Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)
Vol.1, No.1 April 2022
e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 68-81

MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN: SOFTWARE PRISM DAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

Wibi Ardi Alvianto
Universitas STEKOM
Korespondensi penulis: wibi@stekom.ac.id

Juni Amanullah
Universitas STEKOM
Email: juniamanullah@gmail.com

Abstract. *Technological developments are currently developing very rapidly, digital media as learning experiences significant development. The presence of digital provides a variety of innovations, where conventional learning that is rigid and monotonous will be replaced by learning using digital media that is more practical, flexible, not limited by space and time. In this study, the authors combined the Prism streaming software and YouTube social media as interactive learning media. The formulation of the problem of this research is; 1) interactive learning, 2) the effectiveness and optimization of Prism and YouTube as interactive learning media. The author uses a qualitative approach in dissecting this topic, data collection techniques in the form of privacy, research and document studies. Data analysis uses the Miles and Huberman approach with a qualitative data analysis process, namely; data reduction, data presentation and conclusion. Data from 50 respondents consisting of 2 classes shows: 10 as many as 4 answers have difficulty understanding online interactive learning, due to a lack of understanding of internet networks and Android and PC specifications, 2) as many as 14 respondents understand enough to understand the learning process using Prism and YouTube , 3) and as many as 30 respondents claimed to understand and be fluent in the interactive learning process using Prism and YouTube. Interactive learning using Prism and YouTube, makes the teaching and learning process more interesting, interactive and not monotonous. The weakness of using this method is that communication can only be in one direction and students can only respond via live chat.*

Keywords: *Learning method; Prism and YouTube.*

Abstrak. Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, media digital sebagai pembelajaran mengalami pengembangan yang signifikan. Hadirnya digital ini memberikan beragam inovasi, dimana pembelajaran konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang lebih praktis, fleksibel, tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Penelitian kali ini penulis menggabungkan software streaming Prism dan media sosial youtube sebagai media pembelajaran interaktif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah; 1) pembelajaran interaktif, 2) efektifitas dan optimalisasi Prism dan youtube sebagai media pembelajaran interaktif. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam membedah topik ini, teknik pengumpulan data berupa prismervasi, eaeancara dan studi dokumen. Analsisi data menggunakan pedekatan Miles dan Huberman dengan proses analisis data kualitatif yaitu; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data dari menunjukan sebanyak 50 responden terdiri dari 2 kelas menunjukkan: 10 sebanyak 4 jawaban mengalami kesulitan memahami pembelajaran interaktif secara online, karen kurangnya pemahaman tentang jaringan internet dan spesifikasi android dan PC, 2) sebanyak 14 responden memahami cukup memahami proses pembelajaran

Received Febuari 07, 2022; Revised Maret 2, 2022; April 22, 2022
* Wibi Ardi Alvianto, wibi@stekom.ac.id

menggunakan Prism dan youtube, 3) dan sebanyak 30 responden mengaku memahami dan lancara dalam proses pembelajaran interaktif menggunakan Prism dan youtube. Pembelajaran interaktif menggunakan Prism dan youtube, menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, nteraktif dan tidak monoton. Adapun kelemahan menggunakan metode ini yaitu komunikasi hanya bisa satu arah dan peserta didik hanya bisa merespon lewat live chat saja.

Kata Kunci: Metode pembelajaran; Prism dan Youtube.

LATAR BELAKANG

Perkembangan sistem informasi dan internet berkembang dengan pesat. Media youtube menjadi salah satu varian media sosial yang berkembang dengan pesat dengan kebutuhan masyarakat akan media sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) memberikan definisi media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0. Secara umum media sosial memiliki ciri-ciri umum: a) pesean tidak meliputi personal akan tetapi meliputi multi pengguna; b) pesan tidak terkontrol dan bebas; c) pesan diproses lebih cepat dibandingkan media lainnya; d) penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaiakn pesan dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, media pembelajaran menjadi kajian yang sangat menarik dan banyak diminati seluruh displin ilmu. Media berfungsi sebagai penghubung informasi dari satu pihak ke pihak lainnya.Dalam media pembelajaran menurut Clark dalam Hastings dan Tracey (2005) media hanyalah kendaraan yang menyampaikan pembelajaran tetapi tidak mempengaruhi prestasi siswa. Banyak yang berpendapat bahwa, sekalipun berbagai media yang canggih telah dirancang dengan segala karakteristik dan keunggulannya untuk kebutuhan pembelajaran, akan tetapi selama guru, instruktur, tutor atau pengajar tidak dapat berfungsi sebagaimana seharusnya, maka tidak akan berdampak sesuatu yang berarti pada prestasi peserta didik.

