

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi internet dan media sosial *Youtube*. *Youtube* juga bisa digunakan untuk wadah kreatifitas, bagi masyarakat yang ingin mengekspresikan diri atau ingin membagikan kegiatan kesehariannya di media sosial. Media sosial *Youtube* di era digital ini semakin berkembang, yaitu dengan adanya media sosial *Youtube* dapat membantu masyarakat dalam berkomunikasi, berkreasi, tempat mencari hiburan dan sebagai tempat mencari informasi. Di zaman era digital ini *Youtube* semakin berkembang dan konten yang ada di dalam *Youtube* semakin banyak dan menarik bagi pengguna *Youtube*.

Youtube dapat digunakan untuk menonton film, video, *vlog* dan juga bisa digunakan untuk mendengarkan musik, dan berbagai macam aktifitas lainnya. Banyaknya konten yang ada di *Youtube* juga bisa dinikmati oleh pengguna *Youtube*. *Youtube* dapat menciptakan rasa kebersamaan, hampir semua masyarakat menggunakan media sosial *Youtube*. Karena *Youtube* dipandang di masyarakat sebagai sumber yang banyak dipakai, selain itu *Youtube* juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup atau *lifestyle* bagi pengguna *Youtube*. Saat ini *Youtube* menjadi alternatif bagi masyarakat untuk mencari hiburan, sebagai sumber pencari informasi, selain itu seseorang menggunakan *Youtube* sebagai ajang aktualisasi diri di media sosial.

Menurut Palinoan (2017:218) *Youtube* pertama kali diluncurkan ke publik pada tanggal 23 April 2005, perkembangan teknologi komunikasi ini semakin berkembang pesat. Hampir semua orang di dunia dapat menikmati proses komunikasi dengan bantuan alat teknologi tinggi. Beberapa media yang dianggap *new media* adalah internet, seperti situs berbagi video (*Youtube*). Situs yang sangat populer di seluruh dunia adalah *Youtube*. Maka tidak heran jika saat ini masyarakat Indonesia suka dengan *Youtube*

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang serupa seperti Pengaruh Konten *Vlog* Dalam *Youtube* Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, oleh Mariam Sondakh, penelitian ini membahas tentang tontonan vlog memberikan pengaruh negative kepada anak muda terutama mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *vlog* pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat kepada publik. Namun beberapa vlogger mengekspresikan dirinya terlalu “bebas” dan cenderung secara “negative” sehingga muncul trend seperti penggunaan kata kasar atau makian dalam video tersebut. Juga trend gaya hidup berbudaya barat yang bebas sehingga mempengaruhi sikap seseorang yang melihat tontonan *vlog* di media sosial *Youtube*. (Diakses melalui <https://communication.binus.ac.id> pada hari Jumat tanggal 19 Oktober)

Sedangkan penelitian lain yang berjudul tentang Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta oleh Muhammad Mujib, Membahas tentang adanya internet memudahkan proses belajar mengajar di sekolah menengah atas di kota Yogyakarta. Kegiatan belajar mengajar secara *virtual elektronik* pencarian informasi dapat menggunakan *search engine*.

Penelitian saya terhadap motivasi belajar bahasa Inggris di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, Membahas tentang *vlog gaming* menjadi motivasi belajar bahasa Inggris di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Penelitian yang terbaru di sini yaitu tentang tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* yang menjadi motivasi belajar di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Umumnya *vlog gaming* itu digunakan sebagai tempat mencari hiburan dan sebagai wadah kreatifitas di media sosial, kontennya juga berisi tentang bermain game dan selalu di asumsikan orang sebagai konten yang tidak memberikan pembelajaran yang baik bagi yang melihat tayangan *vlog gaming*, tetapi bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* menjadi motivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Menurut Siska (2016:5) anak-anak pada umumnya senang mendapatkan penghargaan (reward), pengakuan, kendali, sosialisasi dan saluran untuk

