

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

*YouTube* merupakan situs *Web video sharing* populer tempat kita bisa mencari atau menggunggah (*upload*) video rekaman agar bisa disaksikan orang lain. *YouTube* didirikan oleh tiga orang mantan karyawan *PayPal*, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Nama domain *YouTube* sendiri diaktifkan pada 15 Februari 2005, publikasi *preview* dilakukan pada Mei 2005, dan enam bulan kemudian di-*launching* secara resmi.



**Gambar 1.1 Logo *YouTube***

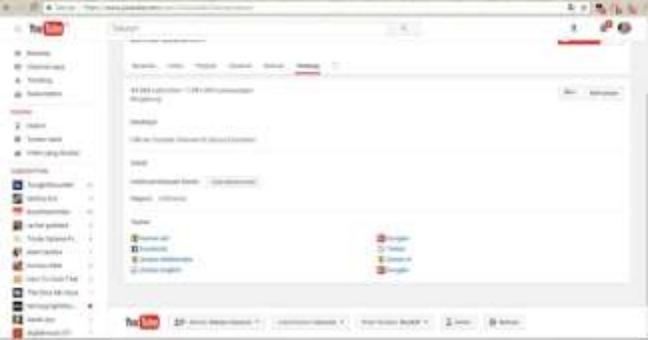
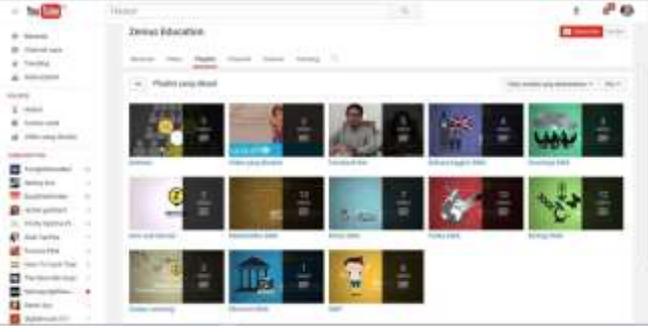
Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

Hanya dalam waktu singkat, yaitu pada musim panas 2006. *YouTube* yang semula dijalankan dari sebuah garasi telah menjadi salah satu *website* terpesat pertumbuhannya. Ia bahkan dinobatkan sebagai *website* terpopuler kelima, jauh melebihi pertumbuhan *MySpace*. Menurut sebuah tinjauan pada 16 Juli 2006, 100 juta *video clip* dikunjungi setiap hari di *YouTube*, dengan tambahan 65.000 video baru diunggah setiap 24 jam. Menurut riset Nielsen pada tahun 2010, *YouTube* dikunjungi rata-rata 20 juta *user* setiap bulan, terdiri dari sekitar 56% laki-laki dan 44% perempuan dengan usia dominan antara 12 sampai 17 tahun. (Kasali, 2010: 5).

*YouTube* memiliki banyak macam jenis video, seperti video musik, video games, video tutorial, video pembelajaran dan sebagainya. Salah satu *channel* pembelajaran yang populer di Indonesia adalah *channel Zenius Education*, memiliki jumlah pengikut (*subscriber*) sebanyak 34.339 *subscriber*.

**Tabel 1.1**

**Deskripsi *Channel Zenius Education***

No	Gambar	Deskripsi
1	 A screenshot of the Zenius Education YouTube channel's home page. The page features a large banner image at the top with various electronic devices and a yellow 'Z' logo. Below the banner, there is a video player showing a circular graphic with a person's face. The left sidebar shows the channel's navigation menu, including 'Home', 'Videos', 'Playlists', and 'About'. The right sidebar shows the channel's name, subscriber count, and a 'Subscribe' button.	Tampilan halaman beranda <i>channel Zenius Education</i> .
2	 A screenshot of the 'About' page for the Zenius Education YouTube channel. The page displays the channel's name, subscriber count (21,924), and a brief description. It also lists the channel's website, social media links, and contact information. The layout is clean and professional, with a white background and blue accents.	Tampilan halaman “tentang” di <i>channel Zenius Education</i> .
3	 A screenshot of the 'Playlists' page for the Zenius Education YouTube channel. The page shows a grid of various video playlists, each with a unique cover image. The playlists are organized into rows and columns, and the page includes a search bar and navigation options. The overall design is user-friendly and visually appealing.	Tampilan halaman “playlist” <i>channel Zenius Education</i> .

