

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

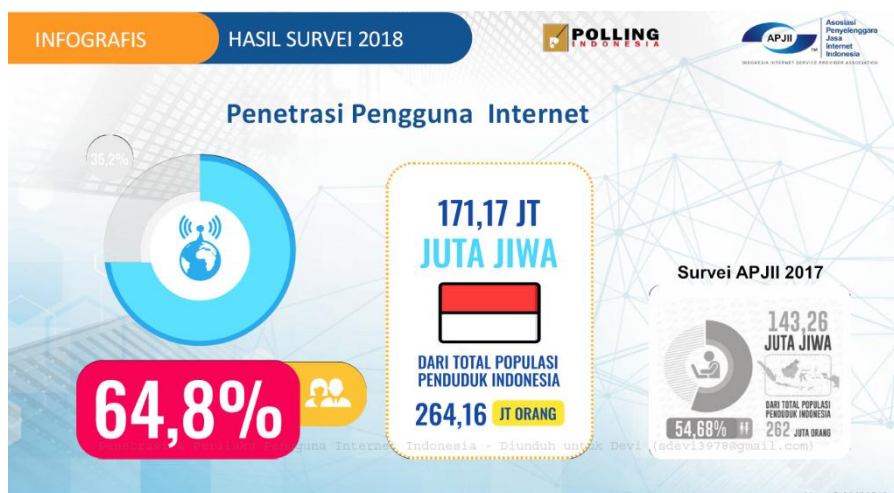
Teknologi komunikasi pada saat ini berkembang semakin pesat, yang mengakibatkan pergeseran arah dalam pola berkomunikasi yang dilakukan secara langsung atau tatap muka menjadi terintegrasi melalui suatu *cyberspace*. Rheingold (dalam Nasrullah, 2012, hlm. 21) mengatakan bahwa *cyberspace* merupakan ruang konseptual dimana semua kata, hubungan manusia, data, kesejahteraan, dan juga kekuatan dimanifestasikan oleh setiap orang melalui teknologi *computer mediated communication* (sebuah dunia yang terhubung melalui komputer dan internet), yang ditandai dengan munculnya *new media digital* seperti berbagai aplikasi yakni *Facebook, Twitter, Instagram, YouTube*, dan sebagainya, yang digunakan sebagai media komunikasi.

Adapun diantara berbagai aplikasi yang ada, aplikasi *YouTube* menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet, dengan pengguna rata-rata mencapai 2 miliar orang pada setiap bulannya memiliki, dengan memiliki konten yang dinamakan *video blogging (vlog)* yang mendorong aplikasi *YouTube* banyak digunakan oleh masyarakat. (Bill Clinton, 2019)

Konten *video blogging (vlog)* merupakan suatu konten berisi video mengenai informasi, ajakan atau propaganda, maupun opini baik yang bersifat pribadi maupun umum. Setiap orang dapat dengan bebas menonton dan mengunggah setiap konten dalam *video blogging (vlog)*, baik konten yang layak untuk di tonton maupun konten yang tidak layak untuk ditonton. Hal tersebut disebabkan karena belum adanya filter terhadap konten yang dapat di unggah dan tidak dapat di unggah, meskipun *YouTube* menyatakan bahwa setiap kuartal atau tiga bulan sekali dapat menghapus 7 juta sampai 9 juta konten *video blogging (vlog)* yang dinilai mengandung konten negatif (ujaran kebencian, kekerasan, dan lain-lain). Namun, pada kenyataannya sampai saat ini konten *video blogging (vlog)* yang bermuatan negatif masih tetap dapat diunggah dan ditonton oleh penggunanya. Sehingga dalam perkembangannya, menjadikan *video blogging (vlog)* suatu tolok ukur terhadap perilaku mengekspresikan diri baik dalam dunia nyata maupun dalam

dunia maya. Oleh sebab itu, konten yang sangat digemari oleh masyarakat baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. (Pertiwi, 2018)