kreatifitasnya. Bagaimana membuat bermain game menjadi motivasi belajar yaitu dalam konsep game based learning, konsep memasukkan unsur-unsur game kedalam kegiatan-kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan bermain game di kenal dengan istilah gamify atau gamification. Tujuannya adalah untuk membuat sesuatu kegiatan lebih menarik dan menyenangkan, agar pelakunya lebih termotivasi untuk berprestasi sebaik mungkin. Kegiatan belajar anak dapat di buat sedemikian rupa agar menyerupai sebuah game. Semakin menyenangkan proses belajar, semakin banyak yang diingat anak dari proses belajar yang mengandung unsur-unsur game tidak hanya menyenangkan, tapi juga bisa memberi hasil yang lebih baik daripada cara belajar tradisional. Konsep game-based learning di clevio cader camp, dimana anak-anak justru terpacu untuk belajar dengan menciptakan program edu-game bersama teman-temannya dalam teamwork.

Menurut Siska (2016:4) meskipun bermain game banyak memiliki sisi negatif, sisi positifnya juga banyak, saat ini banyak game yang dapat membantu perkembangan anak kearah yang lebih positif. Game yang memberi ruang untuk anak menuangkan kreatifitasnya dengan membangun dan mendesain sesuatu di dunia maya sangat baik untuk mengembangkan imajinasi, cara berpikir kritis dan mengambil keputusan. Tidak sedikitpula game-game yang menambah pengetahuan akademis anak (edu-game). Seperti game online dimana anak bisa bermain dan berinteraksi dengan pemain lain juga memberi kesempatan pada anak untuk berkolaborasi dan berkompetisi dengan pendampingan yang baik anak dapat belajar membangun hubungan sosial yang positif melalui dunia game.

Vlog gaming merupakan sebuah foto dokumentasi jurnalistik yang berada di dalam *web*, yang berisi tentang hidup, pikiran, opini dan ketertarikan. *vlog gaming* menawarkan pengalaman yang menarik. Karena menggabungkan unsur-unsur seperti video, gambar, suara, teks, informasi dan juga emosi dalam sebuah konten. popularitas *vlog gaming* sedang meningkat di masyarakat seperti contohnya pembuatan blog yang sudah di kenal di Indonesia. Sehingga masyarakat saat ini mengikuti dan menggunakan konten yang sedang trend seperti *vlog gaming*.

Menurut Tamburaka(2013:8) dalam baran dan Dennis(2010) memandang literasi media sebagai rangkaian gerakan melek media. Yaitu gerakan melek media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat dari beberapa keterampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian, kita tidak melek media dalam semua situasi, setiap dan terhadap semua media.

Banyaknya konten *vlog gaming* di media *Youtube* menjadi trend di masyarakat. Serta menjadi motivasi belajar bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Menurut AndiTenri Ajeng (2014:2) Mengatakan bahwa “*vlog gaming* dapat memberikan motivasi dalam membantu dan memudahkan masyarakat, sebagai media ekspresi dalam melatih kemampuan berbahasa, melatih logika, pengenalan teknologi, stimulasi otak, melatih kerja sama, dan mengembangkan imajinasi, melalui kebutuhan yang memunculkan dorongan motivasi belajar bahasa Inggris yang timbul dalam diri sendiri. Karena itu *vlog gaming* sudah menjadi trend dan topik pembicaraan yang muncul di masyarakat. masyarakat yang tinggal di kota bekasi juga banyak yang mengakses dan menggunakan *Youtube* sebagai sumber pencari informasi, sebagai tempat mencari hiburan, sebagai wadah untuk belajar bahasa Inggris dan sebagai wadah kreatifitas masyarakat yang tinggal di Bekasi.