4		Tampilan salah satu contoh video pembelajaran di <i>channel Zenius Education</i> .
5		Tampilan tanggapan para penonton <i>channel Zenius Education</i> di salah satu kolom komentar video pembelajaran matematika.

Sumber: [www.youtube.com/ZeniusEduChannel](http://www.youtube.com/ZeniusEduChannel)

Zenius Education merupakan media pembelajaran multimedia untuk SMP, SMA hingga persiapan masuk perguruan tinggi. Zenius fokus pada pemahaman dasar dan penguasaan konsep. Zenius telah mulai beroperasi sejak tahun 2004. Pak Sabda & Pak Medy sebagai 2 founder Zenius memulai bisnis ini tanpa bantuan modal dari pihak eksternal sama sekali. Para pendiri zenius memulai impian mereka di tahun 2004 agar suatu saat nanti, kita bisa mendokumentasikan materi pendidikan dalam format digital. Tapi tentu saja untuk mewujudkan impian itu tidaklah mudah, walaupun domain zenius.net telah dibeli sejak tahun 2004, namun penetrasi internet waktu itu belum segenyar sekarang. Oleh karena itu, zenius membangun model bisnis awalnya, hanya berupa bimbel konvensional dan mencoba testing rekaman video untuk dijual dalam bentuk CD satuan. Dalam proses bisnis awal, zenius menjadikan bisnis bimbel konvensional dan penjualan rekaman ngajar dalam format CD satuan untuk menjadi batu loncatan sekaligus sarana belajar membangun modal mandiri, dan juga bereksperimen untuk meracik metode mengajar yang paling efektif. CD satuan zenius rupanya mendapat respond dari pasar cukup positif hingga akhirnya zenius resmi berbentuk perusahaan PT Zenius Education pada 7 Juli 2007. Sejak saat itu, zenius mulai

mengembangkan bisnisnya dengan berbagai macam konsep produk baru seperti yang kita kenal sekarang dengan channel *YouTube Zenius Education*, website belajar online ([zenius.net](http://zenius.net)) dan juga paket Xpedia 2.0 yang merupakan produk gabungan berisi set DVD, forum belajar, dan akses belajar online. (<http://zenius.net> diakses pada tanggal 13 Juli 2017 pukul 17.15 WIB)

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah terasa di kehidupan manusia sehari-hari. Contoh yang paling dekat adalah internet. Di Indonesia sendiri internet sudah menjadi gaya hidup seseorang, Dilihat dari penggunaan internet itu sendiri. Sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa ada 132,7 juta pengguna internet yang tersebar di seluruh Indonesia. Adapun jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2016 adalah 257,9 juta jiwa. Hasil survey tersebut juga mengungkapkan rata-rata pengakses internet di Indonesia menggunakan perangkat genggam atau *mobile*. Dengan rinciannya sebagai berikut: 67,2 juta orang atau 50,7 persen mengakses menggunakan perangkat *mobile* atau komputer; 63,1 juta orang atau 47,6 persen mengakses menggunakan perangkat *smartphone*; 2,2 juta orang atau 1,7 persen mengakses melalui komputer saja (<https://apjii.or.id/>, diakses pada 20 Juni 2017 pukul 15.43 WIB).

Dengan adanya sambungan internet, masyarakat dapat dengan bebas mengakses konten-konten yang berada di dalamnya, seperti hiburan, berita, dan ilmu pengetahuan. Konten-konten tersebut disajikan dalam suatu halaman yang dinamakan *website*. *Website* adalah suatu adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet (Sibero 2011: 11).

Terdapat banyak sekali *website* yang tersebar di dalam internet dengan konten mereka masing-masing, tetapi hanya ada beberapa saja yang paling banyak dikunjungi oleh pengguna internet. Seperi yang dilansir oleh situs ([forum.detik.com](http://forum.detik.com), diakses pada 23 Juni 2017 pukul 09.37 WIB) ada sepuluh *website* yang paling banyak dikunjungi di

Indonesia, diantaranya *Google.com*, *YouTube.com*, *Tribunnews.com*, *Detik.com*, *Facebook.com*, *Yahoo.com*, *Tokopedia.com*, *Liputan6.com*, *Kompas.com*, dan *Bukalapak.com*.