Saat ini live streaming bukan lagi hal yang asing dalam dunia pendidikan. Bentuk pembelajaran yang beragam membuat proses pembelajaran mengikuti trend yang salah satunya adalah menggunakan perangkat livestream seperti Prism. Prism menjadi solusi media pembelajaran online youtube dengan kualitas yang baik. Prism atau Open Broadcaster Software adalah sebuah perangkat lunak yang dapat meningkatkan kualitas video saat live streaming di berbagai platform secara realtime digunakan untuk live di Twich, Instagram, dan Youtube. Media pembelajaran yang umumnya berbentuk dengan papan tulis, kapur,

penghapus, buku, pensil dan media belajar mengajar. Di era pandemi Covid-19 ini media pembelajaran banyak menggunakan platform dari media sosial untuk memcapai proses belajar mengajar. Pada penelitian kali ini penulis mengkolaborasikan antara aplokasi Prism (Open Broadcaster Software) dengan platform media sosial Youtube sebagai media interaksi dalam proses pembelajaran. Terdapat rumusan masalah yaitu; 1) bagaimana pengaplikasian Prism dan youtube sebagai media pembelajaran interaktif? 2) bagaimana efektivitas dan optimalisasi Prism dan Youtube sebagai media pembelajaran intekatif.

KAJIAN TEORITIS

Kata teknologi berasal dari Bahasa Yunani "Teknologia". Tecne berarti keterampilan, kerajinan, atau keahlian dan logia berarti mengatakan (Salmadino, dkk, 2008: 4). Teknologi adalah penggunaan, pembuatan, dan pengetahuan tentang peralatan, mesin, teknik, hasil kerajinan, sistem atau metode organisasi untuk menyelesaikan persoalan atau melakukan fungsi khusus. Berdasarkan definisi secara etimologi inilah yang sering membuat rancu untuk memahami teknologi pembelajaran.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktek etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, neggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan molenda, 2008: 1). Berdasarkan definisi teknologi pendidikan atau pembelajaran dapat disimpulkan: teknologi pembelajaran sama dengan media pembelajaran yang lahir dari revolusi komunikasi, teknologi pembelajaran merupakan disiplin ilmu tersendiri, sebagai segala sesuatu bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software, media pembelajaran sebagai peralatan fisik tidak sama dengan teknologi pembelajaran sebagai suatu disiplin ilmu. Dalam media pembelajaran terdapat sumber belajar (sumber yang mendukung belajar termasuk system penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran) dan alat peraga (alat bantu dalam proses pembelajaran).

Kata Media bentuk tunggalnya adalah medium berasal dar bahasa latin yang berarti "antara" atau "perantara" yang merujuk kepada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerimaan informasi. Heinin, Molenda, Russell, dan Salmadino (2008: 6) mendefinisikan media sebagai alat atau saluran komunikasi (means of communication). Misalnya seperti media cetak, media visual, media audio, objek dan orang (Yaumi, dkk, 2016). Saluran komunikasi ini membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya (Rogers, 2003). Media juga dipandang sebagai bentuk komunikasi massa melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi (Palazon, 2000). Media

e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 68-81

merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan.

Metode pembelajaran menggunakan media interaktif dalam proses belajar mengajar memiliki kontribusi besar terhadap proses dan hasil pembelajaran dan membangkitkan motivasi dan gairah belajar. Media dan pembelajaran memiliki hubungan yang sangat signifikan dalam menciptakan kondisi belajar secara efektif dan efisien, semakin bagus media dirancang untuk kebutuhan pembelajaran, maka akan semakin efektif dan efisien proses pembelajaran dan prestasi pesertadidik semakin meningkat. Scanlan (2012) menemukan bahwa media dapat memfasilitasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, hal ini dapat diamati bahwa media dapat: menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, mengambangkan iklim belajar, dan menciptakan keberterimaan ide-ide dan pandangan.

