

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan hiburan, terutama melalui platform media sosial seperti YouTube. Pada tahun 2023 youtube telah menjadi salah satu platform dengan pengguna paling banyak di seluruh dunia. Tercatat penyedia video streaming ini mencatatkan 1,35 triliun kunjungan, angka tersebut naik 80,49% dari 263,3 miliar kunjungan di YouTube pada tahun 2019, dengan persentase 67%, mayoritas pengunjung YouTube adalah laki-laki dan hampir 70% menonton video YouTube di perangkat seluler mereka.² Fitur-fitur YouTube seperti playlist, subtitle, dan fitur komentar juga mendukung interaksi antara pengguna dan konten, yang dapat memperkaya pengalaman belajar.³

Video youtube dapat memberikan penjelasan materi secara audio-visual yang mudah dipahami, sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran, baik formal maupun non-formal.⁴ Dengan adanya media YouTube ini dapat membantu peserta didik dalam belajar karena YouTube tersebar diseluruh dunia untuk berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa, pengetahuan,

² Josiana, *Youtube Jadi Aplikasi Media Sosial Yang Paling Banyak Dikunjungi*, YouTube Jadi Aplikasi Media Sosial Paling Banyak Dikunjungi (detik.com), 07/10/2024, 15.06

³ "Pemanfaatan Media YouTube sebagai Sumber Belajar yang Efektif," *Program Studi S-3 Teknologi Pendidikan UNESA*, terakhir diubah 5 Desember 2024, diakses 8 Mei 2025,

⁴ Fitroh Tri Utami and Miefthaul Zanah, "Youtube Sebagai Sumber Informasi Bagi Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Sinestesia* 11, no. 1 (2021): 78–84.

hiburan, pendidikan, dll.⁵ YouTube merupakan metode pembelajaran yang sangat praktis dan mudah dipahami namun dalam pencarian literatur saat ini tidak menjadikan informasi yang ditemukan di YouTube sebagai referensi.⁶ Kemudahan mengakses youtube dan tampilan yang mudah digunakan bagi sebagian besar orang didunia menjadikan youtube menjadi media yang paling diminati sampai dengan saat ini.⁷ Walaupun YouTube telah berkembang pesat dan banyak digunakan untuk pembelajaran, masih sedikit penelitian yang mengkaji secara mendalam mengenai nilai-nilai pendidikan dalam konten-konten yang menggabungkan hiburan dan edukasi..⁸

Dari beberapa konten kreator youtube yang membahas tentang pendakian, Fiersa Besari dan Dzawin Nur adalah dua nama tersebut memang tengah populer saat ini, selain kontennya yang memang menarik, mereka memiliki penggemar yang cukup banyak.⁹ Fiersa Besari menyajikan perjalanan yang lebih humanis. Fiersa terkenal karena menginspirasi masyarakat dengan karyanya seperti membuat lagu atau buku, yang dimana itu didapatkan setelah

⁵ Hening Kusumaningrum, Unik Hanifah Salsabila, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, dan Dian Sidik Kurniawan, "Optimalisasi Media YouTube sebagai Media Pembelajaran Daring," *Śaliĥa / Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, Universitas Ahmad Dahlan.

⁶ Titin Sutarti dan Widhi Astuti, *Dampak Media YouTube dalam Proses Pembelajaran dan Pengembangan Kreativitas bagi Kaum Milenial*, Jurnal Widya Aksara 26, no. 1 (Maret 2021): hlm 94.

⁷ N. A. Buzzetto-More, "An Examination of Undergraduate Student's Perceptions and Predilections of the Use of YouTube in the Teaching and Learning Process," *Interdisciplinary Journal of e-Skills and Lifelong Learning* 10, no. January (2014): 17-32,

⁸ Aria Hendrawan, Augusta Praba Ristadi P, dan Lenny Margaretta Huizen, "Pemanfaatan Platform YouTube sebagai Media Pembelajaran bagi Guru-Guru Kelompok Kerja Madrasah (KKM) MA Ma'arif Kabupaten Demak," *Jurnal Tematik* 4, no. 1 (Juni 2022): 21-27,

⁹ Ahmad Arief Widodo, "Terseher Mau Pilih Dzawin Nur Atau Fiersa Besari, Rekan Naik Gunung Terbaik Adalah Wira Nagara," *Mojok*, 14 Desember 2022,

mendaki gunung.¹⁰ Dzawin mampu menyajikan sebuah perjalanan naik gunung yang tidak biasa, entertaining, dan bahkan terkesan sembrono, justru yang menarik, perjalanan naik gunung yang terkesan seram dan melelahkan, berubah menjadi menyenangkan di tangan Dzawin Nur.¹¹ Konten Dzawin ini bertujuan mengedukasi para pendaki agar memiliki pengetahuan tentang gunung yang luas, sebab kejadian kejadian di gunung itu terjadi karena ketidaktahuan kita terhadap apa yang sedang terjadi di gunung bukan karena mitos mitos gunung tersebut.¹² Salah satu kontennya yang berjudul "Disesatkan Setan Keder Gunung Aseupan" dari seri "Langit Kelabu" yang mendokumentasikan pengalaman mendaki Gunung Aseupan dengan unsur mistis dan humor, memberikan nilai hiburan sekaligus edukasi terkait budaya dan sejarah tempat tersebut.