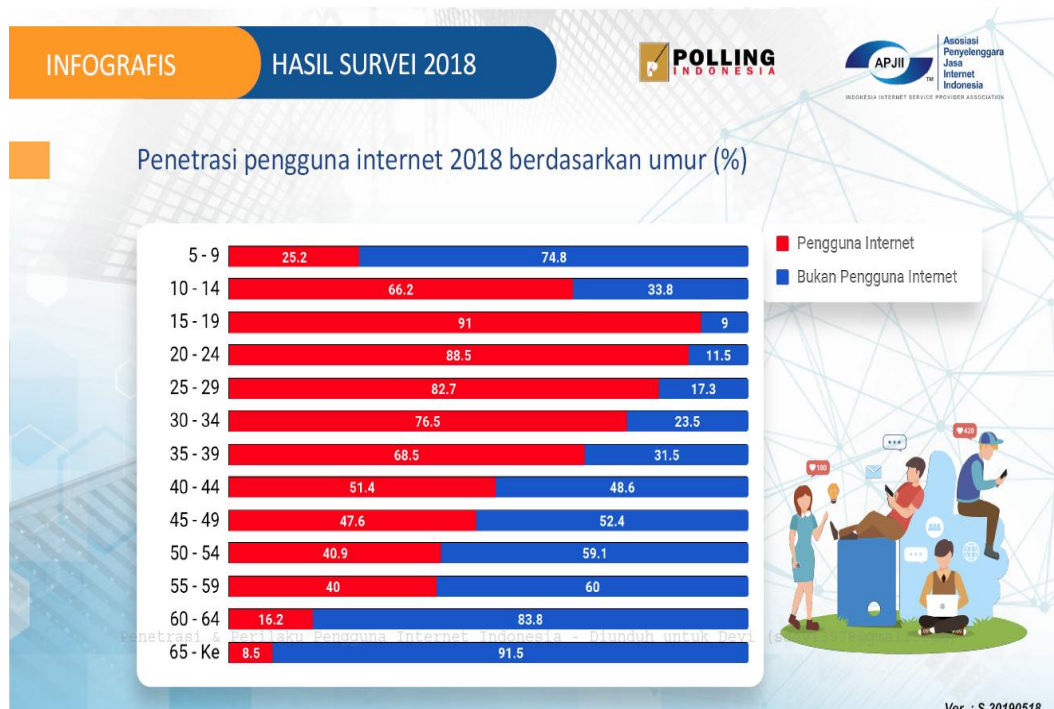
Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa atau 64,5 % dari total penduduk 264,16 Juta jiwa. Hal ini mengakibatkan Negara Indonesia berada di urutan ke 5 dengan pengguna internet tertinggi di dunia. (APJII, 2018)



Gambar 1.1 Grafik Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia.

Sumber: APJII, 2018

Berikut ini merupakan grafik data hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) terhadap masyarakat Indonesia pada tahun 2018.



Gambar 1.2 Grafik Penetrasi Pengguna Internet 2018 Berdasarkan Umur

Sumber: APJII, 2018

Berdasarkan grafik tersebut tersebut maka dapat dilihat bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia didominasi oleh kelompok umur 15-19 tahun dengan presentase 91%, presentase tersebut merupakan presentase yang sangat tinggi dibanding dengan kelompok umur lainnya yang hanya memiliki jumlah rata-rata dibawah 60%, yakni kelompok umur 5-9 tahun memiliki presentasi 25,2%, kelompok umur 10-14 tahun memiliki presentasi 66,25%, kelompok umur 20-24 tahun memiliki presentasi 88,5%, kelompok umur 25-29 tahun memiliki presentasi 82,7%, kelompok umur 30-34 tahun memiliki penetrasi 76,5 %, kelompok umur 35-39 tahun memiliki penetrasi 66,5%, kelompok umur 40-44 tahun memiliki penetrasi 51,45%, kelompok umur 45-49 tahun memiliki penetrasi 45,6%, kelompok umur 50-59 tahun memiliki penetrasi 40%, kelompok umur 60-64 tahun memiliki penetrasi 16,2%, dan kelompok umur 65 tahun ke atas memiliki penetrasi 8,5%.