Istilah media pembelajaran umumnya terkait dengan papan tulis, kapur, penghapus, buku, pensil dan media belajar mengajar. Media pembelajaran sekarang ini lebih cenderung dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Reiser and Demsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Disetiap peralatan fisik yang digunakan sebagai media pembelajaran di klasifikasikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembejaran. Gagne dan Bringgs (1979: 175) sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar. Media merujuk pada istilah: sensory mode (alat indra, mata, telinga, dsb), channel of communication (alat indra yang digunakan dalam komunikasi, visual, auditori, alat peraba, kinestik, dsb), type of stimulus (peralatan yang bukak mekanisme komunikasi, suara asli/rekaman, buku, goresan papan tulis, video/film), media (peralatan fisik komunikasi).

Dari definisi diatas, semua peralatan termasuk barang bekas yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran adalah seluruh perangkat lunak (software) atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai peralatan yang di gunakan untuki meyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Fungsi dan peran media pembelajaran dapat ditekankan pada beberapa hal berikut: 1) memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, 2) media

pembelajaran sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, 3) penggunaan media pembelajaran melihat kompetensi dan bahan ajar, 4) tidak diperkenankan untuk sekedar permainan/ memancing perhatian peserta didik, 5) berfungsi untuk mempercepat penerimaan proses pembelajaran, 6) berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, 7) media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berfikir. Dengan memahami konsep media dan peranannya sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran maka kedudukan media dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tidak bias dipandang hanya sebagai alat bantu. Kedudukan media pembelajarandapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Asyhar (2011: 12) empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan, yakni 1) meningkatkan mutu pembelajaran, 2) tuntutan paradigma baru, 3) kebutuhan pasar, 4) visi pendidikan global. Dengan demikian fingsi media pembelajaran merupakan bagian yang paling integral dari proses pembelajaran yang bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran.

Prism merupakan aplikasi video recording dan live streaming yang gratis serta “open source”. Gratis artinya aplikasi ini bebas kita download dan kita gunakan. Open source artinya aplikasi ini dilengkapi dengan source code-nya sehingga kita dapat berkontribusi untuk melakukan pengembangan media. Keunggulan dari Prism adalah: 1) performanya baik melakukan capture dan mixing video atau audio secara real time, 2) jumlah scene yang tidak dibatasi dan dapat dialihkan dari satu scene ke scene yang lain dengan mulus menggunakan transisi khusus, 3) audio mixer yang dapat mengfilter suara seperti noise gate, noise suppression, dan gain, 4) opsi konfigurasi yang powerfull da mudah digunakan, 5) panel pengaturan yang efisien memberi akses beragam opsi konfigurasi untuk mengubah setiap aspek siaran/broadcast/rekaman, 6) dapat mengatur ulang tata letak. Aplikasi Prism tersedia dalam beberapa versi mulai dari Windows, mac OS hingga Linux. Prism cukup ringan saat digunakan sehingga tidak membutuhkan laptop ataupun PC dengan spesifikasi tinggi.

Youtube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang di unggah oleh berbagai pihak. Macam video yang dapat di unggah ke Youtube misalnya video klip, film pendek, film telefisi, trailer film, video edukasi, video blog, video tutorial, video aktivitas, dll. Manfaat dari youtube juga natara lain sebagai media hiburan juga sebagai media pencari penghasilan melalui Google AdSense, mempromosikan profil individu atau perusahaan, melihat tayangan berita, dan sebagai media pembelajaran. Melalui Youtube dijadikan media dalam proses pembelajaran, proses belajar mengajar dengan layanan digital (multimedia)

yang diberikan kepada peserta didik seperti teks, gambar, bergerak/ animasi, video, audio hingga video game.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan filsafat post positivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek penelitian yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009). penelitian kualitatir berusaha mencari apa yang ada dibalik tindakan, bukan fenomena luar tetapi fenomena dalam yang lebih menekankan pada makna dan proses daripada hasil. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Populasi dari penelitian ini mahasiswa angkatan 2021 yang dikategorikan mahasiswa aktif mengikuti beberapa matakuliah, sedangkan sampel dari penelitian ini sebanyak 25 orang yang bersedia menjadi perwakilan di setiap kelas dan diwawancarai via aplokasi WhatsApp, dan objek penelitiannya adalah hasil belajar melalui media interaktif Prism dan YouTube.

