

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu dari komponen yang memegang peranan penting bagi negara. Pendidikan memungkinkan semua warga negara dari negara untuk mencapai potensi penuh mereka dan mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan bakat mereka. Karena pendidikan dapat membentuk karakter suatu bangsa. Apabila pendidikan disuatu negara maju secara otomatis negara tersebut akan menjadi negara yang maju pula karena pada dasarnya pendidikan merupakan pondasi dalam kemajuan bangsa (Pratiwi, 2020).

Pendidikan di sekolah sendiri dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas, kegiatan yang ada di luar kelas berupa kegiatan yang dapat mengembangkan kepribadian siswa yang nantinya sebagai bekal kemampuan dasar siswa untuk terjun ke masyarakat. Salah satu pendidikan yang dapat membentuk kepribadian siswa adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang terjadi di sekolah biasanya dilakukan di luar jam sekolah dan tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperdalam dan mengembangkan apa yang dipelajari di kelas selama pembelajaran juga dapat mengembangkan minat dan keterampilan siswa. Kegiatan ekstrakurikuler ini lebih terarah membentuk kepribadian anak.

Menurut Asmani (2013:62) Ekstrakurikuler merupakan sebuah kegiatan tambahan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran yang bertujuan untuk upaya pemantapan kepribadian peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan aspek-aspek tertentu dari apa yang

ditemukan pada kurikulum yang sedang dijalankan, termasuk yang berhubungan dengan bagaimana penerapan sesungguhnya dari ilmu pengetahuan yang dipelajari siswa sesuai dengan tuntutan kebutuhan hidup mereka maupun lingkungan sekitarnya (Wiyani, 2013:106).

Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ini lebih diarahkan untuk membentuk kepribadian anak, terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler seperti kegiatan ekstrakurikuler OSIS, Pramuka, Palang Merah Remaja (PMR), Paskibra (pasukan pengibar bendera), PKS (Patroli Keamanan Sekolah), Bela diri, dan kegiatan lainnya. Siswa dan siswi biasanya diwajibkan untuk memilih setidaknya salah satu ekstrakurikuler di sekolahnya dengan berbagai kebijakan dari masing – masing sekolah. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemilihan kegiatan ekstrakurikuler pada sekolah, terdapat siswa yang tidak benar – benar memilih ekstrakurikuler yang ingin mereka pilih.

Pada penelitian (Fradana et al., 2018) terdapat sekitar 30% dari 94 orang siswa yang memilih kegiatan ekstrakurikuler bukan berdasarkan bakat dan minat yang dimilikinya tetapi siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler hanya mengikuti teman - teman mereka. Selain itu siswa memilih kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan rekomendasi guru tanpa memikirkan minat dan bakat yang dimilikinya. Serta karena jenis kegiatan ekstrakurikuler yang kurang di sekolah memmbuat mereka tidak peduli dengan kegiatan ekstrakurikuler dan mereka hanya asal memilih saja. Hal tersebut juga masih menjadi permasalahan dalam pemilihan ekstrakurikuler yang kurang bakat dan minat oleh siswa sekolah itu sendiri.

Minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010). Pengertian minat bersumber dari emosi berupa kecenderungan terhadap sesuatu yang menyebabkannya. Perbuatan atau kegiatan - kegiatan tertentu (Hidayat, 2013).

Perkembangan teknologi globalisasi, memberikan pengaruh yang sangat meresap dari budaya dan ilmu pengetahuan di seluruh dunia. Globalisasi dapat diidentikkan dengan setiap dimana perkembangan teknologi dan informasi telah mengaburkan antar negara, sehingga memudahkan setiap orang untuk mencapai tempat yang diinginkan dengan cepat. Selain itu, interaksi dan komunikasi antar negara kini mudah diakses melalui Internet. Saat ini, pengaruh teknologi semakin canggih dari tahun ke tahun, sehingga mudah untuk mendapatkan semua yang Anda butuhkan. Misalnya, media sosial saat ini sangat dijangkau, sangat mudah diakses, dan berubah setiap hari sepanjang tahun, tanpa disadari generasi milenial perlu diberdayakan secara digital dan tidak dibiarkan tergerus oleh waktu (Istiani & Islamy, 2020)

Media baru adalah sebuah perangkat teknologi komunikasi yang memiliki berbagai jenis dengan digitalisasi dan jangkauannya sangat luas dalam menyampaikan informasinya kepada khalayak. Media baru sangat beragam dan tidak mudah diartikan sehingga masyarakat tertarik dengan media baru dan penerapan media tersebut sudah ada diberbagai wilayah ranah komunikasi massa atau secara langsung atau tidak langsung dengan adanya dampak terhadap media

massa secara tradisional maupun konvensional. Salah satu contoh media baru adalah media internet, media ini menggunakan teknologi komunikasi yang sangat cepat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, salah satunya adalah media YouTube.