Berdasarkan kolom komentar di dalam video youtube Dzawin Nur, selama pendakian, tidak sedikit komentar terhadap video tersebut yang beranggapan Dzawin memberikan wawasan tentang pentingnya sikap dan perilaku yang tepat dalam menghadapi situasi yang penuh ketidakpastian. Melalui teknik bercerita yang khas yang penuh humor dan terkesan menyeleneh, Konten ini membuka peluang bagi peneliti untuk menganalisis lebih dalam nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam video tersebut, dengan adanya humor,

¹⁰ Reza Hardianton, "Menaklukkan Puncak: Pengalaman Naik Gunung yang Menantang," *Kompasiana*, 24 Juni 2023,

¹¹ Iqbal, "Konten Naik Gunung Dzawin Nur Memang Lebih Menarik daripada Fiersa Besari", *kok*, 07/10/2024, 15.55' hal.2

¹² Muhammad Rendi Darmawan, "Analisis Komparatif Dzawin Nur di Youtube dan Ekspedisi Alam Gaib di TV," *LEAD.co.id*, June 25, 2023,

tantangan, dan nilai pendidikan yang tersembunyi didalamnya, menjadikan pengalaman mendaki gunung terkesan seru dan menyenangkan.

Gambar 1. 1 Kolom Komentar Youtube Dzawin Nur



Sumber: Youtube

Dengan jumlah komentar positif yang lebih banyak dibandingkan dengan komentar negatif dalam video tersebut Penelitian ini penting dilakukan untuk mendalami narasi dan tanda-tanda yang mengandung pesan-pesan moral dan pendidikan. Fokus pada pendalaman memahami nilai-nilai pendidikan dengan menggali lebih dalam tentang narasi yang disampaikan Dzawin, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami peran video sebagai alat pendidikan dan penyampaian nilai-nilai pendidikan dalam masyarakat modern.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana analisis semiotika video YouTube Dzawin Nur 'Disesatkan Setan Keder Gunung Aseupan (Langit Kelabu #8)' dapat mengungkapkan nilai-nilai pendidikan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai Pendidikan dalam video Youtube Dzawin Nur yang berjudul “Disesatkan Setan Keder Gunung Aseupan (Langit Kelabu #8)”

1.4. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan untuk mengedukasi terkhusus untuk nilai-nilai Pendidikan. Teori yang terdapat dalam penelitian ini bisa dipergunakan sebagai sumber pembelajaran dalam karya ilmiah yang memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan mengenai Pendidikan di youtube.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Pembaca

Penelitian Ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi untuk para professional yang bekerja, dan referensi motivasi lewat pesan-pesan

Pendidikan yang bermanfaat untuk pembaca dan masyarakat umum. Ini merupakan pengantar dan diskusi luas tentang keberadaan dalam dunia Pendidikan, dengan tujuan akhir menghasilkan pedoman bagaimana orang harus bertindak dalam bermasyarakat.

2.2 Bagi Pendidik

Peneliti berharap, dalam penelitian ini dapat dijadikan sebuah acuan atau referensi dan alternatif pilihan bahan ajar yang sesuai dengan kegiatan yang didalamnya terdapat nilai-nilai Pendidikan pada video tersebut.

2.3 Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta penjelasan terhadap mahasiswa tentang nilai Pendidikan yang terkandung dalam video youtube Dzawin Nur “Disesatkan Setan Keder Gunung Aseupan (Langit Kelabu #8)”, yang dapat menjadikan sumber edukasi nilai-nilai Pendidikan yang bermanfaat bagi mahasiswa.

1.5. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami maksud dari penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting yang digunakan dalam skripsi:

1. Analisis Semiotika

Analisis semiotika adalah metode untuk mengungkap makna tersembunyi dari tanda dan denotasi dalam video. Dalam penelitian

ini, pendekatan semiotika yang digunakan adalah model Roland Barthes yang mencakup denotasi, konotasi, dan mitos. Semiotika Barthes membantu peneliti dalam menggali lapisan makna dari simbol, gambar, maupun narasi dalam video YouTube yang diteliti.¹³

2. Nilai Pendidikan

Nilai pendidikan adalah prinsip-prinsip atau norma-norma yang menjadi dasar dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan individu melalui proses pembelajaran. Nilai ini dapat berupa nilai moral, sosial, religius, dan intelektual yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit dalam sebuah karya atau media. Penelitian ini merujuk pada pemikiran John Dewey yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan nilai-nilai kehidupan.¹⁴

3. Video YouTube Dzawin Nur ‘Disesatkan Setan Keder Gunung Aseupan (Langit Kelabu #8)’

Yang dimaksud dengan video YouTube Dzawin Nur dalam penelitian ini adalah konten dalam bentuk vlog dokumenter bertema pendakian yang diproduksi oleh Dzawin Nur melalui chanel youtube pribadinya. Salah satu seri yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Langit Kelabu #8* berjudul "*Disesatkan Setan Keder Gunung*

¹³ Sobur, A. (2016). *Semiotika komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

¹⁴ Dewey, J. (2004). *Demokrasi dan Pendidikan*. Dover Publications.

Aseupan", yang menampilkan eksplorasi dan narasi pengalaman mendaki gunung dengan muatan nilai-nilai sosial, budaya, serta refleksi personal yang dapat dianalisis secara semiotik. Istilah. Penggunaan istilah "Nomor #8" merupakan penanda urutan atau bagian dalam rangkaian seri yang membedakannya dari konten lainnya.