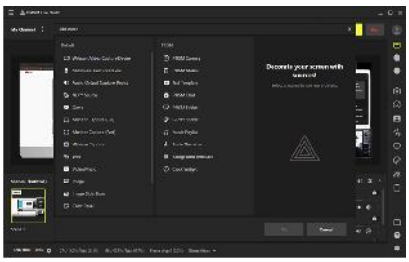
Analisis data penelitian dilakukan dengan model analisis Miles dan Huberman (1994). terdapat tiga proses analisis data kualitatif yaitu; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul pada catatan- catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti untuk merumuskan suatu kesimpulan data, digunakan untuk memperoleh efektivitas pembelajaran menggunakan Prism dan Youtube.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa wawancara mendalam secara online melalui Whatsapp dengan chat maupun telepon karena mengingat situasi pandemi Covid-19 yang kurang kondusif. Setelah peneliti melakukan teknik wawancara maka didapatkan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan, tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis data, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data yang kedalam kategori, menjabarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalaman pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

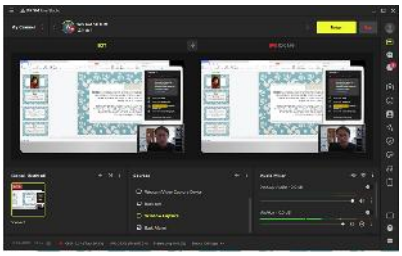
1. Pengaplikasian Prism dan Youtube sebagai Media Pembelajaran

Prism merupakan salah satu aplikasi gratis yang digunakan untuk merekam layar ataupun saat kita streaming video. Prism umumnya digunakan di youtube saat memperlihatkan streaming game atau tutorial yang dibuat dengan menampilkan layar dan juga wajah pembuatnya di sudut kanan bawah video. Prism dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembalajaran di masa pandemi Covid-19, Prism menjadi alternatif media pembelajaran dengan beberapa kelebihan. Kelebihan dari Prism adalah: 1) Aplikasinya Open Source alias gratis, 2) Fitur sangat lengkap dan bias digunakan untuk alternative media pembelajaran online, 3) Bisa dipindah tampilan dengan mudah ke laptop, tablet atau ke kamera eksternal. Untuk menggunakan Prism cukup mudah dalam melakukan rekam layar ataupun streaming. Source dan scene dapat beralih ke tampilan video. Source adalah menu yang didalamnya menampilkan sumber visualisasi disetiap scene baik dalam audio output dan input, browser, display capture, dll.



Gambar 1. Tampilan Awal Prism

Dalam melakukan streaming menggunakan Prism sangatlah mudah, caranya hampir sama dengan mengatur siste scene dan source yang ingin ditampilkan. Pertama kita harus melakukan setting terlebih dahulu menu yang tersedia di Prism.

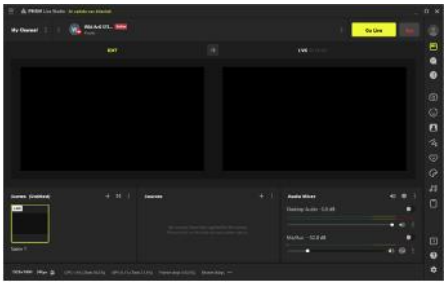


Gambar 2. Streaming Prism

Setelah selesai menyusun template dan melakukan settingan untuk streaming, langkah selanjutnya adalah mengkoneksikannya ke youtube. Youtube adalah platform yang menyediakan dan memfasilitasi pengguna untuk mengupload video. Manfaat youtube untuk media pembelajaran: 1) terintegrasi dengan media lain seperti blog dan materi presentasi, 2) memungkinkan melakukan pembelajaran antara pendidik dan siswa, 3) pembelajaran untuk