Dilihat dari website yang banyak dikunjungi orang di Indonesia pada Februari tahun 2022 menurut penilaian dari Semrush, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

| # | WEBSITE | TOTAL VISITS | UNIQUE VISITORS | TIME PER VISIT | PAGES PER VISIT |
|----|----------------|--------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 01 | GOOGLE.COM | 583M | 52.6M | 23M 41S | 6.06 |
| 02 | YOUTUBE.COM | 241M | 37.6M | 11M 52S | 4.85 |
| 03 | DETIK.COM | 119M | 21.1M | 16M 37S | 3.87 |
| 04 | FACEBOOK.COM | 103M | 17.4M | 20M 35S | 6.74 |
| 05 | TRIBUNNEWS.COM | 102M | 21.9M | 10M 49S | 2.87 |
| 06 | KOMPAS.COM | 91.6M | 21.6M | 22M 26S | 2.65 |
| 07 | BLOGSPOT.COM | 83.9M | 25.0M | 10M 41S | 2.20 |
| 08 | WIKIPEDIA.ORG | 72.0M | 20.9M | 10M 10S | 2.12 |
| 09 | GOOGLE.CO.ID | 50.3M | 13.7M | 16M 40S | 6.59 |
| 10 | BRAINLY.CO.ID | 46.6M | 12.5M | 12M 23S | 2.79 |
| 11 | SHOPEE.CO.ID | 46.1M | 15.4M | 23M 09S | 4.98 |
| 12 | TOKOPEDIA.COM | 42.0M | 14.0M | 18M 28S | 3.77 |
| 13 | ZOOM.US | 41.6M | 13.3M | 13M 51S | 2.67 |
| 14 | INSTAGRAM.COM | 38.2M | 10.3M | 18M 09S | 6.35 |
| 15 | KUKBCA.COM | 32.9M | 3.98M | 11M 07S | 8.74 |
| 16 | BIT.LY | 31.8M | 11.4M | 10M 09S | 1.39 |
| 17 | TWITTER.COM | 31.2M | 7.55M | 19M 37S | 8.43 |
| 18 | YAHOO.COM | 30.6M | 8.17M | 17M 47S | 3.66 |
| 19 | LIPUTAN6.COM | 30.2M | 15.2M | 5M 21S | 2.01 |
| 20 | SUARA.COM | 30.0M | 12.2M | 6M 14S | 1.60 |

Gambar 1.1
Media Sosial Paling Populer di Indonesia, 2020-2021
Sumber: kompas.com

Dari data tersebut menunjukkan website peringkat pertama yaitu google.com sebagai website yang paling sering dikunjungi karena merupakan bagian dari halaman pertama browser terbesar didunia dan juga sebagai alat search engine paling banyak digunakan. Kemudian pada posisi kedua bertengger Youtube.com karena merupakan platform yang menyediakan sangat banyak sekali video yang tersebar di internet. Pada posisi ketiga yaitu Detik.com. (<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>).

YouTube merupakan suatu jenis website atau media baru yang saat ini populer pada saat ini, media baru ini menyajikan sebuah konten video yang beragam jenis kategori videonya dan memiliki banyak pilihan videonya dan bisa di cari untuk video yang ingin disaksikan. YouTube adalah sebuah situs yang menjadi tempat berbagi video secara *online* kepada orang lain. YouTube dapat menarik perhatian para khalayak ramai dengan menghadirkan banyak video beragam-ragam yang dapat ditonton, dan banyak para *content creator* yang selalu update konten video yang dapat menyita perhatian khalayaknya dari channel mereka tersebut. Youtube merupakan sebuah wadah para penggunannya untuk menunjukkan ekspresi diri dengan membuat konten video yang mereka inginkan, dengan mengikuti Batasan konten yang sesuai dengan aturan dari YouTube tersebut.

