

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode industri 4.0 dan pada kemajuan masa ini didasari oleh adanya sebuah kemajuan teknologi. Sekarang dunia sedang ada pada era pergantian abad (revolusi digital) yang ditandai dengan adanya kombinasi teknologi dan kebaruan garis ruang fisik, digital, dan biologis. Serta berkurangnya kegiatan yang secara fisik terikat pada lokasi geografis hal ini terjadi karena semua aktivitas manusia berubah dari manual menjadi digital. (Mudianti, 2023) . Banyak inovasi yang muncul yang diciptakan manusia untuk mempermudah segala aktivitasnya yaitu dengan terciptanya teknologi yang maju. Salah satu hasil teknologi yang beredar dimasyarakat yaitu adanya gadget, terdapat berbagai aplikasi dalam gadget, aplikasi yang sering diakses oleh masyarakat yaitu berupa media sosial.

Youtube adalah sebuah aplikasi yang menampung berbagai konten berbasis video, seperti edukasi, berita, hiburan, komedi, dan vlog dengan berbagai konten yang ada dapat memberikan manfaat bagi para penggunanya, setiap pengguna dapat memilih dan mencari video sesuai konten yang diinginkan dan kebutuhannya.(Qonita et al., 2023)

Mayoritas orang tua saat ini mengalihkan perhatian anak-anak mereka dengan tujuan agar mereka tetap tenang atau sebagai teman saat orang tua sedang sibuk. Orang tua sering memberikan gadget kepada anak-anak agar mereka bisa bermain game atau menonton video di YouTube.

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri-ciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, di mana semua potensi anak berkembang paling cepat. (Suryana 2019:25)

Masa usia dini seseorang memiliki arti dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pada masa perkembangan anak disebut juga sebagai masa keemasan (*the golden age*). anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada usia tersebut perkembangan terjadi sangat pesat sebagai orang tua yang baik adalah bagaimana memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu aspek yang harus diperhatikan yaitu aspek sosial emosional anak. (Fitri, 2023)

Banyaknya anak usia dini sudah mahir menggunakan gadget yang bertujuan untuk mencari hiburan dan anak lebih banyak menggunakannya untuk melihat game dan video melalui situs Youtube namun, hal ini sering terjadi tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Pendidikan era digital yang di berikan pada anak juga perlu diantisipasi, karena anak tersebut akan menjadi penerus bangsa. Pemberian pendidikan memiliki tujuan untuk dapat melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi karena sudah memiliki bekal. (Amada & Hakim, 2022)

Banyaknya anak usia dini sudah mahir menggunakan gadget yang bertujuan untuk mencari hiburan dan anak lebih banyak menggunakannya untuk melihat game dan video melalui situs Youtube namun, hal ini sering terjadi tanpa adanya pengawasan dari orang tua.

Pendidikan era digital yang diberikan pada anak juga perlu diantisipasi, karena anak tersebut akan menjadi penerus bangsa. Pemberian pendidikan memiliki tujuan untuk dapat melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi karena sudah memiliki bekal. (Kurniati & Nuryani, 2020) Data anak -anak usia dini yang menguasai gadget tiga tahun terakhir.

Anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sabagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi sanga anak. Dalam gadget ada begitu banyak games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam main game di gadget, apalagi anak-anak. Usia dini akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marahh serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya. (Siregar, 2022)

Pada masa keemasan ini merupakan periode yang sensitif, selama pada masa inilah anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungan. Montessori juga mengungkapkan bahwa

usia keemasan merupakan masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya, baik yang di sengaja maupun yang tidak sengaja. Pada masa peka inilah terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga, anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perlakuan sehari-hari. (Yunita et al., 2023)

Berbagai radiasi didalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget. Sehingga menimbulkan sikap individualis pada anak dan kurangnya sikap peduli terhadap sesama baik terhadap orang tua teman, maupun orang lain. (Yumarni, 2022).