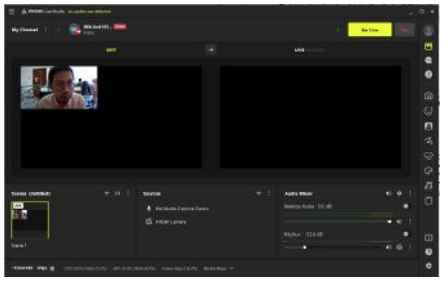
e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 68-81

mobile leraning, 4) presentasiefektif dan efesien bagi pemilik chanel youtube, 5) dapat mengembangkan kemampuan atau skil dalam berkreatifitas untuk peserta didik. Berikut cara streaming youtube menggunakan Prism : kita buka aplikasi Prism, kemudian login menggunakan Gmail, setelah itu kita akan masuk ke tampilan awal Prism, tersedia dua layar di tampilan Prism. Selanjutnya kita pilih tampilan software, dibagian source klik tanda plus pilih monitor capture,



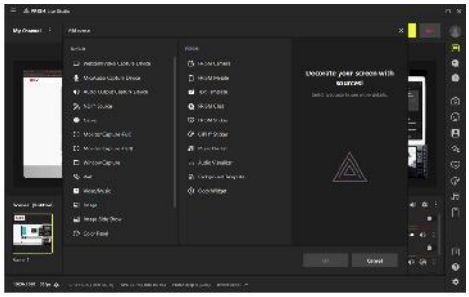
Gambar 3. Tampilan menu Prism

Maka akan tampil semua media yang ada di monitor kita. Selanjutnya tambahkan webcam dengan cara klik tanda plus kemudian pilih webcam, langkah selanjutnya kita tambakan microphone, klik tanda plus pilih microphone, sehingga microphone kita bisa aktif.

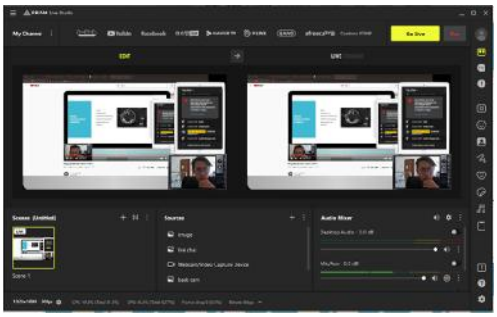


Gambar 4. Webcam dan Mic Prism

Selanjutnya kita tambahkan overlay untuk memperindah tampilan streaming, caranya klik tanda plus kemudian pilih image, pilih browse dan pilih gambar yang ingin dimasukkan ke layar streaming. Selanjutkan tambahkan live chat youtube di layar Prism, caranya klik tanda plus kemudian pilih chat prism. Selanjutnya kita atur pengaturan live streaming di youtube, kita klik tanda plus diatas, pilih youtube. Setelah kita Go live maka otomatis kita akan live di youtube. Live streamng di Prism dan youtube memiliki keunggulan yaitu auto merekam dan menyimpan video. Peserta didik dapat emngulang kembali materi yang sudah disampaikan pendidik.



Gambar 5. Setting streaming Youtube



Gambar 6. Tampilan overlay Prism

2. Efektifitas Prism dan Youtube

a) Efektifitas

Hasil penelitian menunjukan proses pembelajaran yang dilakukan ecara online menggunakan aplikasi Prism dan youtube di mata kuliah Fotografi pad progam studi Desain grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer bisa dikatakan efektif walaupun ada beberapa kendala teknis seperti jaringan wifi yang naik turun ataupun listrik mati. Pemanfaatan aplikasi Prism dan youtube menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran bagi dosen dan mahaiswa di lingkungan Universitas Sains dan Teknologi Komputer dengan pengaplikasian fungsional yang simpel dan tergolong mudah karena dapat digunakan di PC dan diterima oleh Smartphone.

Pembelajaran online menggunaka Prism dan Youtube menjadikan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil wawancara dengan narasumber berpendapat aplikasi Prism dan Youtube menyediakan fitur dengan aplikasi lainnya. Dalam aplikasi Prism, kita memiliki 2 layar yang bisa kita kendalikan dengan cara yang berbeda, layar utama yang akan tampil di layar Youtube dan layar satunya sebagai monitor kita sebagai streamer. Untuk peserta didik bisa berkomunikasi melalui fitur live chat yang sudah tersedia di Prism dan terintegrasi dengan youtube. Selanjutnya selesai mengajar online dengan streaming melalui PRism dan Youtube otomatis rekaman kita akan tersimpan di channel youtube kita, jadi peerta didik dapat memutar kembali rekaman live streming pengajaran kuliah yang sudah terlewat.

