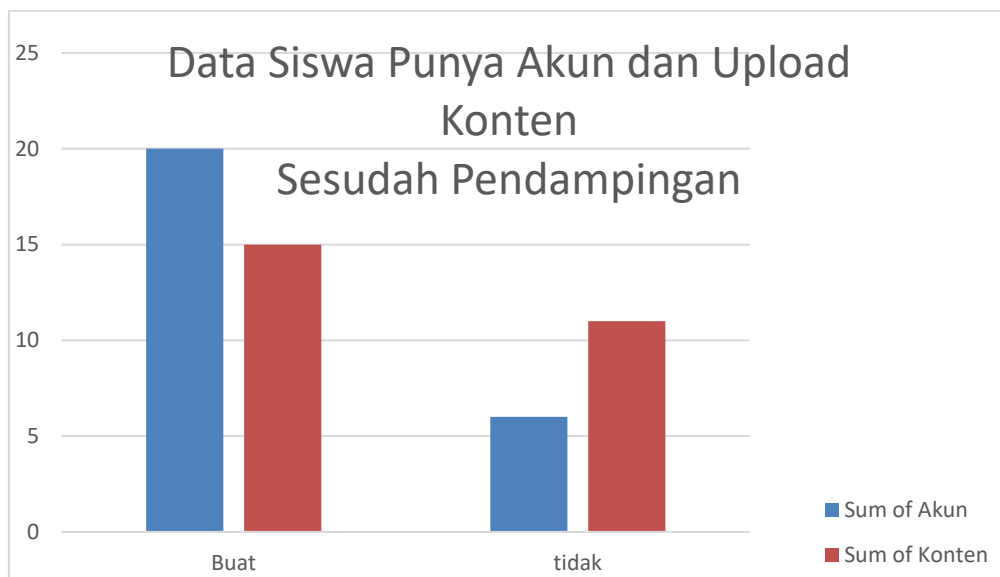
Gambar 3. Siswa melakukan praktik dipandu oleh tim pengabdian dan mahasiswa

2. Luaran dari pengabdian ini adalah laporan akhir dan analisa kegiatan. Pada analisa kegiatan ini akan ditunjukkan grafik hasil praktik siswa sebagai berikut :



Gambar 4. Data sebelum pelatihan

Pada gambar 4 menunjukkan bahwa dari 26 siswa yang ikut pelatihan terdapat 15 siswa yang membuat akun youtube dan 11 siswa yang tidak buat akun youtube. Dari 15 siswa yang mempunyai akun, hanya 8 siswa yang sudah mengupload konten. Konten – konten yang dibuat tidak konsisten. Banyak yang masih sembarangan membuatnya. Hal ini karena mereka belum tahu bagaimana etika dalam pembuatan konten di youtube.



Gambar 5. Data sesudah pelatihan

Pada gambar 5 menunjukkan grafik data setelah dilakukan penelitian. Dari gambar 5 tersebut terlihat ada 20 siswa yang sudah mempunyai akun dan 6 siswa yang belum bisa membuat akun sendiri. Hal ini karena masih rendahnya pengetahuannya tentang ilmu computer khususnya dalam pengenalan email. Sehingga terdapat kenaikan dari 42% menjadi 77%. Pada grafik di atas juga terjadi kenaikan siswa yang sudah bisa membuat

konten yaitu dari 8 siswa menjadi 15 siswa. Artinya dalam hal membuat konten ada kenaikan dari 30% menjadi 57%.

Setelah pelatihan selesai, 6 siswa yang belum bisa membuat akun sendiri tadi, dipandu oleh mahasiswa untuk bisa membuat akun youtube. Namun untuk pembuatan konten dan upload konten masih belum dilaksanakan karena waktu yang sangat terbatas. Akan tetapi siswa sudah paham dari materi yang telah diberikan saat pelatihan ini. Diharapkan dengan mempunyai akun yang dibuat saat pelatihan, siswa bisa memanfaatkannya dengan baik dan bermanfaat bagi orang lain. Diharapkan pula siswa bisa membuat konten yang berbobot dan juga konsisten serta bisa sukses.

