

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan internet pada masa ini menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi semua kalangan, karena mudahnya penggunaan internet yang ada maka banyak media-media yang digunakan untuk mempermudah pengaksesan internet hal tersebut dapat dikatakan media sosial. Media sosial juga digunakan sebagai suatu penghubung antara seseorang dengan seseorang, seseorang dengan komunitas ataupun komunitas dengan komunitas dari jarak yang dekat ataupun jauh. Salah satu media sosial dengan pengguna yang cukup banyak adalah *YouTube*.

YouTube merupakan media sosial yang memungkinkan penggunaannya mengunggah video yang kemudian akan disaksikan oleh para penontonnya. Media *YouTube* juga memberikan kebebasan bagi para penggunanya untuk menikmati berbagai tema konten yang akan disaksikan dan yang akan diunggahnya seperti tutorial, komedi, musik dan lain sebagainya karena hal ini *YouTube* memberikan banyak manfaat dan dampak yang positif bagi para penggunanya bila digunakan dengan bijak. Dampak positif akan begitu terasa ketika para penggunanya menyaksikan konten-konten yang juga positif seperti dapat mengasah kreatifitas para pembuat video, menyalurkan minat dan bakat dalam dunia digital juga untuk para penontonnya mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat dijadikan pengalaman dan pembelajaran yang akan berpengaruh pada kehidupan nyatanya.

Namun dibalik banyaknya dampak positif yang dirasakan terdapat pula dampak negatif yang dapat timbul akibat media *YouTube* ini karena semakin bebasnya konten yang bermunculan maka semakin banyak pula penonton menemukan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral yang ada. Terutama pada para remaja yang bisa dengan mudah mengakses media ini. Salah satu konten yang seringkali menarik perhatian adalah konten *gaming* atau konten permainan dimana pada konten ini menyajikan permainan-permainan digital dengan pemain yang cukup handal biasanya diselingi komentar dari pemainny

yang kemudian direkam dan diunggahnya ke dalam *YouTube*. Konten ini menjadi salah satu konten yang cukup menarik bagi para remaja namun dibalik konten permainan ini seringkali disisipkan konten-konten negatif yang kurang pantas seperti judul video yang megarah pada sexualitas, penggunaan kata-kata kasar dan kata-kata dewasa, bahkan penyebaran isu negatif tentang seseorang.

Dalam hal ini konten bermain dapat memberikan pengaruh yang negatif terhadap perkembangan nilai moral para remaja terutama kalangan peserta didik disekolah, pada usia remaja kecenderungan mengikuti dan mengimitasi apa yang disukai oleh mereka cukup tinggi. Ketika para remaja menyukai dan menjadikan salah satu idola nya maka mereka akan mengikuti apa yang diucapkan oleh para idolanya. Apabila peserta didik memakan waktunya lebih lama dalam menyaksikan media sosial *YouTube* maka secara tidak sadar dapat mengikuti apa yang disaksikannya dan hal tersebut dapat menghambat proses pendidikan moral yang sudah diberikan kepada peserta didik terutama dalam lingkungan sekolah.

Masalah moral ini harus diperhatikan lebih serius bagi pihak sekolah selaku penyelenggara pendidikan moral secara formal. Adapun pentingnya mengimplementasikan pendidikan moral dalam zaman moderinisasi ini sudah seharusnya dilaksanakan dengan tepat dan sesuai dengan permasalahan yang terjadi pada masa ini. Maka pendidikan moral ini perlu dilaksanakan guna memberi arahan yang benar untuk menjalankan kehidupan juga sebagai alat kontrol juga kendali dalam menjalankan hubungan dengan masyarakat serta menjadi melakukan pengawasan terhadap peserta didik terutama dalam menggunakan media sosial yang ada agar tidak keluar dari nilai-nilai moral yang sudah ditetapkan. Pendidikan moral perlu dilakukan dilingkungan sekolah karena pendidikan bukan hanya membentuk peserta didik yang pintar dalam akademik tetapi juga pintar dalam menentukan sikap.