Hasil penelitian terangkum menjadi tiga komponen yaitu pemehaman, penerimaan dan efektivitas. Pemahaman merupakan suatu kemampuan yang merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu materi yang diberikan oleh pengajar. Pemahaman bukan sekedar mengetahui tetapi menginginkan seseorang dapat memanfaatkan dan mengaplikasikannya. Data dari penelitian menunjukkan bahawa sebanyak 40 responden yang terdiri dari 2 kelas menunjukkan bahwa: 1) sebanyak 4 mahasiswa mengaku kesulitan memahami pembelajaran daring dikarenakan minimnya pengetahuan tentang spesifikasi teknologi, kemudian kendala jaringan internet, 2) sebanyak 14 mahasiswa mengaku cukup memahami proses pembelajaran dengan media prism dan youtube ketika pembelajaran daring, 3) dan 30 mahasiswa mengaku sangat paham dan lancar dalam melakukan pembelajaran daring menggunakan Prism dan youtube. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar mahasiswa memahami media pembelajaran fotografi dengan media youtube. Penerimaan atau penerapan berkaitan dengan presepsi mahasiswa terhadap media dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara online. Proses penerimaan menyangkut tingkat kejelasan penyampaian simbol-simbol pesan melalui tulisan, gambar, suara dan keserasian diantara ketiganya sebagai media berkomunikasi lewat media online youtube. Hasil penelitian menunjukkan 4 mahasiswa menyatakan tidak jelas saat melakukan pembelajaran online yang terkait dengan jaringan internet yang mereka pakai, ementara ebanyak 10 mahasiswa menyatakan cukup jelas dan 35 mahasiswa menyatakan pembelajaran online melalui youtube jelas dan dapat diterima dengan baik. Hasil analisis responden menunjukkan tidak jelas maupun kurang jelas ketika pembelajaran live streaming terjadi karena kurang stabilnya jaringan internet.

Selanjutnya efektifitas pembelajaran online yang diberlakukan pada mata kuliah fotografi menjadi lebih fleksibel, karena perkuliahan bisa dilakukan dimana saja dan hasil dari rekaman bisa diputar kembali melalui youtube. Sejalan dengan penelitian Firman (2020) diaman mahasiswa merasa lebih berani menyampaikan pendapat dalam perkuliahan yang dilaksanakan secara online, peserta didik tiak merasakan tekanan ketika melakukan pembelajaran. Kehadiran dosen secara daring membuat peerta didik tidak canggung dalam berkomunikasi, mereka dapat secara leluasa mengungkapkan pendapat melalu live chat yang terdapat di Prism dan Youtube. Terdapat atu kelemahan menggunakan metode live streaming ini, komunikasi live streaming hanya satu arah dan pemegang kendalai adalah streamer yaitu dosen, pembelajaran kurang optimal karen tidak bisa bertapap muka secra verbal.

Data penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran online melalui Prism dan Youtube memiliki tantangan tersendiri. Tantangan iini berkaitan dengan ketersediaan layanan internet

yang optimal setiap pengguna. PEserta didik mengungkapkan harus memiliki kuota internet setidaknya 700mb sekali pembelajaran online, sebagian besar peserta didik menggunakan kuota data pribadi, sebagian kecil menggunakan jaringan WIFi. Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan Prism dan Youtube yaitu: 10 Prism dan Youtube dapat diunduh gratis dan memungkinkan melakukan pertemuan tidak terbata dalam live treaming, 2) Dapat dijadwalkan sesuai keinginan kita tentunya dapat terekam dan tersimpan otomatis yang nantinya bisa diputar ulang, 3) Streaming Prism dan youtube dapat bekerja pada semua perangkat gadget.