Salah satu fungsi Youtube adalah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan di dalam kelas untuk memfasilitasi komunikasi langsung dengan siswa di dalam kelas, sehingga menghasilkan hasil yang positif. Sehingga media dapat dikatakan sebagai kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya media pembelajaran di kelas dapat memaksimalkan interaksi antara guru dan murid selama kegiatan berlangsung (Nurpratiwiningsih & Kurniawan, 2021).

Salah satu channel atau akun youtube yang selaku media pembelajaran adalah SMKN 1 Kawali Official. akun youtube dengan 3.270 *subscribers* dibuat pada tahun 2015. Tujuan dari akun youtube tersebut sebagai bentuk memperkenalkan program kegiatan internal kepada eksternal yang telah dijalankan.

Selain itu juga sebagai media arsip sekolah. Pada akun youtube SMKN 1 Kawali terdapat berbagai macam konten edukatif seperti profil sekolah, dokumentasi, prestasi, kompetisi yang sedang terselenggara, dan juga kegiatan ekstrakurikuler. Konten demonstrasi ekstrakurikuler dibuat awalnya sebagai media promosi kepada murid baru pada saat Masa Orientasi Peserta Didik baru (MOPD) agar murid baru lebih mengenal pada lingkungan sekolah dan para murid baru dapat lebih mengembangkan bakatnya pada kegiatan positif ekstrakurikuler yang akan dipilih.

Maka dengan itu, penggunaan media baru youtube dibuat salah satunya sebagai media promosi untuk menarik minat para murid sehingga dapat mengembangkan bakat dan mengikuti kegiatan yang positif yaitu pada kegiatan ekstrakurikuler di SMKN 1 Kawali Kabupaten Ciamis.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memutuskan. meskipun bukan salah satu hal yang baru dalam penelitian meneliti tentang media sosial yang digunakan sebagai media komunikasi yaitu Youtube adalah masalah yang tetap menarik untuk diteliti. Karena media sosial yang bersifat dinamis, inovasi, dan tujuan yang berbeda, sehingga peneliti tertarik meneliti dengan rumusan masalah mengenai **“Sejauhmana Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seauhmana Pengaruh **Daya Tarik Pesan Rasional** Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?
2. Seauhmana Pengaruh **Daya Tarik Pesan Emosional** Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?
3. Seauhmana Pengaruh **Daya Tarik Pesan Moral** Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?
4. Seauhmana Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Rasa Tertarik** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?
5. Seauhmana Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Perhatian** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?
6. Seauhmana Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Aktivitas** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik Rasional** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Minat** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.
2. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik Emosional** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Minat** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.
3. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik Moral** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Minat** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.
4. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Rasa Tertarik** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.
5. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Perhatian** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.
6. Untuk mengetahui Pengaruh **Daya Tarik** Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap **Aktivitas** Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan yang dapat digunakan. Adapun penelitian ini dapat memberikan pengembangan

ilmu pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi atau secara khusus Komunikasi Media baru yaitu pada platform Youtube.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan ilmu yaitu baik ilmu komunikasi secara umum, terutama mengenai komunikasi pada media baru. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian secara praktis ini, diharapkan dapat memberikan suatu masukan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan dan kegunaan secara praktis penelitian ini sebagai berikut:

a. Kegunaan Bagi Peneliti

Kegunaan bagi peneliti sebagai suatu bentuk aplikasi ilmu dari teori-teori yang telah didapat selama berkuliah, selain itu berguna sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan memunculkan pemikiran baru tentang Pengaruh Daya Tarik Pesan Akun Youtube SMKN 1 Kawali Official Terhadap Minat Siswa Mengikuti Ekstrakurikuler di Sekolah Tersebut.

b. Kegunaan Bagi Akademik

Kegunaan penelitian ini berguna bagi Universitas Komputer Indonesia dan peneliti perguruan tinggi lainnya secara umum sebagai referensi dan literatur terutama bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sama

c. Kegunaan Bagi SMKN 1 Kawali

Penelitian ini juga secara praktis berguna untuk SMKN 1 Kawali sebagai referensi informasi dan bahan evaluasi khususnya mengenai pengelolaan media sosial Youtube.