

**DAMPAK MEDIA SOSIAL YOUTUBE  
PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI  
DESA PALANG KECAMATAN PALANG KABUPATEN TUBAN TAHUN 2023  
(STUDI KASUS RT 02 RW 01 DESA PALANG KECAMATAN PALANG  
KABUPATEN TUBAN)**

Mamlu'atul Kamalia<sup>1\*</sup>, Seviyenti Fikroh<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ilmu Komunikasi, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>2</sup> Ilmu Komunikasi, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email : mamluatulkamalia6@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak media sosial YouTube pada perkembangan anak usia dini di RT. 02 RW. 01 Desa Palang Kecamatan Palang Kabupaten Tuban. Dampak ini meliputi dampak positif dan negatif. Metode yang dipilih adalah kualitatif dengan menggunakan teori Sosial Kognitif, yakni salah satu dari beberapa teori komunikasi massa yang dicetuskan oleh Albert Bandura. Dalam teori tersebut menjelaskan bahwa manusia dapat menirukan apa saja yang dia lihat dari media sosial maupun lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan tiga cara yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Dari tiga cara tersebut, peneliti memperoleh beberapa data seperti konten-konten yang sering ditonton oleh anak usia dini yang tinggal di lokasi penelitian, serta perubahan sikap positif maupun negatif. Namun di samping dampak positifnya dalam kehidupan sehari-hari, beberapa anak usia dini justru menikmati dampak negatif dari media sosial misalnya menggunakannya untuk membuka konten yang tidak baik serta pemakaian yang cukup lama. Sehingga mengakibatkan anak usia dini menjadi lupa waktu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungannya.

**Kata kunci :** *Dampak media sosial YouTube, anak usia dini, teori Sosial Kognitif*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman dari waktu ke waktu begitu melesat hingga mampu mempengaruhi peradaban saat ini dengan kecanggihan teknologi, ada banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia, apalagi menggunakan teknologi, termasuk salah satunya media sosial.

Media sosial merupakan salah satu media yang dapat digunakan dengan saling berbagi, berinteraksi berpartisipasi secara aktif oleh penggunanya termasuk salah satunya adalah YouTube.

Dampak negatif media sosial terutama YouTube dapat menyerang ke segala tingkatan usia, dari usia dini hingga dewasa. Salah satu fenomena yang terjadi ialah aksi pembunuhan teman sekelas yang dilakukan oleh seorang remaja di Kabupaten Magelang.

Berdasarkan tayangan berita dari media online Radar Semarang pada tanggal 20 Agustus 2022, ternyata aksi tersebut adalah hasil dari meniru adegan di sebuah film yang diunggah di YouTube. Parahnya lagi aksi tersebut sudah direncanakan.

Jika tayangan semacam itu diakses oleh anak usia dini, maka dampak yang diperoleh mungkin akan lebih ringan, tapi kemungkinan juga akan tersimpan di pikiran mereka hingga dewasa dan kemungkinan terburuk adalah mereka mempraktikkan perilaku tersebut.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dalam hal demikian maka pendekatan ini terkait erat dengan pengamatan berperan serta (Moleong, 2017).

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjangkau data/informasi yang bersifat sewajarnya (Morrison, Corry, dan Hamid, 2012).

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus sebagai pengumpul data. Prosedur yang di pakai dalam pengumpulan data yaitu : (1) Observasi, (2) Wawancara, dan (3) Dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Temuan Penelitian Informan 1

#### 1. Ulasan Seputar Kartun Upin & Ipin



**Gambar 4.8** Kartun Upin&Ipin

Film Upin & Ipin adalah sebuah Film Animasi anak-anak ciptaan Nizam Abdul Rozak yang awalnya bertujuan untuk mendidik anak-anak agar bisa menghayati dan melaksanakan puasa di bulan Ramadhan. Pada bulan Ramadhan sendiri banyak pesan yang disampaikan termasuk mengajari anak-anak mengenai arti penting dan indahnya bulan suci Ramadhan. Film ini juga dibuat agar anak-anak yang menonton mampu mencontoh perilaku yang baik mulai dari cara berbuat, bertingkah laku, berteman, berbicara, juga menghormati orang yang lebih tua.