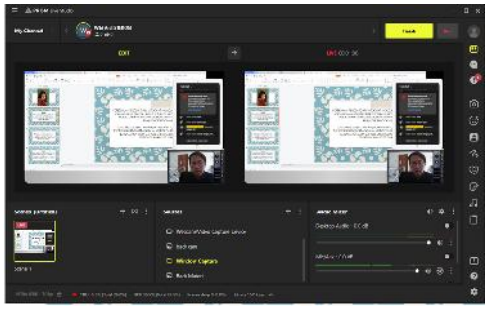
Media Prism dan Youtube memiliki kekurangan yaitu interaksi hanya terjadi satu arah. Peserta didik hanya dapat berkomunikasi melalu live chat. Dari uraian diatas pembelajaran daring menggunakan Prism dan youtube cukup efektif. Pembelajaran dapat berlangsung dengan fleksibel dan tidak monoton. Pelaksanaannya sangat memudahkan peserta didik karena dapat diakses dimanapun, peserta didik memberikan apresiasi metode ini.

Dalam proses belajar mengajar mata kuliah fotografi ada pertemuan yang harus dipenuhi dengan menggunakan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Sudjana, 2010: 136). Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan menentukan keberhasilan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya bersama untuk berbagi, mengolah informasi, membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis, kreativitas, prilaku dan mendapatkan praktik pengalaman. PRoses pembelajaran Fotografi dengan media youtube terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan keiatan akhir.

Dalam kegiatan awal pendidik memberika apersepsi mengenai pembelajaran yang akan dipaparkan, pendidik mengulang dan mengulas sedikit materi yang sudah diajarkan sebelumnya, kemudian memberikan contoh pendahuluanyang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pengamatan secara sadar yang dilakukan tentang segala sesuatu dalam diri peserta didik, menjadi dasar perbandingan untuk menerima ide baru dalam pelaksanaan pembelajaran inti. Pendidika dapat memberikan materi berupa audio dan visual. Materi berupa foto dan video bisa ditampilkan langsung di aplikasi Prism dan youtube, sebelumnya materi ini sudah disiapkan terlebih dahulu melalui power point. Keunggulan lain dari Prism ini tidak hanya menam-pilkan PPT tetapi juga semua aplikasi yang terdapat di

e-ISSN: 2829-0186; p-ISSN: 2829-0283, Hal 68-81

PC/Laptop. Pendidik bisa membua aplikasi kapanpun dan dipresentasikan secara langung melalui aplikasi Prism dan Youtube. Proses pembelajaran akan emakin efektif dan interaktif.



Gambar 7. pemamparan materi fotografi melalui power point dengan Prism dan Youtube

Selanjutnya dibagian penutup, pendidik melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Kegiatan penutup pembelajaran meliputi: 1) mengetahui tingkat keberhasilan peerta didik dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran, 2) mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, 3) membuat keterkaitan kompetensi antara materi ekarang dan yang akan datang. Keunggulan youtube dari yang lain adalah dapat secara automatis video, jadi kita dapat melihat hasil rekaman video pembelajaran untuk diulang kembali ataupun untuk eveluasi pembelajaran ke depan. Pemberian tugas praktik untuk mengetahui pemahaman dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Fotografi dengan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa dengan Fotografi hitam putih. Fotografi hitam putih merupakan hasil seni dengan memadukan dua warna menajdi karya yang hidup dan bisa dinikmati. Aspek yang dinilai dari tugas fotografi hitam putih adalah : 1) story foto, 2) komposisi foto, 3) ketajaman foto.

Gambar 8. Hasil tugas karya mandiri mata kuliah Fotografi

Tujuan pembelajaran fotografi menggunakan media Prism dan youtube cukup mempermudah proses pembelajaran interaktif. Intteraksi terlihat dalam pemaparan materi pembelajaran berupa gambar visual maupun audio kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran daring. Peserta didik mudah memahami materi yang diberikan pendidik. Dari 50 mahasiswa 40 mahasiswa memahami maksuda dan tujuan materi,

sedangkan 6 mahasiswa kurang memahami karena kendala jaringan internet. Akan tetapi karena adanya fitur otomati rekam dan simpan, maka peserta didik dapat mempelajari video rekaman ulang kapanpun dan dimanapun.

