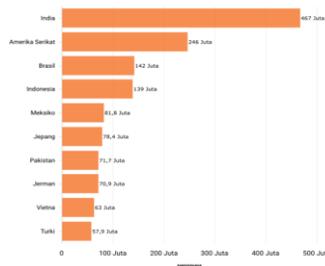


BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, teknologi dan digitalisasi semakin memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi saat ini dapat mempermudah, mempercepat, dan memberikan sebuah pilihan untuk berkomunikasi dan menerima informasi (Syawitri dan Nuraeni, 2022). Media sosial adalah suatu wadah atau tempat yang memberikan fasilitas untuk melakukan suatu aktivitas sosial seperti memberikan informasi, mendapat informasi, dan saling berinteraksi. Kaplan dan Haenlein (dalam Puspitasari dkk., 2019), mengklasifikasikan media sosial menjadi enam bagian dan salah satu diantaranya ialah *Content Share*. *Content Share* merupakan sebuah situs yang dapat memberikan layanan untuk berbagi sebuah konten dalam berbagai bentuk seperti video, gambar, dan teks.

Youtube merupakan bagian dari jenis *Content Share* yang dimana platform ini memberikan informasi berupa tayangan video yang dapat dinikmati oleh pengguna dengan cara mencari tayangan video apa yang diinginkan dan dibutuhkan (Tinambunan, 2022). Indonesia menjadi negara keempat dari 10 negara dengan jumlah pengguna *Youtube* terbanyak di dunia per-Januari 2023 yang mencapai 139 juta pengguna. Hal ini membuktikan bahwa platform *Youtube* memberikan fasilitas bagi pengguna untuk dapat menikmati tayangan video yang mereka inginkan dengan mudah.



Gambar 1. 1 Data 10 Negara Pengguna Youtube

(Sumber: DataIndonesia.id)

Berkembangnya teknologi ini, tidak hanya dirasakan oleh pengguna dewasa saja, tetapi perkembangan teknologi juga sudah dirasakan oleh seluruh kalangan usia termasuk anak usia dini. Dapat dikatakan bahwa teknologi seperti platform *Youtube* menjadi hal yang sudah biasa diberikan kepada anak. Menurut Salehudin (2020), alasan platform *Youtube* diberikan kepada anak ialah karena platform ini berisikan edukasi atau pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video menarik sehingga menarik perhatian anak dalam bentuk animasi dan suara. Hal ini sejalan dengan salah satu karakteristik anak usia dini ialah memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi sehingga platform ini mudah disukai oleh anak usia dini (Masruri dan Gozali, 2023). Dilansir pada Genmuslim.id (Apriliyani, 2023), channel yang berisikan edukasi pada platform *Youtube* tertinggi dengan penikmat terbanyak kedua setelah Nusa dan Rara adalah Riko The Series.

Tayangan “Riko the series” ialah serial animasi yang dikemas untuk anak sebagai media edukasi dan pembelajaran pada enam aspek perkembangan (Hazizah dkk, 2021). Tayangan series ini tidak hanya memberikan visual yang dapat dinikmati oleh anak, tetapi mengandung nilai-nilai pembelajaran yang mampu memberikan kesan positif untuk para penontonnya. Dilansir pada beritasatu.com, CEO dari Garis Sepuluh Corporation yaitu Arie Untung mengungkapkan bahwa peminat dari tayangan “Riko The Series” mencapai dua juta lebih pengikut dan pada season kedua sudah ditonton lebih dari 500 juta kali (Satriadi, 2022). Tayangan animasi yang diciptakan oleh Teuku Wisnu ini menceritakan mengenai petualangan dalam menemukan dan mempelajari hal-hal baru dari seorang tokoh anak laki-laki yang bernama Riko dan sahabat robotnya yaitu Q110, Q110 ini merupakan sebuah robot yang dibuat dengan kemampuan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sehingga mampu menjawab setiap hal yang Riko ingin tahu dengan kemampuannya tayangan animasi ini dikemas dengan nilai-nilai edukasi dan pembelajaran yang tidak hanya nilai moral dan agama saja, tetapi nilai sosial dalam animasi ini pun memberikan dampak yang sangat positif bagi anak-anak. Tayangan animasi ini menjadi salah satu tayangan favorit yang

diberikan kepada anak-anak karena mampu memberikan nilai pembelajaran dan dijadikan sebagai media dalam penanaman nilai karakter, salah satu nilai karakter yang ditanamkan pada tayangan animasi ini adalah penanaman nilai peduli sosial pada karakter empati (Aulia, 2022). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmayanti dkk (2021) mengenai aspek sosial emosional anak usia dini yaitu pendidikan karakter dalam film animasi Riko the Series menyatakan bahwa tayangan animasi ini mengandung karakter-karakter positif seperti karakter religius, peduli sosial, kreatif serta menjadi media pembelajaran yang layak untuk dijadikan penguatan pendidikan karakter anak usia dini.

Semakin berkembangnya media dan teknologi di masa ini, keberadaan media dan teknologi tidak hanya memberikan pengaruh positif bagi penggunanya, tetapi memberikan pengaruh negatif pula apabila penggunanya tidak dapat menyaring informasi yang diberikan dengan baik. Pengaruh positif dari adanya media dan teknologi tentu saja dapat memberikan edukasi yang dapat mempengaruhi pengguna untuk semakin berkembang. Namun, ketika informasi yang diberikan tidak dapat disaring oleh penggunanya dengan baik maka akan timbul pengaruh negatif. Salah satu contoh pengaruh negatif dari berkembangnya media dan teknologi yang semakin dirasakan oleh anak usia dibawah umur ialah perilaku anti sosial. Perilaku anti sosial ialah perilaku yang menimbulkan ketidakmampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, dampak berkelanjutan dari adanya perilaku anti sosial pada anak mengakibatkan perilaku agresif.