#### 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.9 Syakila sedang menonton konten Upin dan Ipin**



**Gambar 4.10 Sesi wawancara bersama orang tua Syakila**

Berawal dari memperhatikan ibunya yang sering menonton YouTube, Syakila akhirnya mengenal Youtube. Alasan sang Ibu memberikannya *handphone* adalah agar pekerjaan rumah terasa ringan, karena sering terganggu dengan keaktifan anak tersebut. Syakila mulai menonton konten di YouTube sejak berusia 2 tahun hingga sekarang. Biasanya dia melakukan aktivitas itu sebanyak 2 kali sehari, yaitu pagi dan sore. Kebetulan dia sangat suka dengan konten Upin & Ipin, dan menjadikan rumahnya sendiri sebagai tempat menikmati konten tersebut.

Dalam satu hari saja, jika syakila tidak dikasih *handphone*, maka dia akan bertanya dan minta *handphone*. Ibu syakila bekerja sebagai guru TPQ, di saat ibunya bekerja syakila biasanya ditiptikan ke bibinya sambil diberi *handphone*. ketika sang ibu pulang dari mengajar dan *handphone*-nya diambil, dia akan menangis dan langsung disuruh bermain dengan teman-temannya. Namun tergantung situasi. Jika yang mengajak adalah teman-temannya yang tidak membawa *handphone*, maka ia seketika lupa dengan *handphone*, tapi jika temannya-temannya itu bermain sambil membawa *handphone* maka dia juga akan minta hal yang sama.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif, maka peneliti menemukan beberapa dampak pada objek yang mengacu pada teori tersebut, di antaranya :

- Syakila bisa menirukan perilaku tokoh di serial tersebut. Seperti saat mau makan dan tidur dia berdoa terlebih dahulu.
- Syakila juga suka menirukan gaya bicara Upin dan Ipin seperti kalimat : “Betul Betul Betul”.
- Dari menonton konten Upin & Ipin, dia bisa mengenal angka 1-10.  
Pengaruh kartun Upin dan Ipin bagi syakila berdampak sangat baik. Karena sudah jelas dilihat dari karakter Upin & Ipin ini sangat dekat dengan kehidupan anak-anak saat ini. Selain karena bahasa yang digunakan mudah ditiru dan dimengerti, jalan ceritanya yang mudah diikuti juga membuat anak-anak tertarik untuk selalu menyaksikan tayangan tersebut. Film ini juga sangat bermanfaat bagi orang tua untuk dijadikan acuan dalam mendidik anak-anaknya.
- Jika ibunya melarang bermain *handphone* terlalu lama, maka Syakila akan marah dengan menunjukkan ekspresi wajah yang tidak bersahabat. Tetapi sang ibu juga harus

memberlakukan *screen time* walaupun sebagai guru TPQ. Bahkan ibunya harus tetap mendampingi anak ketika menonton YouTube.

## b. Temuan Penelitian Informan 2

### 1. Ulasan Seputar Konten “Sarimin Sentol”



**Gambar 4.11 Konten Sarimen**

Sarimin Sentol merupakan sebuah channel YouTube yang berisikan tentang kumpulan short movie banyol berbahasa Jawa. Tokoh dalam konten ini terdiri dari sekumpulan orang dewasa yang memainkan adegan-adegan yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, tapi dikemas dengan gaya yang lucu dan menghibur. Meskipun begitu, tokoh-tokoh tersebut juga tak jarang mengeluarkan kata-kata umpatan sebagai bentuk kekesalan terhadap tindakan yang tidak seharusnya dilakukan dalam hidup berteman atau bertetangga. Selain itu, beberapa potongan adegan pun menayangkan tentang bentuk perilaku kekerasan yang tentunya tetap dibalut dengan lawakan.

### 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.12 Aulia sedang menonton konten Sarimen Sentol**



**Gambar 4.13 Sesi wawancara bersama orang tua Aulia**

Aulia adalah anak yang paling aktif menonton YouTube. Pertama kali ia mengenal YouTube dari ibunya yang selalu menonton konten-konten di media sosial tersebut. Alasan ibunya membolehkan Aulia menonton YouTube adalah agar mudah mengerjakan pekerjaan rumah.