Jika dilihat berdasarkan tingkat pendidikan 90,2% peserta didik Sekolah Menengah Atas telah menggunakan internet. Dalam hal ini peserta didik tersebut merupakan pengguna internet yang berada pada kelompok umur 15-19 tahun. (APJII, 2018; Fahad Mulyana, 2019)

Selain itu, menurut hasil survei yang dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo) yang bekerja sama dengan *United Nations Educational, Scientific and Cultural* (UNICEF) ditemukan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang berusia 10-19 tahun merupakan pengguna internet sebagai pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan, jika dituangkan dalam presentase, maka 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. (Kominfo, 2017)

Berdasarkan teori perkembangan psikologi Erikson (dalam Krismawati, 2014, hlm. 50) seorang peserta didik yang berada pada kelompok umur 15-19 tahun dapat dikategorikan berada pada tahap remaja, yakni tahap dimana seseorang mengalami transisi biologis, kognitif, maupun sosial. Pada tahap tersebut, seseorang mulai melakukan pencarian identitas atau jati dirinya sehingga terbentuk suatu karakter.

Penggunaan internet yang sangat tinggi dikalangan peserta didik, mengakibatkan pengaruh terhadap kecenderungan melakukan suatu imitasi terhadap fenomena dalam dunia maya, termasuk fenomena yang terdapat dalam konten *video blogging* (*vlog*). Hal tersebut tentunya mengakibatkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif bagi perkembangan pembentukan karakter peserta didik.

Oleh sebab itu, perlu disadari bahwa semua warga digital berkewajiban menjaga etika dan norma, serta memiliki tanggung jawab kebersamaan dalam segala perilaku dalam memanfaatkan teknologi komunikasi di dunia maya. Sehingga untuk menyaring dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh adanya perilaku menonton konten *video blogging* (*vlog*), maka diperlukan adanya suatu pendidikan salah satunya pendidikan yang dilaksanakan di persekolahan, dimana pendidikan di persekolahan merupakan unsur yang sangat penting dalam usaha pembinaan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai dan moral.

Selain itu pendidikan di persekolahan merupakan bagian dari komponen pendidikan nasional, menurut Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Maka dalam mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, dalam nomenklatur Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia dikenal dengan adanya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yakni mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang didasarkan pada nilai-nilai moral Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, yang mencakup mengenai aspek *digital citizenship* (kewargaan digital) dan *civic competens* (kompetensi kewarganegaraan).

Digital citizenship (kewargaan digital) merupakan norma perilaku jujur, bertanggung jawab, dan peduli terkait dengan pemanfaatan Informasi dan Teknologi Komunikasi (ICT) secara bersama dalam memberikan penyadaran penggunaan teknologi informasi di dunia maya secara bertanggung jawab dengan baik dan benar, diantaranya pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain dalam memutakhirkan (*update*) status, tidak menyebarkan ujaran kebencian dan SARA, tidak membuka tautan yang mencurigakan, dan sebagainya. Sehingga dengan adanya *digital citizenship* dapat memberikan sebuah pedoman atau acuan terkait bagaimana penggunaan media sosial oleh penggunaannya, khususnya penggunaan konten *video blogging* (*vlog*). (Ratih, dkk, 2017, hlm. 3)

Lebih lanjut, dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikenal adanya kompetensi *civic*. Menurut Branson (dalam Maftuh, 2008, hlm. 139) kompetensi *civic* terdiri atas kompetensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic dispositions*), dari ketiga komponen tersebut, *civic disposition* merupakan inti dari dua komponen sebelumnya. Hal tersebut disebabkan karena *civic disposition* merupakan sesuatu yang lebih utama dimiliki oleh seluruh warga negara termasuk peserta didik yang kelak akan menjadi generasi penerus bangsa yang baik yang tidak menyimpang dari aturan norma dan moral bangsa Indonesia.

Jika melihat permasalahan pada saat ini, banyak generasi penerus bangsa yang tidak memiliki karakter kewarganegaraan (*civic disposition*), hal tersebut tercermin dari munculnya berbagai jenis pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Lickona (2012, hlm. 20-30) hal tersebut meliputi:

1. Kekerasan dan tindakan anarkis.
2. Pencurian.
3. Tindakan curang.
4. Pengabaian terhadap aturan yang berlaku.
5. Tawuran antar siswa.
6. Ketidaktoleran.
7. Penggunaan bahasa yang tidak baik.
8. Kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangannya.
9. Sikap merusak diri.

