

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring berjalannya waktu, teknologi menjadi salah satu kebutuhan primer yang harus dimiliki dan dipenuhi manusia. Di zaman yang serba canggih ini, informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah baik yang berskala lokal, nasional, ataupun internasional. Komunikasi ialah salah satu kebutuhan dasar manusia dalam menyampaikan informasi.

Sesuai dengan perkembangan zaman, sarana dan media untuk berkomunikasi semakin banyak macam dan bentuknya. Salah satunya melalui media sosial. Chris Brogan (2010, hlm. 11) menegaskan media sosial merupakan seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam. Beberapa contoh media sosial yang paling banyak digunakan adalah *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Youtube* dan *Tumblr*. Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian satu kesatuan serta tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut data yang diperoleh dari situs Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) bahwa Indonesia menempati posisi ke-6 sebagai pengguna internet terbanyak di dunia. Menurut data yang diperoleh dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia) tercatat pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia menyentuh angka 171 juta orang. Setiap tahun pengguna internet berkembang hingga 10,2% atau 27 juta jiwa. Jumlah pemakai internet yang berusia 15-40 tahun mencapai 68%. Sementara di bawah 15 tahun sebanyak 10% dan sisanya pengguna umur 40 tahun ke atas. Dari angka tersebut, 95% menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Konten media sosial yang sering diakses yaitu *Facebook* 54 %, *Instagram* 15%, dan *YouTube* 11% .

Berdasarkan data pemakai internet Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 mengklasifikasikan sembilan kategori usia pengguna internet dari anak-anak hingga orang tua. Hasilnya sebanyak 768

ribu anak berusia 10-14 tahun sudah mengakses internet dan paling sering mengakses *youtube*.

Menurut penelitian yang dilakukan KEMENKOMINFO bersama *UNICEF* pada tahun 2014, terdapat tiga motivasi yang membuat anak-anak mengakses internet yaitu, pencarian informasi, keterhubungan dengan teman lama ataupun baru, serta sebagai media hiburan. Pencarian informasi dilatarbelakangi oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan media sosial dan hiburan digunakan sebagai kebutuhan pribadi. Dari beragam jenis media sosial, *youtube* merupakan salah satu media sosial yang paling banyak dimainkan. Dengan bermodalkan *smartphone* dan paket data, *youtube* dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja.

Karena kemudahan yang ada ini, anak cenderung lebih betah berada di depan komputer atau *smartphone* dibanding bermain di luar rumah bersama teman sebayanya. Pada dasarnya hiburan memang dibutuhkan anak. Namun, jika terlalu menyukai dunia *youtubenya* apalagi hingga mengakses konten yang tidak sepatutnya maka hal tersebut akan menimbulkan efek negatif bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah rendahnya atau kurangnya empati yang dimiliki.

Rendahnya empati terjadi di dunia pendidikan baik formal, non formal, maupun informal. Jalur formal memiliki jenjang pendidikan yang terstruktur seperti jenjang Sekolah Dasar, Menengah dan Perguruan Tinggi. Kurangnya empati sering terjadi pada jenjang siswa Sekolah Dasar. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizah dkk (2017), bahwa empati yang dimiliki siswa jenjang Sekolah Dasar lebih rendah jika dibandingkan dengan jenjang pendidikan yang lain, hal ini disebabkan banyak faktor diantaranya sosialisasi, *mood* dan *feeling*, situasi dan tempat serta lingkungan. Hal tersebut dapat terlihat dari perasaan senang ketika melihat kesulitan orang lain, tidak merasa bersalah kala menyakiti orang lain baik fisik maupun psikis, mengutamakan kepentingan sendiri, tidak menghargai orang lain, tidak memikirkan konsekuensi perbuatan yang dilakukan serta bersikap sombong.

Fenomena rendahnya empati anak diperkuat ketika peneliti melakukan survey awal di salah satu sekolah di kawasan Rancaekek pada bulan November 2019, yaitu terdapat sebagian anak yang menjadikan salah satu temannya sebagai bahan ejekan. Selain fenomena yang ditemukan peneliti di lapangan, ada juga beberapa video yang beredar di media sosial yang berhubungan dengan fenomena rendahnya empati siswa di Sekolah Dasar. Kurangnya empati pada siswa Sekolah Dasar bukan merupakan hal sepele, karena jika dibiarkan secara terus menerus maka di masa depan nanti hal tersebut dapat memicu perilaku buruk hingga kriminal.