Awal mula Aulia mengenal YouTube yaitu sejak berusia 2 tahun. Dia menonton YouTube setiap pagi selama 30 menit, dan malam selama 1 jam. Konten yang sering ditonton yaitu Sarimin. Aulia sering menontonnya di dalam rumah. Ibunya memang seorang ibu rumah tangga yang memiliki lebih banyak waktu bersama anaknya. Namun, ada alasan di balik dia memberikan handphone untuk Aulia, yaitu karena jika Aulia seharian hanya diajak bermain, maka dia akan bosan dan meminta dilibatkan YouTube.

Aulia juga sering ditinggalkan neneknya pada siang hari dan biasanya bermain dan meminta jajan. Ketika selesai diajak neneknya, Aulia diajak ibunya pulang ke rumah dan disuruh bermain di rumah ketika dia sedang menonton YouTube. Saat handphone tersebut diambil, Aulia akan menangis. Namun ibunya memiliki solusi yang cukup efektif, yakni dengan diajak keluar dan dibelikan jajan. Jika sehari saja aulia tidak dikasih *handphone*, maka ia akan mencarinya, menangis, dan terus meminta. Tetapi ketika hal tersebut terjadi dan ada yang membujuk dia untuk bermain atau membelikan jajan, aulia akan meninggalkan *handphone*-nya.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif maka peneliti menemukan beberapa dampak negatif pada objek yang mengacu pada teori tersebut diantaranya :

- Menirukan kata “anjay” yang terucap oleh tokoh-tokoh dalam konten tersebut. Kata “anjay” merupakan sebuah umpatan yang sangat tidak pantas dilontarkan oleh anak usia dini. Hal tersebut dapat menjadi kebiasaan buruk bagi Aulia jika sang anak luput dari pengawasan orang tua saat menonton YouTube. Akan lebih baik jika orang tua Aulia menunjukkan konten mana yang layak ditonton oleh anak seusia dirinya serta mendampingi jika hal itu bisa dilakukan. Sarimin Sentol memang konten lawakan yang menghibur, tapi tidak pantas disaksikan oleh Aulia.
- Menirukan kata dan nada bicara “kamu nanya?” yang juga terdapat dalam konten-konten di channel tersebut. Kalimat tanya di atas memang terlihat wajar, tapi jika dibuat candaan apalagi yang mengatakannya adalah anak kecil seperti Aulia, pasti dapat menimbulkan kebiasaan buruk. Apalagi ketika sang anak diajak komunikasi oleh orang tuanya dan dia menjawab, “Kamu nanya?” tentunya hal itu sangat tidak sopan. Meski screen time yang diberlakukan oleh orang tua Aulia sudah benar, yakni tidak memberikan handphone lebih dari 2 jam dalam sehari, tapi perlu diperhatikan bahwa YouTube termasuk media sosial yang menyajikan tontonan di mana audiennya hanya dapat melakukan komunikasi satu arah. Jadi apa pun jenis

kontennya, pasti akan berpengaruh besar terhadap sikap dan pemikiran sang anak. Karena anak dapat dengan mudah menirukan apa saja yang dia saksikan.

### c. Temuan Penelitian Informan 3

#### 1. Ulasan Seputar Konten “Spongebob SquarePants”



**Gambar 4.14** Kartun Spongebob SquarePants

Spongebob adalah karakter fiksi utama televisi animasi Nickelodeon seri Spongebob SquarePants. Spongebob dibuat oleh tokoh biologi laut dan animator Stephen Hillenburg, dan diisi suara oleh Tom Kenny. Spongebob adalah spons laut yang naif dan agak bodoh. Dia berkerja sebagai koki pemanggang di kota bawah laut fiksi, yaitu Bikini Bottom. Spongebob adalah spons laut, tapi ia menyerupai spons dapur berupa benda persegi panjang dan berwarna kuning cerah. Spongebob biasanya mengenakan kemeja putih dengan dasi merah, sepatu kulit hitam dengan dasi merah, sepatu kulit hitam dengan tali sepatu, dan celana persegi panjang coklat dengan sabuk hitam.

Meski serial tersebut berupa kartun, tapi beberapa perilaku dan dialog tokoh dalam beberapa adegan menunjukkan perilaku yang tidak baik disaksikan oleh anak usia dini. Seperti usaha pencurian yang dilakukan oleh tokoh Plankton terhadap resep rahasia milik Tuan Krab, ujaran kebencian yang sering dilontarkan tokoh Squidward kepada SpongeBob, dan sifat malas dari tokoh Patrick. Namun, banyak juga sisi positif yang bisa ditiru, seperti sikap kerja keras dan kesetiakawanan SpongeBob kepada para teman-temannya.