Tabel 1. Penilaian Aspek Pembelajaran dengan Media Prism dan Youtube

No.	**Aspek Media Pembelajaran Zoom**	**Efektivitas**	**Optimalisasi**	**Keterangan**
1	Portabilitas	ya	ya	
2	Kemudahan ProsesInstalasi	ya	ya	
3	Kelancaran Pengoprasian	kurang	ya	Banyak menu di Prism danYoutube yang belum tereksplorasi
4	Konsistensi navigasi	ya	ya	
5	Keterbacaan teks	ya	ya	
6	Keselarasan teks dengan background	ya	ya	
7	Kualitasilustrasi	ya	ya	
8	Visual dan audiovisual	ya	ya	
9	Interaktivitas	ya	kurang	Pembelajaran menjadi satu arahdengan kurangnya interaksi audio maupun video secara langsung dari pengguna. mahasiswa

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring menggunakan Prism dan youtube mendapat tanggapan baik dari peserta didik ebanyak 40 mahasiswa memahami materi yang disampaiakan pendidik melalui Prism dan youtube. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik juga mengaku lebih berani mengungkapkan pendapat mereka tanpa rasa minder. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah ketersediaan paket data bagi semua peserta pembelajaran daring.

Proses pembelajaran menggunakan Prism dan youtube dapat optimal ketika dalam proses pembelajaran mengaktifkan fitur aduido dan visual. Prism dan youtube saling melengkapi, dengan adanya menu auto rekam dan simpan, sangat membantu peserta didik ketika ingin mengulang kembali materi yang selasi diberikan pendidik. Hal ini sangat menarik

karena dimanapun dan kapanpun peserta didik dapat belajar kembali dengan memutar video yang sudah terekam di youtube.

Efektivitas dan optimalisasi pembelajaran online melalui Prism dan youtube menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien dan optimal karena banyaknya fitur-fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran daring. Selain itu pendidik yang memiliki chanel youtube dapat mengasilakan pendapatan dari youtube adsense. Setiap view dari video akan terhitung mendapatkan iklan dari youtube adsanse. Tentunya ini menjadi sebuah keuntungan bagi pendidik, karena selain memberikan ilmu, pendidik juga mendapat imbal balik dari hal tersebut.

DAFTAR REFERENSI

Andreas Kaplan & Michael Haen Leing. 2010. User Of The World, Unite! The Challenges and Oppertuninties Of Sosial Media. Business Horizon.

Asyar, Rayanandra. 2011. Perancangan Brand Aktivasi dan Media Promosi untuk Aplikasi Undangan Pernikahan “Ourstories”. Jurna VCD, 6(2), 32-46.

Everett M, Rogers. 2003. Diffusion of Innovation. 5th Edition. New York: Free Press.

Firman F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2(1), 14-20.

Gagne, R.M., Briggs, L.J., & Warger, W.W. 1992. Principles of Instructional Design. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich CIllege Publishers.

Hasting, Nancy B., dan Tracery, Monica W. 2005. Does Media Affect Learning, Where Are We Now? Teach Trends Volume 49 No. 2, Maret/April, 28-38.

Heinich, Molenda, Russel. 1996. Instructional Media and New Technologies of Instruction. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.

Januwesky A. and Molenda M. 2008. Educational Technology A Definition with Commentary. Lawrence Elbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.

Miles, Math ew B., dan A. Michael Huberman. 1994. An Expanded Sourcebook: Qualitative DAta Analysis. London: Sage Publication.

Palazon, Maria. 2000. The Media and Transformative Learning. ERIC Database and Reproductions Suplied by EDRS.

Reiser, RA,. & Dempsy,J.V. 2007. Trends and Issues in Instruktional Design and Technology (2ed). Upper Saddle River: Pearson Merril Prentice-Hall, Inc. Salmadino, E. Sharon dkk. 2008. Instructional Technology and Media for Learning. Upper Saddele River, New Jersey Colombus, Ohio. Ninth Edition.

Scanlan, CL. 2012. Instructional Media: Selection and Use. (Online). Tersedia:http://www/umdnj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm. (24 Mei 2012).

Sudjana, Nana. 2010. Dasar-Dasar Proses Belajar. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Komunikatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Yaumi, dkk. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.