Perkembangan gadget pada saat ini memiliki banyak fitur menarik yang seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Akan tetapi dengan perkembangan gadget pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar Akan tetapi penggunaan gadget secara berlebihan akan berdampak buruk bagi perilaku anak dalam kesehariannya, karena akan membentuk anak-anak yang cenderung terus-menerus selalu menggunakan Gadget akan sangat ketergantungan dan menjadi kegiatan yang wajib dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, dilihat pada saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendapatkan hal-hal baru. (Yana, 2021)

Sindrom nomofobia adalah sindrom kecanduan dalam penggunaan gadget, masih banyak orang yang belum menyadari bahwa seseorang tersebut telah terkena sindrom ini, dikarenakan tingkat kecanduan yang dialami setiap orang berbeda-beda. Pada jenjang usia banyak ditemukan sindrom ini menyerang kepada anak-anak usia dini dan anak-anak sekolah dasar.(Putra & Utami, 2022)

Di Kota Palembang sendiri ada beberapa hal yang sering terjadi sehingga anak-anak harus menggunakan gadget seperti dalam kasus. Polusi udara Palembang masuk kategori bahaya, Siswa diminta belajar di rumah polusi udara yang buruk akibat kebakaran hutan dan lahan (Karhutla), membuat Pemerintah Kota (Pemkot) Palembang memutuskan untuk menerapkan pembelajaran online untuk siswa,TK, SD dan SMP mulai hari ini, hingga sampai dengan ditetapkan ketentuan berikutnya. Keputusan sekolah daring itu ditetapkan PJ Wali Kota Palembang, Ratu Dewa pada rapat membahas dampak asap, pada 30 September 2023. Ia menyatakan bahwa indeks Standar Pencemaran Udara (ISPU) di Kota Palembang telah masuk pada kategori berbahaya. (beritasatu.com)

Sebagai dasar dalam penelitian, penelitian serupa yang dilakukan oleh (Amada & Hakim, 2022) dengan judul Analisis Penggunaan Youtube sebagai Media Ajar Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. Peneliti menggunakan metode studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Informan kunci adalah Kepala Sekolah dan informan Membahas mengenai persiapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembuatan media ajar Youtube adalah guru menyusun Kurikulum 13 yang disesuaikan dengan muatan lokal, kemudian diturunkan ke dalam program tahunan, lalu program semester, RPPM, serta RPPH. Video pembelajaran Youtube juga mengandung KI dan KD,

referensi, konten yang sesuai dengan anak usia dini dan menggunakan SOP pembuatan video pembelajaran Youtube. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian ini hanya membahas persiapan di dalam mengajar dengan menggunakan media youtube dengan studi kasusnya ada pada anak usia dini. Penelitian yang saya lakukan mengenai dampak dari penggunaan untuk ada anak usia dini dalam perkembangan kosakata mereka.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Iskandar & Nadhifa, 2021) Metode penelitian menggunakan kualitatif teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi dengan hasil bahwa Segala sesuatu yang berlebihan dapat menimbulkan efek negatif, termasuk ketika anak terlalu banyak nonton YouTube anak akan menjadi malas dan tidak disiplin jika terlalu lama diberikan akses untuk menonton youtube, yang akhirnya membuat mereka menyepelkan segala hal dan asik dengan dunianya sendiri. Perbedaan penelitian ini dampak pada anak yang cenderung lebih pada berpengaruh terhadap sifat dan menjadi kebiasaan dalam bersikap sehari-hari, lalu di penelitian saya membahas dampak yang terjadi jika anak usia dini keseringan menonton youtube yang cenderung pada kosakata nya sehari-hari.

Lalu dalam penelitian (Hayati & Rahimia, 2021) dengan judul Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak bahwa manfaat Youtube Channel Cocomelon sebagai media pengenalan kosakata Bahasa Inggris anak usia 4-6 tahun yang mencakup 5 aspek, yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata bilangan. Berpengaruh positif pada kosakata anak, penelitian berikutnya (Nunzairina et al., 2023) yang

berjudul Pemanfaatan Media Youtube dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di TKAl Kahiriyah Delitua. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mixed Method yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian dengan metode yang lebih dominan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif . Bahwa guru di Tk tersebut sudah berhasil mengintegrasikan media YouTube ke dalam pembelajaran anak usia dini. Ini memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan minat belajar anak-anak dan memberikan sumber daya tambahan untuk pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian ini bahwa youtube digunakan untuk kegiatan belajar anak di sekolah, lalu penelitian saya youtube lebih cenderung terhadap perkembangan keseharian anak dalam berinteraksi dengan pengucapan kosa kata sehari-hari.