#### 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.15** Reyhan sedang menonton kartun Spongebob SquarePants



**Gambar 4.16** Sesi wawancara bersama orang tua Reyhan

Reyhan pertama kali mengenal *handphone* dari saudaranya. Ketika ibunya mengerjakan aktivitas rumah seperti mencuci baju, masak, dan lain-lain, dia biasanya dikasih *handphone* dan dilibatkan Youtube. Reyhan mulai aktif melihat youtube sejak umur 3 tahun sampai sekarang. Dia menonton YouTube pada pagi dan palang kalau pagi sekitar 1 jam, kalau malam 2 jam. Biasanya Reyhan menonton YouTube di rumahnya sendiri.

Reyhan suka menonton kartun SpongeBob SquarePants. Ketika ibunya sedang bekerja, Reyhan biasanya di titipkan ke bibinya dan diajak bibinya lebih memilih untuk mengajaknya bermain serta membeli jajan. Reyhan akan marah jika *handphone*-nya diambil ibunya. Sehari saja tidak dikasih *handphone*, maka dia akan meminta. Kalau itu sudah terjadi, maka solusi yang selama ini dilakukan adalah kakaknya akan mengajaknya keluar rumah naik sepeda untuk jalan-jalan.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif maka peneliti menemukan beberapa dampak pada objek yang mengacu pada teori tersebut di antaranya :

- Saat Reyhan minta jajan dan ibunya menyuruh dia membeli sendiri, dia akan membantah.
- Saat Reyhan sedang menonton YouTube dan orang tuanya memanggil, dia tidak merespon.
- Reyhan menyebut hamburger dengan kata “Krabby Patty”, yakni makanan yang sangat terkenal di kartun SpongeBob SquarePants. Di mana pun dia melihat hamburger, pasti dia akan menyebutkan dengan nama itu. Kartun Spongebob hanya untuk hiburan semata saja, namun penyampaiannya aneh sehingga tidak baik apabila di tonton oleh reyhan anak usia dini. Seperti halnya dalam tayangan Spongebob dibuktikan dengan adanya pembunuhan dan pencucian otak yang dilakukan oleh karakter Plankton terhadap karakter Spongebob dan Tuan Krab. Bagaimana jika adegan tersebut suatu saat ditirukan oleh Reyhan maka hal itu sangat tidak baik dan diingatkan bagi orang tua Reyhan untuk selalu *screen time* dalam mendampingi anaknya ketika menonton YouTube. Lebih baik lagi jika Reyhan lihatkan kartun yang lebih bermanfaat bagi anak seusia Reyhan.

#### **d. Temuan Penelitian Informan 4**

##### **1. Ulasan Seputar Konten “Upin & Ipin”**



**Gambar 4.17 Kartun Upin & Ipin**

Film Upin & Ipin adalah sebuah film animasi anak-anak yang dibuat oleh Nizam Abdul Rozak yang awalnya untuk mendidik anak-anak agar bisa menghayati dan melaksanakan puasa di bulan Ramadhan. Pada bulan Ramadhan sendiri banyak pesan yang disampaikan termasuk mendidik anak-anak mengenai arti penting dan indahnya bulan suci Ramadhan. Film ini juga dibuat agar anak-anak yang menonton mampu mencontoh perilaku yang baik dari cara berbuat, bertingkah laku, berteman, berbicara, juga menghormati yang lebih tua.

## **2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian**



**Gambar 4.18 Sahira sedang menonton konten Upin dan Ipin**



**Gambar 4.19 Sesi wawancara bersama orang tua Sahira**

Syahira mengenal *handphone* sejak berusia 1,5 tahun. Dia memiliki keinginan menonton YouTube dari temannya. Saat sedang bermain, dia melihat kalau temannya sedang memegang *handphone* dan menonton YouTube. Alasan ibunya memberikan dia *handphone* karena dengan cara seperti itu, Syahira bisa anteng dan tidak rewel. Sehingga ibunya bisa mengerjakan pekerjaan rumah.