#### 4. KESIMPULAN

Pada pengabdian ini dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut

1. Peserta bisa belajar membuat akun youtube sendiri dan membuat konten yang berbobot dan konsisten sesuai dengan aturan dan etika dalam pembuatan konten youtube
2. Dari 26 siswa yang mengikuti pelatihan, ada kenaikan 35 % dalam pembuatan akun youtube dan 27% dalam pembuatan konten di youtube

#### 5. SARAN

1. Belajar lebih dalam lagi tentang pembuatan konten youtube agar bisa menghasilkan cuan dan bisa bermanfaat bagi orang lain
2. Diadakan follow up kepada siswa yang ikut pelatihan, agar materi yang disampaikan tidak dilupakan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini terlaksana berkat ijin dari LPPM Udinus Semarang. Untuk itu dalam tulisan ini kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Udinus Semarang, Team Pengabdi, Semua pihak pada SMA At Thohiriyah Semarang, Para asisten dan mahasiswa serta semua yang mendukung kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. P. Astuti, E. R. Subhiyakto, L. Umaroh, and D. W. Utomo, "Pelatihan Editing Video dan Youtube sebagai Bagian dari Literasi Digital bagi Siswa SMA Mardisiswa Semarang," vol. 6, no. 1, pp. 228–233, 2023.
- [2] J. Medan -Banda Aceh Peudada Bireun Aceh, J. K. Medan -Banda Aceh, and B. Rata Lhokseumawe Aceh, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMANegeri 7 Kota Lhokseumawe The Effect of Digital Literacy on the Prevention of Hoax Information on Adolescents in SMANegeri 7 of Lhokseumawe City," *Jurnal Pekommas\_Vol.\_6\_No*, vol. 2, no. 2010, pp. 77–84, 2021, doi: 10.30818/jpkm.2021.2060210.
- [3] G. Falloon, "From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework," *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 68, no. 5, pp. 2449–2472, 2020, doi: 10.1007/s11423-020-09767-4.
- [4] A. Asari, T. Kurniawan, S. Ansor, A. Bagus, and N. Rahma, "Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang," *BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. dan Inf.*, vol. 3, pp. 98–104, 2019.
- [5] Y. P. Astuti, E. R. Subhiyakto, L. Umaroh, T. Sutojo, and C. Supriyanto, "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi " Code . org " bagi Siswa SMP Ibu

- Kartini Semarang,” vol. 7, no. 1, pp. 9–14, 2024.
- [6] N. Hafidhoh, E. R. Subhiyakto, and Y. P. Astuti, “Pengenalan dan Pendampingan Berpikir Komputasi bagi Siswa SD Islam Al Azhar 25 Semarang,” vol. 3, no. 2, pp. 79–86, 2020.
- [7] Y. P. Astuti, E. R. Subhiyakto, and L. Umaroh, “Pendampingan Pembelajaran Online menggunakan Edmodo bagi Siswa Kelas 9 SMP Muhammadiyah 6 Semarang,” vol. 4, no. 2, pp. 61–66, 2021.
- [8] D. W. Utomo, D. Kurniawan, R. R. Sani, and Y. P. Astuti, “Pemanfaatan Learning Management System ( LMS ) sebagai Pendukung Pembelajaran Online di SMK Syafi ’ i Akrom Pekalongan,” vol. 4, no. 2, pp. 1–6, 2021.
- [9] H. Silvana and C. Darmawan, “Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung,” *Pedagogia*, vol. 16, no. 2, p. 146, 2018, doi: 10.17509/pdgia.v16i2.11327.
- [10] S. Fitriyani., Mukhlis, “Urgensi Penggunaan Digital Literasi dalam Pelaksanaan Pendidikan Dimasa Pandemi: Systematic Literature Review,” *J. Dikoda*, vol. 2, no. 1, pp. 13–20, 2021.