Dari data yang dicantumkan oleh *forum.detik.com*, dari sepuluh *website* yang paling banyak dikunjungi di Indonesia, ada beberapa *website* yang mengandung konten-konten pendidikan dan ilmu pengetahuan, seperti *Google.com*, *YouTube.com*, *Tribunnews.com*, *Detik.com*, *Facebook.com*, *Yahoo.com*, *Liputan6.com*, dan *Kompas.com*. Pada tahun 2016 sebanyak 93,8 persen dari total pengguna internet di Indonesia mengakses *website* dengan konten-konten yang berisikan pendidikan (<https://apjii.or.id/>, diakses pada 20 Juni 2017 pukul 15.43 WIB).

Data diatas menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat di Indonesia memanfaatkan internet untuk tujuan pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pasal 1 Ayat 1). Untuk mewujudkan tujuan dalam Undang-Undang tersebut dibutuhkan kelengkapan komponen belajar mengajar yang lengkap. Menurut Gulo (2008:8) komponen-komponen belajar mengajar adalah: Tujuan Pendidikan dan Pembelajaran, Peserta Didik atau Siswa, Tenaga Kependidikan (Guru), Strategi Metode Pembelajaran, dan Media Pembelajaran.

Dengan adanya kelima komponen belajar mengajar tersebut maka dapat menghasilkan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Dari pengalaman belajar yang baik tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman pelajaran. Meskipun dengan kelengkapan kelima komponen belajar mengajar, tidak menutup kemungkinan adanya masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Adapun beberapa masalah yang terdapat pada pendidikan di Indonesia saat ini, salah satunya adalah motivasi belajar siswa itu sendiri. Menurut para peneliti rendahnya motivasi belajar siswa dijelaskan dari beberapa sikap siswa dalam proses pembelajaran seperti terlihat ramainya siswa saat

guru menjelaskan pelajaran, tidak mandirinya siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, bahkan menunggu jawaban dari temanya dan mencontek siswa lain dan terlihat pasifnya siswa saat guru meminta siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah pembelajaran aktif yang dapat menimbulkan interaksi antar siswa dan interaksi siswa dengan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran yang dimaksud di sini lebih ditekankan pada penggunaan media dalam pembelajarannya (Iwantara, Sadia & Suma (2014: 2)). Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Latuheru 1988: 11).

Sebelum istilah media digunakan dan populer, dalam dunia pendidikan sudah berkembang kata atau istilah yang bermakna sama yang sudah digunakan. Pertama dipakai istilah “alat peraga” kemudian “Audio Visual Aids”, kemudian selanjutnya disebut “Instructional Materials” yang akhirnya sekarang ini digunakan adalah “Media Pembelajaran”. Gagne dan Brings. (Latuheru 1988: 14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat secara fisik untuk menyampaikan isi pengajaran.

Hasil belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran *E-Learning* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (Ramadhani Mawar, 2012: 6). Dengan berdasarkan pengertian di atas dan dengan memanfaatkan potensi internet, maka masyarakat bisa memanfaatkan internet untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa dengan tujuan membantu proses belajar mengajar. Salah satu hal yang dapat dimanfaatkan adalah akses ke *website YouTube.com*.

*YouTube* merupakan salah satu *website* berbagi video antar pengguna, yang didirikan oleh tiga mantan karyawan Paypal pada Februari 2005. *Website YouTube* ini memungkinkan penggunanya untuk mengunggah, menonton, dan berbagi video. Mayoritas dari konten-konten yang ada di *YouTube* diunggah atau berasal dari individual (Rizkiansyah, Mariko & Setiadarma 2016: 4).

Video-video yang diunggah di *YouTube* hingga saat ini terus meningkat. Pada tahun 2012 ada total 72 jam video yang diunggah ke dalam *website YouTube* setiap menitnya (tekno.kompas.com, diakses pada 24 Juni 2017 pukul 16.50 WIB). Di dalam

*website YouTube* terdapat banyak sekali kategori-kategori video, seperti musik, berita, hiburan, pendidikan, dan lainnya. Hampir semua jenis video sudah ada di *YouTube*. Di dalam *website YouTube* terdapat video-video yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Seperti video yang diunggah oleh pemilik akun Smarterindo, Media Belajar SMA, IniBudi, Yufid.Edu.