Biasanya Syahira menonton YouTube pada waktu pagi dan siang dengan durasi waktu sekitar 20 menit. Konten yang sering dilihat adalah kartun serial Upin & Ipin. Kamar tidur menjadi tempat yang sering dia gunakan saat melakukan aktivitas tersebut. Ketika ibunya sudah menyelesaikan pekerjaan rumah, Syahira pun lalu diajak bermain ke luar di depan rumah Silvi, tetangganya. Saat ibunya sedang bekerja, dia juga sering dititipkan kepada Silvi. Tidak berbeda dengan saat sendirian, ketika bersama Silvi pun dia sering dilibatkan kartun Upin & Ipin meski hanya sebentar.

Jika dalam satu hari saja tidak diberi *handphone*, maka Syahira akan bertanya dan meminta *handphone* karena melihat kakaknya yang setiap hari main *handphone*. Namun dia juga bisa menyesuaikan kondisi. Jika dia sedang menonton YouTube dan tiba-tiba ada teman yang mengajaknya bermain, seketika dia akan meninggalkan *handphone*-nya dan ikut bermain bersama temannya. Bahkan ketika *handphone* itu diambil, Syahira tidak menangis sama sekali.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif, maka peneliti menemukan beberapa dampak pada objek yang mengacu pada teori tersebut diantaranya :

- Dengan orang tua dia tetap seperti biasanya layaknya dulu ketika Sahira belum mengenal *handphone*
- Setelah melihat konten Upin & Ipin, Syahira bisa mengenal angka 1-10

Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak yang terjadi pada anak tersebut mengarah ke hal yang positif.

Pengaruh kartun Upin dan Ipin bagi sahira berdampak sangat baik. Karena sudah jelas dilihat dari karakter Upin & Ipin ini sangat dekat dengan kehidupan anak-anak saat ini. Selain karena bahasa yang digunakan mudah ditiru dan dimengerti, jalan ceritanya yang mudah diikuti juga membuat anak-anak tertarik untuk selalu menyaksikan tayangan tersebut. Film ini juga sangat bermanfaat bagi orang tua untuk dijadikan acuan dalam mendidik anak-anaknya. Sahira termasuk salah satu anak yang belum terpengaruh terhadap YouTube karena dari sini belum ada perubahan yang negatif terhadap sahira setelah menonton YouTube. Perkembangan sahira setelah melihat YouTube tetap seperti biasa layaknya dulu ketika sahira belum mengenal YouTube.

#### **e. Temuan Penelitian Informan 5**

## 1. Ulasan Seputar Konten “Snifer Rifle”



**Gambar 4.20 Konten Snifer Rifle**

Sniper Rifle merupakan konten tembak-tembakan yang dijalankan melalui aktivitas *game* dan direkam berupa audio visual dengan suara tembakan yang cukup keras. Meski senjata yang digunakan adalah tembak mainan, tapi adegan tersebut sangat mungkin mempengaruhi anak supaya bisa menirukan hal yang sama. Selain dalam bentuk *game*, ada juga yang berisikan penjelasan mengenai jenis-jenis senjata tembak dengan bahasa yang komunikatif.

## 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.21 Cio sedang menonton konten Snifer Rifle**



### Gambar 4.22 Sesi wawancara bersama orang tua Cio

Dari melihat keluarganya dan lingkungan sekitar, Cio jadi mengenal *handphone*. Alasan ibunya memberikan *handphone* karena kasihan dengan Cio yang sering memperhatikan teman-temannya menonton YouTube. Tetapi hal tersebut juga sangat berguna bagi Cio, sebab dengan begitu Cio bisa diam di rumah sambil menonton *handphone* dan ibunya bisa melakukan aktivitas sehari-hari. Cio mengenal *handphone* sejak umur 2 tahun. Konten yang sering dia lihat adalah Snifer Rifle, sebuah permainan tembak-tembakan. Dia sering menonton konten tersebut di dalam rumah. Waktu cio menonton dalam sehari yakni pada pagi 1 jam, sore 2 jam, dan malam 1 jam. Saat ibunya bekerja, Cio ditiptkan kepada bibinya. Di situasi seperti itu pun, Cio tetap dikasih *handphone*. Ketika *handphone* itu diambil ibu atau bibinya, maka Cio akan menangis. Solusinya yaitu dengan disusui ibunya. Sama seperti para informan sebelumnya, Cio juga akan menangis dan meminta *handphone* jika sehari saja dia tidak dikasih.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif maka peneliti menemukan beberapa dampak pada objek yang mengacu pada teori tersebut diantaranya :