Yang terakhir dalam penelitian (Mardiah & Muryanti, 2024) yang berjudul Pengaruh Video Youtube Animasi Anak Islami Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD IT Al Falah Tanjung Pati. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan guna mencari pengaruh sebuah perlakuan tertentu Bahwa video youtube animasi anak Islami berpengaruh terhadap perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Al Falah Tanjung Pati. Perbedaan dalam penelitian ini pengaruh perkembangan bicara anak dalam menonton video animasi anak islam, lalu di dalam penelitian saya lebih membahas mengenai bagaimana dampak yang terjadi dalam menonton video youtube pada anak usia dini.

Dalam hal kasus seperti di atas berdampak sekali kepada anak usia dini yang awalnya tidak diberikan gadget oleh orang tua nya. Dengan keadaan seperti

anak menggunakan gadget dan menjadi terbiasa terhadap gadget yang bisa menjadikan anak tersebut kecanduan gadget. Adapun di salah satu kecamatan di Kota Palembang yaitu Kecamatan Alang-alang lebar.

Dari hasil survei lapangan saya melihat bahwa anak-anak tersebut sudah terbiasa dalam menggunakan gadget dan tidak asing lagi dalam hal tersebut. Apalagi untuk aplikasi youtube anak-anak tersebut bisa membuka dengan sendiri dan biasanya sering mencari tonton kartun seusia mereka. Sering kali ketika gadget mau diambil oleh orang tua anak menjadi emosi dan bersikap tantrum kepada orang tua seperti anak-anak tersebut berteriak kepada orang tua jika tidak diberikan gadget, lalu jika di kasih alasan kuota habis meronta melemparkan barang entah itu mainan atau apapun yang ada di depan mata mereka. Ini merupakan salah satu dampak yang terjadi dan permasalahan yang harus di edukasi terhadap orang tua ada di Kecamatan Alang-alang lebar tersebut.

Kebaruan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini secara langsung melakukan wawancara dan observasi kepada orang tua anak usia dini mengenai dampak positif dan negatif, video interaktif yang menarik dapat mendorong anak untuk belajar kata-kata baru dan konten yang menampilkan penggunaan bahasa yang baik dapat berfungsi sebagai model yang efektif. Anaka-anak meniru kata dan frasa yang mereka dengar, yang dapat memperkaya kemampuan berbahasa mereka. Kemudian dalam penelitian ini bisa menggunakan Youtube sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan kosa kata dan kreativitas anak usia dini dan bisa merancangnya aktivitas yang melibatkan video edukatif, lalu meminta anak untuk mendiskusikan atau

menjelaskan kembali apa yang mereka lihat. Hal tersebut dapat merangsang produksi kata dan meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Dari permasalahan kasus di atas dan penelitian yang relevan di atas maka penelitian tertarik meneliti dengan berjudul Dampak Penggunaan Youtube Terhadap Produksi Kata Anak Usia Dini di Kecamatan Alang-Alang Lebar.

1.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada dampak penggunaan youtube terhadap produksi kata anak usia dini. di Kecamatan Alang-alang Lebar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimana dampak Penggunaan Youtube terhadap produksi kata anak usia dini. di Kecamatan Alang-alang Lebar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah Untuk mengetahui bagaimana dampak Penggunaan Youtube terhadap produksi kata anak usia dini. di Kecamatan Alang-alang Lebar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada Masyarakat tentang Dampak Penggunaan Youtube terhadap produksi kata anak usia dini. Dan selanjutnya untuk menambah wawasan pengetahuan tentang Dampak Penggunaan Youtube terhadap produksi kata anak usia dini.

2. Manfaat praktisi

Secara akademisi penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang melakukan kajian Dampak Penggunaan Youtube terhadap produksi kata anak usia dini.