Menguasai bahasa Inggris akan lebih baik, setidaknya selangkah lebih maju. di era digital ini bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat penting untuk di kuasai. karena bahasa Inggris merupakan bahasa global, itu sebabnya seseorang harus bisa menguasai bahasa Inggris. bahasa Inggris bahasa yang paling sering digunakan banyak negara, bahasa Inggris adalah bahasa industri yang mempunyai daya saing dalam dunia kerja, bahasa Inggris bernilai manfaat, bahasa Inggris bahasa yang mudah diterima. perkembangan zaman juga semakin maju, Menguasai Bahasa Inggris juga bisa menjadi bekal masa depan yang lebih baik. (Diakses melalui <https://www.kampunginggris.com> Pada hari Jumat tanggal 19 Oktober)

Di sekolah SMA Islam AI-Azhar Bekasi *Vlog gaming* dianggap sebagai konten yang menarik bagi siswa di sekolah SMA Islam AI-Azhar Bekasi

.Sehingga siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi banyak yang melihat tayangan *vlog gaming* di dalam *Youtube* sebagai media motivasi dalam belajar bahasa Inggris. siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi menggunakan *Youtube* sebagai sarana untuk pencari informasi, sebagai tempat hiburan dan sebagai wadah kreatifitas siswa, sebagai tempat belajar bahasa Inggris di media sosial. Selain itu kegiatan belajar mengajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi sering menggunakan internet sebagai media pencari informasi dan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi dan dengan salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi untuk mengetahui Hubungan Tingkat Perhatian Media *Vlog Gaming* Dalam *Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Berikut wawancara peneliti dengan beberapa sumber di bawah :

Berdasarkan wawancara penulis dengan kepala sekolah (Bapak Faizin) di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi pada tanggal (8/10) :

Proses belajar mengajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi lebih sering menggunakan internet. Karena internet sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Internet sangat penting untuk penunjang di dunia pendidikan di era digital ini. Jumlah siswa dari kelas satu sampai dengan kelas tiga berjumlah 510 siswa. Jadi siswa yang aktif menggunakan *Youtube* ada 510 siswa, dari jumlah siswa yang aktif mengakses *Youtube* yaitu paling banyak ada di kelas XII, karena siswa kelas XII lebih banyak membutuhkan informasi dan media belajar dalam menghadapi ujian nasional dan akan menempuh pendidikan di universitas. siswa mengakses *Youtube* digunakan sebagai wadah mencari informasi, sebagai wadah kreatifitas dan sebagai wadah memotivasi siswa agar giat belajar bahasa Inggris karena bahasa Inggris sangat penting di era digital ini, karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling sering di pakai di setiap negara, jadi internet sangat membantu siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris.

Menurut hasil wawancara peneliti di atas dengan responden dari bapak kepala sekolah bapak Faizin menyatakan bahwa proses belajar mengajar di

sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi menggunakan internet. Internet sangat penting untuk penunjang di dunia pendidikan. Jumlah siswa dari kelas X sampai XII berjumlah 510 siswa. siswa yang aktif menggunakan *Youtube* ada 510 siswa. siswa kelas XII lebih banyak membutuhkan informasi dan media belajar dalam menghadapi ujian nasional dan akan menempuh pendidikan di universitas. jadi internet sangat membantu siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi (MH) pada tanggal (8/10) :

Saya sering menggunakan internet, saya juga sering menonton *Youtube*. saya suka *Youtube* karena *Youtube* menurut saya konten sangat menarik perhatian saya karena banyak konten yang menarik di dalam *Youtube* seperti bisa mendengarkan musik di dalam *Youtube*, bisa menonton trailer film terbaru di dalam *Youtube*, tempat mencari hiburan, tempat mencari informasi, ada juga *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dan banyak lagi konten yang menarik dalam *Youtube*, terutama *vlog gaming* yang sering saya lihat, *vlog gaming* yang sering saya tonton *vlog gaming* dari luar negeri yaitu Pewdiepie bahasanya menggunakan bahasa Inggris yang menarik perhatian saya untuk bermain game selain itu juga bisa memotivasi saya dalam belajar bahasa Inggris. saya juga sering mengakses codin game.