- Menirukan pergerakan seperti di dalam konten Sniper Rifle, yaitu adegan tembak-tembakkan
- Mengikuti bahasa yang digunakan dalam konten tersebut, yaitu bahasa Indonesia. Jadi setiap harinya Cio menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi

Konten Snifer Rifle memang anak anak tetapi alur ceritanya yang membuat kurang pantas jika ditonton anak se usia Cio. Walaupun Snifer Rifle menayangkan permainan, tetapi anak seusia ini bisa tahu juga kalau itu sebuah senjata dan bisa di pakai untuk melukai orang lain. Dampak seorang anak jika dikenalkan dengan senjata, melihat film-film, atau konten yang berupa orang bersenjata baik itu tembak, pedang, atau pisau dan lain-lain, maka bisa saja ditiru oleh anak seusia cio setelah menonton kartun tersebut.

#### f. Temuan Penelitian Informan 6

##### 1. Ulasan Seputar Konten “Samantha”



Gambar 4.23 Konten Samantha

Samantha adalah nama dari pemilik channel Evelyn Samantha yang berisikan tentang *daily vlog*. Dari aktivitas bermain, bersekolah, jalan-jalan, melakukan hobi, hingga kejadian yang tidak

terduga semuanya terekam menjadi konten keseharian. Dengan usia 6 tahun, tokoh utama dalam konten ini sudah sangat piawai berbicara di depan kamera, meskipun masih ditemani oleh ayah dan ibunya.

Tidak jarang juga Samantha melakukan aktivitas layaknya orang dewasa seperti bernyanyi dan menari dengan lagu-lagu bergenre dewasa.

## 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.24** Jihan sedang menonton konten Samantha



**Gambar 4.25** Sesi wawancara bersama orang tua Jihan

Jihan berumur 5,5 tahun. Jihan suka menonton YouTube sejak berusia 4 tahun. Dia mengenal YouTube dari saudaranya. Alasan ibunya memberikan *handphone* karena jika kemauan Jihan tidak dituruti, maka dia akan menangis. Dia menonton YouTube pada waktu kosong. Biasanya paling lama 1 jam dan tempat yang biasa untuk menonton adalah di kamar tidur. Konten yang sering dilihat jihan yaitu Samantha. Jika ibunya bekerja, Jihan biasanya dititipkan ke kakaknya yang bernama Fio. Ketika jihan dijaga kakaknya, biasanya dia diajak main main boneka. Ketika Jihan melihat YouTube dan tiba-tiba *handphone*-nya diambil, maka dia akan mengamuk. Solusi yang sering dilakukan adalah dibujuk sampai dia tidak mengamuk. Jika dalam satu hari jihan tidak dikasih *handphone*, maka tergantung *mood*-nya, kadang minta *handphone* kadang kalau tidak ingat, dia akan bermain, kadang les, atau mengaji.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif, maka peneliti menemukan beberapa dampak pada objek yang mengacu pada teori tersebut di antaranya :

- Jihan sering menirukan nyanyian dan tarian yang diperagakan di dalam konten Samantha. Hal ini lebih mengarah ke dampak negatif. Karena jika dilihat dari nyanyian dan tarian yang sering dilakukan oleh Samantha, maka tidak cocok untuk anak seusia Jihan. Begitupun dengan Samantha yang kurang cocok dengan konten-konten tersebut.
- Jihan mengikuti bahasa yang digunakan di konten Samantha, yaitu bahasa Indonesia. Dampak positif dari poin ini adalah Jihan bisa lebih mengenal dan terbiasa dengan bahasa Nasional.

#### g. Temuan Penelitian Informan 7

##### 1. Ulasan Seputar Konten “Cocomelon”



**Gambar 4.26** Kartun Cocomelon

Cocomelon merupakan serial animasi yang menceritakan petualangan bayi bernama John Jacob Jingleheimer Schmidt (J.J.) bersama keluarga dan teman-temannya. Dalam keterangan "About" di laman Cocomelon, dijelaskan bahwa JJ dan keluarganya melakukan berbagai petualangan yang menyenangkan seperti bermain, menjelajah, dan belajar.