Berdasarkan hasil pencarian di *website YouTube.com* dengan kata kunci “channel belajar sma” terdapat 1.630 channel pembelajaran bagi murid SMA, namun peneliti hanya menampilkan 5 channel dengan jumlah pengikut atau *subscriber* terbanyak, sebagai berikut:

**Tabel 1.2**

**Daftar 5 Channel Pembelajaran YouTube**

No	Nama Channel	<i>Subscriber</i>	Tampilan
1	Zenius Education	34.339	
2	IniBudi	11.758	
3	Insight Chamber	10.069	
4	Bimbel SMAART	9.483	

5	SmarterIndo	6.926	
---	-------------	-------	--

sumber: YouTube.com

Berdasarkan data dari table diatas, dapat diketahui bahwa channel *Zenius Education* memiliki jumlah terbanyak dengan total 34.339 pengikut atau *subscriber*. Oleh karena itu, peneliti memilih *Zenius Education* sebagai objek penelitian.

Alasan lainnya mengapa peneliti memilih *Zenius Education* sebagai objek penelitian karena, *Zenius Education* tidak hanya memiliki channel *YouTube* saja, tetapi juga memiliki *website* pembelajaran tersendiri yang berisikan konten-konten pembelajaran, seperti *Guru private online*, tips dan trik mengenai materi pelajaran di sekolah, dan artikel seputar dunia pendidikan di Indonesia. *Website* tersebut juga memiliki total kunjungan hingga Juni 2017 sebanyak 44.289.309.



**Gambar 1.2 Grafik Pertumbuhan Kunjungan [www.zenius.net](http://www.zenius.net) Per Tahun**

Sumber: [www.zenius.net](http://www.zenius.net)

Kurang meleknya para guru-guru di Indonesia pada teknologi seperti ini mejadi penyebab kurangnya motivasi belajar di dalam diri para siswa. Data survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa masyarakat Indonesia yang paling banyak menggunakan Internet jika dilihat dari profesinya, pekerja

berada pada posisi ketiga terbanyak, dengan statistiknya 58,4 persen. Sedangkan pelajar menduduki posisi kedua dengan 69,8 persen, dengan rentang umur 15-18 tahun menjadi usia pelajar terbanyak mengakses internet disbanding usia-usia pelajar lainnya (<https://apjii.or.id/>), diakses pada 20 Juni 2017 pukul 15.43 WIB). Menurut data statistik dari Kemendikbud pada tahun 2016 menunjukkan bahwa sebanyak 3.389.828 siswa SMA di Indonesia berada pada rentang umur 16-18 tahun.

Penggunaan *YouTube* sebagai salah satu alat pembelajaran siswa dapat memberikan motivasi belajar dan pengalaman belajar bagi siswa, Karena video-video di *YouTube* memberikan hal yang dapat dilihat dan didengar (Iwantara, Sadia & Suma (2014: 2). Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan *website YouTube* sebagai alat bantu pembelajaran, dan dampaknya terhadap pemahaman pelajaran remaja, khususnya siswa sekolah. Dikarenakan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan sebaik-baiknya akan membantu menaikkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sekolah yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah SMA Negeri 3 Bandung. Alasan peneliti memilih sekolah ini, dikarenakan SMA Negeri 3 Bandung merupakan Sekolah Menengah Atas pertama di Indonesia yang menerapkan konsep *Smart Digital Classroom* yang diresmikan pada tahun 2014 lalu. *Smart Digital Classroom* merupakan konsep yang memadukan teknologi digital dan pendidikan. Bisa juga disebut sebagai konsep pendidikan dengan metode digital. Dengan kata lain, semua kegiatan pendidikan sangat berhubungan dengan media digital, terutama fasilitas komputer dan internet. Pendapat lain yang lebih sederhana adalah konsep pendidikan berbasis Teknologi Informasi (TI). Fasilitas yang ada di kelas ini, sebenarnya didasari atas pemikiran menyosialisasikan sekaligus memanfaatkan *mobile internet* dalam hal yang positif, terutama di ranah pendidikan. Beberapa fasilitas yang digunakan adalah *interactive touchscreen 88 inch*, *school server* yang memfasilitasi perpustakaan, *smart teacher desk* dan *wi-fi zone* di area sekolah (<https://sebandung.com/2014/11/smart-digital-classroom/>, diakses pada 12 Juli 2017 pukul 21.39 WIB). Selain hal itu penerapan *Smart Digital Classroom* memberikan kelebihan lainnya dibandingkan dengan sistem *E-Learning* biasa, seperti yang dikutip dari guruaru.org kelebihan yang didapatkan dari penerapan inovasi ini adalah sumber daya yang lebih kaya, interaktifitas dan *engagement*, dan partisipasi murid yang bisa