Pada penelitian sebelumnya yang membahas mengenai dampak negatif dan tindakan menyimpang peserta didik akibat tayangan dalam *YouTube* tetapi belum dikaitkan terhadap pentingnya memberikan pendidikan nilai-nilai moral yang dilakukan oleh sekolah dalam mengatasi menurunnya nilai moral tersebut. Maka dari itu pendidikan moral sangat dibutuhkan oleh peserta didik tingkat sekolah misalnya Pendidikan Usia Dini, SD, SMP dan SMA seperti yang sedang

ramai di sosialisasikan oleh pemerintah mengenai hal ini karena memang pendidikan moral ini lah yang dapat mengubah kebingungan-kebingungan untuk mencari hal yang benar atau yang salah dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian untuk mengetahui mengenai **“Fenomena Konten Permainan Dalam *YouTube* Terhadap Pendidikan Moral (Studi Kasus Peserta Didik Kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung)”**

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa hal yang telah diuraikan diatas dan untuk memudahkan proses penelitian, maka peneliti mengidentifikasi masalah pokok dalam penelitian ini yaitu mudahnya dalam mengakses konten permainan dalam *YouTube* oleh peserta didik serta maraknya penggunaan konten permainan yang memberikan dampak negatif bagi perkembangan pendidikan moral peserta didik, adanya kendala yang ditemukan pihak sekolah dalam menghadapi fenomena konten permainan dalam *YouTube* bagi peserta didik maka perlu adanya perhatian khusus yang diberikan melalui upaya-upaya terhadap pendidikan moral peserta didik Kelas VIII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah pokok yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan konten permainan dalam media *YouTube* di kalangan peserta didik?
2. Bagaimana pengaruh konten permainan dalam *YouTube* terhadap pendidikan moral peserta didik?
3. Bagaimana kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah dalam mengurangi dampak negatif fenomena konten permainan dalam *YouTube* terhadap pendidikan moral?
4. Bagaimana upaya sekolah dalam menanggulangi dampak negatif fenomena konten permainan dalam *YouTube*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui penggunaan konten permainan dalam media *YouTube* di kalangan peserta didik.
2. Untuk mengetahui pengaruh konten permainan dalam media *YouTube* pada peserta didik terhadap pendidikan moral.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah dalam mengurangi dampak negatif fenomena konten permainan dalam *YouTube* terhadap pendidikan moral.
4. Untuk mengetahui upaya sekolah dalam menanggulangi dampak negatif fenomena konten permainan dalam *YouTube*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta wawasan secara keilmuan bagi peneliti baik secara langsung ataupun secara tidak langsung dan dapat memberikan pengembangan konsep baru bagi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terutama mengenai penggunaan media sosial *YouTube* dikalangan para peserta didik yang dapat memberi dampak dalam nilai-nilai moral kehidupan para siswa disekolah dan dapat menjadi acuan untuk pihak sekolah dalam mengatasi maraknya penggunaan media sosial *YouTube* oleh para peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat dari kegunaan praktis diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan serta wawasan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan dibangku

perkuliahan serta sebagai prasarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung.

b. Bagi peserta didik

Agar peserta didik mampu mengetahui dampak yang terjadi dalam penggunaan media sosial *YouTube* apabila tidak digunakan sebagai sarana yang bijaksana maka dapat mendapatkan dampak yang buruk dalam berkehidupan sosial dan dapat memberi edukasi penggunaan media sosial *YouTube* yang baik agar dapat mendapatkan konten – konten yang positif dan edukatif.

c. Bagi guru

Dapat dijadikan masukan kepada guru dalam memanfaatkan konten atau media sosial *YouTube* sebagai sarana pembelajaran pendidikan moral yang akan lebih diminati oleh para peserta didik dan sesuai dengan pemanfaatan perkembangan teknologi.

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan dalam memberikan pengajaran dan pengawasan terhadap peserta didik disekolah sesuai dengan nilai – nilai moral agar tidak terbawa dengan dampak yang akan terjadi akibat penggunaan media sosial *YouTube* yang sering digunakan dan disaksikan oleh siswa.

F. Definisi Operasional

Karena keterbatasan peneliti, maka masalah yang akan diteliti dan dibahas akan dibatasi sesuai dengan defisini berikut :

1. Konten permainan

Konten permainan adalah media yang menyediakan permainan yang sedang dimainkan oleh seseorang dalam bentuk video dalam *YouTube*.

2. *YouTube*

YouTube adalah sebuah situs web yang berbentuk video *sharing* atau situs web berbagi video yang cukup populer dimana para penonton dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis.

3. Peserta didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

4. Pendidikan moral

Pendidikan moral merupakan pendidikan pada peserta didik yang mencakup tentang pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan mengatasi konflik, dan perilaku yang baik, jujur, serta penyayang dan kemudian sering kali menurut Pratama (2019, hlm. 31) dinyatakan dengan istilah bermoral.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi pada penelitian ini terdapat lima bab, yang terdiri dari :

1. **BAB I : PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi empat bagian yaitu latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. **BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

Kajian Teori dan Kerangka pemikiran dalam hal ini membahas mengenai kajian teoritis yang berfokus pada hasil kajian atau teori dan konsep serta kerangka pemikiran sesuai dengan masalah penelitian.

3. **BAB III : METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari dua hal utama yaitu deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

5. **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini adalah bagian akhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