Menurut hasil wawancara peneliti di atas dengan responden salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi. menurut salah satu responden mengatakan bahwa responden sering menonton *Youtube*. *Youtube* konten sangat menarik perhatian karena *Youtube* dapat mendengarkan musik, bisa menonton trailer film terbaru, tempat mencari hiburan, tempat mencari informasi, responden juga sering *vlog gaming* dari luar negeri yaitu Pewdiepie bahasanya menggunakan bahasa Inggris yang menarik perhatian. kontennya codin game, game yang mengandung 25 bahasa di dunia yang bisa dipelajari dan dapat mengedukasi tentang belajar bahasa Inggris, game ini sangat bermanfaat untuk siswa dalam memotivasi belajar bahasa Inggris.

Menurut Saebani (2015:208) perkembangan teknologi informasi juga tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, tetapi juga secara materi

mampu mendorong masyarakat cyber untuk mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat dengan demikian tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Pemanfaatan internet dan media sosial di masyarakat semakin meningkat seiring dengan perubahan zaman. Internet sangat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, sebagai wadah untuk belajar bahasa Inggris, tempat berkreasi serta dapat dengan mudah mengakses informasi secara cepat dan mudah. Internet dan media sosial sebagai sarana hiburan dan menonton film, video dan lain sebagainya. Perkembangan internet dan media sosial tidak dapat dihindari karena internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di era digital ini. Sehingga mengubah sosial dan budaya masyarakat. Di era digital ini yang semuanya serba mengandalkan internet serta memanjakan masyarakat yang bisa dikatakan aktif dalam menggunakan internet, secara tidak langsung sangat menguntungkan masyarakat dalam memudahkan berkomunikasi dan sebagai tempat pencari informasi.

Menurut Baran (2015:399) Demografi internet telah mengalami perubahan dramatis dalam beberapa tahun ini, contohnya pada tahun 1996, 62% pengguna internet di amerika ada pria, pada tahun 2000 untuk pertama kalinya perempuan menjadi jenis kelamin mayoritas pengguna internet.

Berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2017 usia pengguna internet terbanyak pada rentang usia 19-34 tahun sebanyak 49,52% atau sekitar 70,94% juta pengguna, berdasarkan layanan yang banyak di akses adalah chatting sebesar 89,35% , sosial media 87,13% , search engine 74,84% , lihat gambar dan foto 72,79%, download video 70,23%, lihat video 69,64% , download gambar 56,77% , artikel 55,30%, upload file 35,99%. (Diakses melalui <https://kominfo.go.id> pada hari Rabu tanggal 9 juni).

Vlog gaming adalah konten bermain game di dalam *Youtube* yang sedang trend di tengah masyarakat saat ini, namun *vlog gaming* juga bisa menjadi wadah, sebagai tempat belajar bahasa Inggris, di harapkan dengan adanya penelitian ini *vlog gaming* tidak di pandang dari segi bermain gamenya saja tetapi

ada sisi baiknya yaitu bisa menjadi tempat untuk belajar bahasa Inggris, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana Hubungan Tingkat Perhatian *Vlog Gaming* Dalam *Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Bagaimana pun siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi merupakan bagian dari masyarakat yang aktif di media sosial *Youtube* di era digital ini. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Selain itu mereka adalah siswa, mereka juga pengguna aktif media sosial *Youtube*. dari segi akademik memiliki tingkat intelektualitas yang berbeda dan beragam, namun selalu up date terhadap berbagai media sosial, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Hubungan Tingkat Perhatian Media *Vlog Gaming* Dalam *Youtube* Di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu: “Sejauh mana hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di SMA Islam Al-Azhar Bekasi”.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Apakah ada hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perhatian siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi terhadap media *vlog gaming* dalam *Youtube*.
2. Untuk mengetahui motivasi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi setelah melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*.

3. Untuk mengetahui hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan yang terkait dengan perhatian siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi terhadap media *vlog gaming* dan motivasi belajar bahasa Inggris.
- c. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti-peneliti selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti
Dapat menambah ilmu dan wawasan terkait dengan media *vlog gaming* yang bisa menjadi media untuk belajar bahasa Inggris.
- b. Bagi sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa guna memaksimalkan belajar bahasa Inggris.