Fenomena anak yang mencerminkan perilaku agresif saat ini berada pada kasus yang terbilang cukup tinggi di Indonesia. Menurut data yang dihimpun oleh KPAI (dalam Sa'adah dan Ariana, 2022), perilaku agresivitas di tahun 2016 mencapai 896 kasus, di tahun 2017 mencapai 987 kasus, dan tahun 2018 dan 2019 mencapai 1.804 dan 947 kasus, sedangkan pada tahun 2020 mengalami penurunan yaitu 240 kasus. Dalam buku Brewer (dalam Mastuinda dan Suryana, 2021) yang berjudul *Introduction to Early Childhood Education Preschool Through Primary Grade*, menempatkan

perilaku agresif menjadi salah satu aspek yang menjadi perhatian dalam perkembangan sosial anak usia dini. Perilaku negatif pada anak dapat ditunjukkan dari perilaku agresif anak terhadap teman sebayanya. Perilaku agresif ialah perilaku yang bersifat negatif karena perilaku ini dapat melukai dan menyakiti fisik maupun psikis orang lain (Maghfiroh dan Suryana, 2021). Perilaku agresif ini timbul dari ketidakpuasan anak tersebut terhadap kondisi dan situasi sehingga anak mengekspresikan emosi tersebut dengan melukai orang lain. Perilaku ini juga timbul karena anak tidak dapat merasakan dan mengetahui perasaan yang orang lain rasakan. Banyak orang tua yang beranggapan bahwa perilaku agresif bukan suatu hal yang perlu dikhawatirkan karena orang tua beranggapan bahwa perilaku ini merupakan bagian dari perkembangan anak usia dini. Namun, jika perilaku ini terus dibiarkan, maka akan berpengaruh terhadap sikap empati anak karena sikap empati dan perilaku agresif sangat berhubungan erat. Anak yang memiliki perilaku agresif cenderung menunjukkan sikap empati yang rendah.

Menurut Howe (dalam Arriani, 2014), anak yang memiliki perilaku agresif disebabkan karena sikap empati yang rendah. Hal ini disebabkan karena sikap empati dicirikan dengan kemampuan anak dalam mengetahui dan merasakan perasaan yang orang lain sedang rasakan. Namun, perilaku agresif menunjukkan hal sebaliknya. Kemampuan berempati merupakan bagian dari aspek sosial emosional dan menjadi kunci keberhasilan dalam bersosialisasi dalam masyarakat (Limarga, 2017). Hal ini menentukan apakah seorang individu akan diterima oleh masyarakat apabila individu tersebut mampu memahami kondisi seseorang dan mampu memberikan perlakuan yang semestinya kepada orang tersebut. Rasa empati perlu ditanamkan kepada anak sejak dini karena sikap peduli akan lingkungan sekitar dan orang lain sehingga mampu memberikan dampak positif dan menunjukkan sikap toleransi, kasih sayang, saling memahami, serta saling menolong kepada siapapun. Sikap empati ini pula, dapat membentuk dan mengendalikan emosi anak karena berhubungan dengan suatu perasaan terhadap orang lain (Findlay dkk, 2006). Namun, pada kenyataannya anak masih menunjukkan empati yang rendah. Hal itu didapati dari kegiatan observasi awal

yang dilakukan oleh peneliti di TK AB Kab. Purwakarta dimana anak belum mengetahui dan memiliki kemampuan berempati kepada orang lain, seperti diam saja ketika teman membutuhkan bantuan, belum mau berbagi, acuh ketika teman bercerita, saling berkelahi, dan lain sebagainya

Dalam tayangan animasi Riko the Series ini, penanaman nilai karakter peduli sosial yang tertuang pada karakter empati pada penelitian yang telah dilakukan oleh Yuniria dan Utari (2022) menyatakan bahwa animasi ini menjadi tayangan yang tepat untuk menjadi tontonan anak usia dini karena alur dan nilai yang terkandung pada tayangan ini memberikan contoh yang sangat positif pada anak. Karakter peduli sosial yang ditunjukkan oleh tokoh memberikan dampak yang positif untuk anak dan sangat sesuai dengan perkembangan sosial anak usia dini.

Oleh karena itu, diperlukannya solusi terhadap permasalahan diatas yaitu dengan dilakukan kajian penelitian yang berjudul “Pengaruh Tayangan Animasi “Riko The Series” Terhadap Pengetahuan Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan permasalahan diatas batasan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh media tayangan audio visual berupa animasi “Riko The Series” terhadap pengetahuan sikap empati anak usia 5-6 tahun di TK AB Kab. Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, adapun permasalahan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengetahuan empati anak usia 5-6 sebelum diberikan media tayangan animasi “Riko the series”?
2. Bagaimana pengetahuan empati anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan media tayangan animasi “Riko the series”?
3. Bagaimana efektivitas dari adanya media tayangan animasi “Riko the series” terhadap pengetahuan empati anak usia 5-6 tahun baik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*)?

1.3 Tujuan Masalah

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui pengetahuan empati anak usia 5-6 sebelum diberikan tayangan “Riko the series”
2. Untuk mengetahui pengetahuan empati anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan tayangan “Riko the series”
3. Untuk mengetahui pengaruh dari adanya tayangan “Riko the series” terhadap pengetahuan empati anak usia 5-6 tahun baik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti, orang tua, dan guru baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memberikan inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran alternatif berupa media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan sikap empati anak usia 5-6 tahun
2. Bagi guru, dari adanya penelitian ini dapat memberikan inovasi dan motivasi baru mengenai media pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan sikap empati anak usia 5-6 tahun
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan perkembangan sikap empati anak usia 5-6 tahun