Animasi 3D yang indah dan lagu-lagu yang menghentakkan kaki menceritakan kisah-kisah kegiatan yang akan dikenali oleh anak-anak kecil di seluruh dunia.

##### 2. Ulasan Seputar Temuan Penelitian



**Gambar 4.27** Nasha sedang menonton konten Cocomelon



**Gambar 4.28** Sesi wawancara bersama orang tua Nasha

Nasha memiliki keinginan menonton Youtube dari kakaknya yang bernama Rama. Alasan ibunya memberikan *handphone* karena setiap kakaknya melihat *handphone* Nasha akan minta *handphone* jika tidak dituruti akan bertengkar. Saat berumur 4 bulan, Nasha sudah bermain *handphone* tetapi hanya sebentar ketika habis mandi. Biasanya Nasha melakukan aktivitas tersebut di dalam kamar tidur. Konten yang sering dia lihat yaitu Cocomelon. Ketika ibunya mengerjakan tugas rumah seperti beres-beres, mencuci baju, dan memasak, biasanya Nasha dititipkan ke neneknya dan diajak bermain. Ketika *handphone*-nya diambil, Nasha tidak mengamuk. Jika sehari tidak dikasih *handphone*, Nasha biasanya akan bermain.

Berdasarkan teori Sosial Kognitif, maka peneliti menemukan beberapa dampak positif pada objek yang mengacu pada teori tersebut di antaranya :

- Nasha bisa mengenal nama-nama hewan
- Nasha bisa menirukan bahasa yang digunakan di dalam konten Cocomelon, yaitu bahasa Indonesia

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang dampak media sosial Youtube pada perkembangan anak usia dini di RT 02 RW 01 Desa Palang Kecamatan Palang Kabupaten Tuban, maka dapat disimpulkan bahwa dampak positif YouTube bagi anak adalah menjadi salah satu media anak untuk menstimulus perkembangan anak, anak secara sosial belajar dari apa yang ia amati, sehingga apa yang ia lihat akan disimpan dalam memori ingatan baik dalam jangka waktu dekat maupun dalam jangka waktu panjang setelah itu anak tersebut akan menirukan apa yang ia lihat. Anak seusia dini senang melihat konten-konten yang menarik di media sosial YouTube. YouTube juga dapat memberikan dampak negatif bagi anak yaitu anak menjadi ketergantungan untuk terus menonton YouTube, emosional anak lebih meningkat ketika ibunya melarang atau membatasi anak menonton YouTube, dan kurang mempedulikan kalimat perintah yang diberikan orang tua-nya.

## **SARAN**

- Orang tua hendaknya memberikan apa yang anak butuhkan bukan memberikan apa yang anak mau secara penuh tanpa memikirkan efeknya.

- Diharapkan orang tua dapat mengawasi dan mengontrol saat anak menonton YouTube karena *screen time* atau batasan waktu untuk menatap layar *handphone* pada anak usia dini tidak lebih dari dua jam dalam sehari. Jika anak melakukan kegiatan tersebut melebihi batas waktu yang telah ditentukan, maka perlu adanya kegiatan-kegiatan
- kegiatan positif agar anak dapat teralih perhatiannya. Maka bererhati-hatilah dalam memberikan *handphone* terhadap anak usia dini, terutama saat menonton YouTube. Sebab baik buruknya konten-konten di YouTube akan berdampak pada perubahan perilaku anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, R.D. 2023. Pengertian Facebook beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, dll, (Online), (<https://dianisa.com/pengertian-facebook/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [2] Asmara, Berda. 2019. Bermain Sebagai Sarana Perkembangan Dan Belajar Anak. (Online). (<https://duta.co/bermain-sebagai-sarana-perkembangan-dan-belajar-anak>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [3] Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- [4] El Fiah, Rifda. 2017. *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Rajawali Pers. Depok.  
Fuaduddin. 1999. *Pengasuhan Anak dalam Keluarga Islam*. Lembaga Kajian Agama dan Jender, Solidaritas Perempuan. Jakarta.
- [5] Fatoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Tehnik Penyusunan Skripsi*. PT. Rineka Cipta. Bandung.
- [6] Hanggono, A.A., dkk. 2015. Aditya TAM (Technology Acceptance Model) dalam Mendukung Bisnis Online dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*. Vol. 26 No. 1
- [7] Henniger, M.L. 2009. *The Importance of Motor Skills*. Pearson Allyn Bacon Prentice Hall. (Online). (<https://www.education.com/reference/article/importance-motor-skills/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [8] Hanifah, S.Z. 2023. *Begini Akses Media Digital yang Sesuai untuk Tumbuh Kembang Anak!* (Online). (<https://www.google.com/amp/s/www.gramedia.com/blog/begini-akses-media-digital-yang-sesuai-untuk-tumbuh-kembang-anak/amp/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [9] Jumiatmoko. 2016. *Whatsapp Messenger dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*. Wahana Akademika, STIT Madina Sragen.
- [10] Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Rosdakarya. Bandung.
- [11] Morrisian, Corry, Andy, dan Hamid, Farid. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Pustaka Media Grup. Jakarta.
- [12] Mulyana, Dedi. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Rosda*. Bandung.
- [13] Moleong, Lexy J. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