Pada dasarnya *youtube* merupakan sebuah *platform* terbuka yang mana siapa saja dan dimana saja dapat mengaksesnya dengan mudah. Dilansir dari data statistik situs *youtube.com*, *youtube* saat ini memiliki lebih dari satu milyar pengguna atau hampir sepertiga dari total pengguna internet. Seiring berjalannya waktu, konten yang disediakan di *youtube* semakin beragam mulai dari *vlog*, *tutorial*, *gaming video*, *travel*, hingga pengalaman menakutkan semuanya tersedia di *youtube*. Namun, dengan kemunculan konten-konten yang beragam tersebut membuat sebagian dari kita lebih menyukai tayangan yang kurang mendidik.

Sebagai contoh, dilansir dari *idntmes.com* pada tanggal 24 Desember 2019 seorang anak SD digigit ular kobra yang ditemukannya di dekat lapangan sekolah di Sekolah Citra Negara saat pulang bermain bola bersama temannya. Ular tersebut dibawa pulang dan saat hendak memandikannya dengan tangan kosong, ular tersebut menggigitnya. Saat dimintai keterangan lebih lanjut, anak tersebut melakukannya karena terinspirasi dari akun *youtube* seorang petualang yang menanyakan mengenai reptil. Hal tersebut merupakan salah satu ciri berkembangnya teknologi serta kurangnya pengawasan orang tua tentang apa yang disaksikan anak.

Padahal menurut penelitian yang dilakukan oleh Asaas Putra, dkk (2018) pada anak usia dini, bahwa mengakses *youtube* memiliki pengaruh terhadap sikap yang dilakukan oleh anak usia dini yaitu lebih peduli pada lingkungan sekitar. Contoh ketika teman-temannya terjatuh maka ia akan membantu, atau ketika terjadi pertengkaran maka ia memisahkan temannya dengan cara melaporkan

kepada guru agar dapat dipisahkan sesegera mungkin. Dengan sikap empati yang dimiliki, maka membagi perasaan dapat dilakukan seorang individu dengan orang lain dalam suasana suka maupun duka, kesediaan memberikan bantuan kepada orang lain baik materil maupun moril dan juga kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan.

Farida (2005) mengatakan bahwa dampak positif tidak hanya diberikan karena kemajuan teknologi saat ini, lebih dari itu teknologi juga memberikan dampak negatif bagi perkembangan empati anak. Rasa empati anak dapat menumpul jika anak dibiasakan melihat atau bermain yang mengandung unsur kekerasan. Karena kemajuan teknologi yang ada ini, anak cenderung lebih betah berada di depan komputer atau *smartphone* dibanding bermain di luar rumah bersama teman sebayanya.

Tidak mengherankan jika saat ini banyak orang tua yang resah bila anaknya menonton atau mengakses video yang tidak sepatutnya dari *youtube*. *Youtube* banyak menyediakan tayangan-tayangan yang positif yang dapat ditonton siswa salah satunya Nusa official. Nuraini (2019: 142) menyatakan bahwa serial Nusa dan Rara dapat dijadikan sebagai solusi kecemasan orang tua atas tontonan anak yang saat ini marak beredar. Kurangnya tayangan yang mengedukasi menjadi kecemasan tersendiri, dengan hadirnya Nussa dan Rarra bisa menjadi salah satu solusi utama dalam permasalahan ini. Harapan besarnya supaya dapat menjadi tontonan edukasi untuk anak-anak.

Mengajarkan nilai peduli sosial harus ditanamkan pada anak sejak dini agar kelak anak tumbuh menjadi pribadi yang berempati tinggi terhadap sesama serta selalu berusaha meringankan beban atau penderitaan orang lain. Hal tersebut yang menjadi perhatian peneliti, pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk menganalisis isi/konten *youtube* pada *channel* Nusa Official yang dapat meningkatkan sikap empati siswa sekolah dasar.