mencapai 100%. SMAN 3 Bandung adalah SMA pertama di Indonesia yang menerapkan inovasi tersebut.

Belum ada data pasti yang menunjukkan hubungan antara pengaksesan *website YouTube* dengan pemahaman pelajaran siswa. Belum ada juga penelitian yang meneliti secara rinci hasil dari hubungan pengaksesan *website YouTube* dengan tingkat pemahaman pelajaran siswa. Oleh karena itu, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin kedepannya oleh pihak-pihak yang membutuhkan, dan ingin mencari tahu tentang hubungan antara pengaksesan *YouTube* dengan tingkat pemahaman pelajaran siswa di sekolah.

Dengan seluruh penjelasan serta data-data yang telah dihadirkan diatas, maka dengan ini peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Channel Zenius Education Di Youtube Terhadap Pemahaman Pelajaran Sekolah Di Kalangan Pelajar (Studi Pada Siswa Sma Negeri 3 Bandung).**

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Dengan latar belakang yang telah diberikan diatas maka permasalahan yang akan dikaji lebih dalam pada penelitian ini adalah “Berapa besar pengaruh dari video pembelajaran pada channel *Zenius Education* di *YouTube* terhadap pemahaman siswa SMA Negeri 3 Bandung?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui “seberapa besar pengaruh dari video pembelajaran pada channel *Zenius Education* di *YouTube* terhadap pemahaman siswa SMA Negeri 3 Bandung”.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan *YouTube* dan tingkat pemahaman pelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Atas.

## 2. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dibidang Ilmu Komunikasi dan penelitian sejenisnya.

## 1.6 Sistematika Penelitian

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi uraian singkat mengenai gambaran umum perusahaan, gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB II Tinjauan Pustaka Dan Lingkup Penelitian**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang melandasi penelitian serta mendukung pemecahan masalah, kerangka pemikiran, hipotesis, dan ruang lingkup penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai jenis penelitian, variabel operasional, tahapan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, uji validitas dan realibilitas, dan teknik analisis data.

### **BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta membahas hasil penelitian tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan. Terdiri dari karakteristik responden hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

### **BAB V Kesimpulan Dan Saran**

Bab ini menguraikan dari hasil penelitian dan pembahasan kemudian dari kesimpulan tersebut peneliti mencoba untuk memberikan saran-saran yang diharapkan peneliti akan berguna bagi perusahaan.

## 1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui studi *literature* dari berbagai sumber, baik buku, maupun penelitian terdahulu yang dilakukan di perpustakaan FKB (Fakultas Komunikasi dan Bisnis) di Universitas Telkom dan SMAN 3 Bandung.

Penulis membutuhkan waktu untuk melaksanakan penelitian ini mulai dari persiapan penyusunan proposal skripsi hingga akhir penyelesaian selama 5 bulan (Mei s.d September 2017).

**Tabel 1.3**  
**Waktu Penelitian**

No	Tahapan Kegiatan	Tahun 2017																			
		Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mencari topik dan menentukan tema penelitian, melakukan pengamatan terhadap objek penelitian, mencari refrensi.																				
2	Pencarian data awal penelitian, observasi awal.																				

3	Penyusunan proposal skripsi Bab 1-3																														
4	Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dan wawancara dengan informan.																														
5	Proses analisis dan pengolahan data.																														
6	Penyusunan hasil penelitian.																														