- [14] Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial : perspektif komunikasi, budaya dan sosioteknologi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [15] Palu, Shoope. 2021. *Interaksi Antara Orang Tua dan Anak*. (Online). (<https://id.scribd.com/document/542570683/Makalah-INTERAKSI-ANTARA-ORANG-TUA-DAN-ANAK>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [16] Rahmawati, A.Y. 2019. *Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad*. Universitas Sunan Kalijaga. (<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/>)
- [17] Ramdhan, Bagus. 2018. Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018. (Online). (<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [18] Ridwan. 2017. Teori Albert Bandura : Full Lengkap. (Online). (<https://ridwan-2.blog.unesa.ac.id/teori-albert-bandura-full-lengkap/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [19] Ridwan. 2004. *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*. Alfabeta. Bandung.
- [20] Soemarwoto, Otto. 2007. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- [21] Suratno, Gunawan, 2004. *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- [22] Santrock, John. W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Salemba Humanika. Jakarta.
- [23] Supriyanto, Rubi. 2021. Strategi Guru Pendidikan Agama Hindu dalam Meningkatkan Kedisiplinan [24] Siswa Kelas III di SDN Kesatrian 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang Melalui Pemberian Tugas Belajar dan Resitasi Semester Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Widya Aksara*. Vol. 26 No. 1
- [24] Susanto Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Kencana. Jakarta.
- [25] Suyanto, Bagong. 2010. *Masalah Sosial Anak Edisi Revisi*. Prenada Media Group. Jakarta.
- [26] Sholehah, U.F. 2016. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. (Online). (<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/ulilfikriatus/56fa960af87e61c10a48f25e/pertumbuhan-dan-perkembangan-anak-usia-dini>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [27] Sruni.id.2022. Sisi Positif dan Negatif You Tube Terhadap Anak-Anak. (Online). (<https://seruni.id/sisi-positif-dan-negatif-youtube-terhadap-anak-anak/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [28] Studocu. 2023. Teori Sosial Kognitif. (Online). (<https://www.studocu.com/id/document/universitas-komputer-indonesia/komunikasi/teori-sosial-kognitif/46249185/>, diakses pada 9 Juni 2023)
- [29] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.

- [30] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [31] Tambaruka, Apriadi. 2013. *Literasi Media : cerdas bermedia khalayak media massa*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- [32] Triastuti, Endah, Andrianto, Dimas, dan Nurul, Akmal. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja*. Penerbit ECPAT. Jakarta.
- [33] Usman, Husaini & Akbar, Purnomo Setiadi. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara. Jakarta.
- [34] Yusuf, Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakrya. Bandung.
- [35] Zarella, Dan. 2011. *The Social Media Marketing Book*. PT. Serambi Ilmu. Jakarta.
- [36] Zahro, S.U. 2020. *Pola Interaksi Anak Usia Dini dengan Teman Sebaya*. (Online). (<https://www.kompasiana.com/silviaumarotuzzahro/5e666b01d541df284b5ac175/pola-interaksi-anak-usia-dini-dengan-teman-sebaya>, diakses pada 9 Juni 2023).