Selain itu, pada bulan Januari sampai dengan 13 Februari 2019 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima laporan sebanyak 24 kasus di sektor pendidikan dengan korban dan pelaku anak, dengan 17 kasus merupakan kasus kekerasan. (Abdi, 2019)

Adanya permasalahan tersebut muncul bukan tanpa alasan melainkan disebabkan oleh adanya faktor internal (dalam diri) maupun faktor eksternal (lingkungan), termasuk disebabkan adanya interaksi yang dilakukan dalam media digitalpun dapat menjadi faktor pendorong terhadap munculnya permasalahan-permasalahan penyimpangan karakter peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan mengenai pengaruh konten *video blogging* (*vlog*) terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik, yang akan dilaksanakan di SMA Pasundan 3 Bandung, hal tersebut dilatar belakangi karena SMA Pasundan 3 Bandung merupakan lembaga pendidikan yang memiliki keunggulan dalam bidang media digital, dimana dalam baik proses administrasi, maupun pembelajarannya sudah menerapkan pembelajaran berbasis media internet (*online*). Begitupun peserta didiknya secara keseluruhan sudah menggunakan media internet dalam kegiatan sehari-hari, sehingga akan memudahkan penulis untuk melakukan penelitian.

Dengan demikian, judul dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Menonton Konten *Video Blogging (Vlog)* terhadap Pembentukan *Civic Disposition* Peserta Didik SMA Pasundan 3 Bandung".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana pengaruh menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik, untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian yang mengarah pada jawaban terhadap permasalahan utama penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana kecenderungan menonton konten *video blogging (vlog)* ditataran peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung?
2. Bagaimana *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kecenderungan menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung?
4. Bagaimana pengaruh menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mengkaji pengaruh menonton konten *video blogging (vlog)* dalam membentuk *civic disposition* peserta didik. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kecenderungan menonton konten *video blogging (vlog)* ditataran peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung.

4. Untuk mengetahui pengaruh menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat/Signifikasi dari segi Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Kewarganegaraan yang berhubungan dengan pengaruh menonton *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik.

1.4.2 Manfaat dari segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wacana positif terhadap instansi terkait dalam merumuskan kebijakan yang berhubungan dengan penggunaan konten *video blogging (vlog)*.

1.4.3 Manfaat dari segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran, serta sebagai bahan rujukan bagi guru dalam mengatasi, menanggulangi dan memahami tentang pengaruh menonton konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition* peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengetahuan mengenai pengaruh menonton *video blogging (vlog)* terhadap pembentuka *civic disposition*. Serta dapat membelajarkan peserta didik agar dapat menggunakan konten *video blogging (vlog)* dengan baik dan benar yang berhubungan dengan pembentukan *civic disposition*.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi suatu pembelajaran, menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengaruh menonton *video blogging (vlog)* terhadap *civic disposition* peserta didik.

1.4.4 Manfaat dari segi Isu serta Aksi Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai pengaruh konten *video blogging (vlog)* terhadap pembentukan *civic disposition*. Sehingga peserta dapat lebih bijak dalam menggunakan konten tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memecahkan berbagai permasalahan baik di sekolah, lingkungan keluarga, maupun dalam kehidupan dimasyarakat yang berkaitan dengan hal tersebut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan bagian yang berperan sebagai pedoman penulisan agar saat proses penulisan menjadi lebih terarah. Struktur penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab, adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Bagian ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan penyusunan skripsi.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang teori yang relevan yang sedang dikaji dalam kedudukan masalah penelitian terkait bidang ilmu yang diteliti. Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep Pendidikan Kewarganegaraan, konsep *civic disposition*, dan konsep tentang *video blogging (vlog)* sebagai bagian dari *new media digital*.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang berisi beberapa komponen seperti desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian atau Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini berisi mengenai pemaparan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari pengolahan data atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian,

analisis data dan pembahasan hasil penelitian dari analisis data yang sudah dilakukan oleh peneliti.

5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi tentang penarikan kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian yang diteliti, serta implikasi dan rekomendasi yang dirancang untuk memberikan saran kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