Dilandasi pada teori determinisme teknologi yang menyatakan bahwa teknologi dapat mengubah perilaku manusia dan penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti ingin menganalisis konten video yang terdapat pada *channel* nussa official yang dapat meningkatkan empati anak terutama siswa

sekolah dasar. Dengan dilatar belakangi paparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Sikap Empati pada *Channel Youtube Nussa Official*”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagaimanakah frekuensi sikap empati pada *channel youtube Nussa dan Rarra* selama periode tayang 2020?
2. Apakah kisah Nussa dan Rarra sesuai dengan perkembangan empati siswa Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui frekuensi sikap empati pada *channel youtube Nussa Official* selama periode tayang 2020.
2. Untuk mengetahui kesesuaian kisah Nussa dan Rarra dengan perkembangan empati siswa Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti sangat berharap penelitian yang dilakukan akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan. Adapun manfaat penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini adalah untuk menambah kajian data mengenai sikap empati yang terdapat pada *channel youtube Nussa Official* selama periode tayang 2020.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan rumusan masalah yang dipecahkan pada penelitian ini terdapat manfaat praktis yang dirasakan oleh berbagai pihak diantaranya sebagai berikut.

- a. Peneliti; sebagai refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian.
- b. Orang tua dan siswa; sebagai salah satu bahan masukan dan refleksi agar lebih memperhatikan tayangan yang disaksikan anak melalui *youtube*.
- c. Guru; penelitian ini diharapkan dapat menciptakan sebuah proses pembelajaran yang berpeluang bagi anak untuk meningkatkan sikap empati
- d. Peneliti selanjutnya; hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.3 Manfaat dari segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan bagi pengembangan pendidikan siswa Sekolah Dasar dalam penanaman empati dengan cara yang lebih menghibur dan menyenangkan.

1.4.4 Manfaat Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada seluruh pihak mengenai sikap empati yang terdapat pada *channel youtube* Nussa Official sehingga dapat menjadi salah satu cara yang efektif dalam menanamkan sikap empati khususnya pada siswa Sekolah Dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi di dalam skripsi terdiri dari lima BAB dengan bahasan yang berbeda-beda pada tiap BAB nya.

Pada BAB I berisi Pendahuluan yang terdiri dari lima sub bab yakni latar belakang masalah, peneliti memaparkan mengenai perkembangan teknologi saat ini, data pengguna media sosial di Indonesia, rendahnya empati yang dimiliki siswa tingkat Sekolah Dasar, teori yang menyatakan bahwa teknologi dapat mengubah manusia, hasil penelitian yang relevan mengenai rendahnya sikap

empati siswa Sekolah Dasar. Kemudian posisi peneliti dalam penelitian ini akan menganalisis konten *youtube* Nusa Official. Selain itu Bab ini membahas mengenai rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian yaitu mengenai frekuensi cerita yang dapat meningkatkan empati siswa Sekolah Dasar dalam *channel* Nusa Official serta kesesuaiannya bagi perkembangan empati siswa Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan. Manfaat dari penelitian ini agar orang tua dapat lebih memperhatikan tayangan yang ditonton anak dari *youtube* serta bagi guru agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap empati. Sub Bab terakhir pada BAB I yaitu struktur organisasi skripsi untuk menjabarkan setiap Bab yang terdapat dalam skripsi.

Pada BAB II dalam skripsi merupakan kajian pustaka yang membahas mengenai analisis isi yang terdiri dari pengertian sikap, faktor-faktor yang mempengaruhi sikap, pengertian empati, ciri atau karakteristik empati, aspek empati, ciri-ciri orang yang berempati, lalu perkembangan empati anak sekolah dasar yang terdiri dari pola pembentukan empati pada anak, lalu *Youtube* yang terdiri dari pengertian youtube, fitur-fitur *youtube*, dan konten Nussa dan Rarra, lalu teori determinisme teknologi, penelitian yang relevan, serta kerangka berpikir.

Pada BAB III dalam skripsi membahas mengenai metodologi penelitian. Di dalamnya memuat desain penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Selain itu, memuat jenis dan sumber data penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Pada BAB IV memuat pemaparan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang dilakukan dari berbagai temuan serta *channel youtube* Nussa Official sebagai sarana penanaman empati pada anak sekolah dasar.

Pada BAB V berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.