

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini, dunia sudah memasuki revolusi industri 4.0. Perkembangan teknologi dunia saat ini, berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah membuat hampir setiap orang dapat mengaksesnya dengan sangat mudah. Internet saat ini juga berkembang dengan pesat. Baik orang tua maupun anak kecil, dapat mengakses internet dengan mudah karena pesatnya kemajuan teknologi dan internet saat ini. Hal ini juga didukung dengan adanya *smartphone* atau gawai dan paket internet/provider yang berlomba-lomba untuk memberikan layanan internet. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat dan sudah canggih, ini juga berpengaruh ke dalam segala aspek kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan.

Pada tanggal 11 Februari 2021, *We Are Social* yang merupakan perusahaan media asal Inggris bekerja sama dengan *Hootsuite*, kedua nya merilis laporan “*Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital*”. Berdasarkan laporan tersebut, rata-rata orang Indonesia dalam penggunaan media sosial dapat menghabiskan waktu sebanyak 3 jam 14 menit dalam satu hari. Pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai 170 juta dari total populasi Indonesia sebanyak 274,9 juta jiwa. Ini berarti, jumlah pengguna media sosial di Indonesia setara dengan 61,8 persen dari total populasi di Indonesia pada Januari 2021. Sedangkan menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) tercatat sebanyak 63 juta orang pengguna internet di Indonesia saat ini. Dari angka tersebut, terdapat 95 persen yang menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Fakta penggunaan internet dan media sosial di Indonesia yang tinggi menunjukkan bahwa tidak sedikit masyarakat Indonesia, termasuk para pelajar yang menggunakan internet atau media sosial, baik untuk belajar, hiburan di kala

waktu luang, maupun melakukan kegiatan lainnya. Indonesia sendiri termasuk ke dalam daftar 10 negara besar yang kecanduan media sosial.

Brogan (2010) yang dikutip oleh (Fitriani, 2017) mendefinisikan *Social Media* sebagai berikut: “*Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person*”. (Media sosial adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa).

Media sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial sendiri menghapus batasan-batasan manusia untuk bersosialisasi, batasan ruang maupun waktu, dengan media sosial ini manusia dimungkinkan untuk berkomunikasi satu sama lain dimanapun manusia itu berada dan kapanpun, tidak peduli seberapa jauh jarak dan tidak peduli siang atau pun malam. Media sosial memiliki dampak besar pada kehidupan manusia saat ini.

Masyarakat makin ramah dengan berbagai situs jaringan atau media sosial yang ada seperti *facebook, twitter, youtube, instagram, whatsapp*, serta media sosial lainnya. Dewasa ini juga, tidak sedikit anak yang sangat pandai dalam menggunakan media digital dan pandai dalam mengembangkan cara belajar baru yang bergantung pada media sosial dan *web* atau situs. Di saat pandemi seperti ini, tidak sedikit orang tua yang membiarkan anak-anak mengakses media sosial karena adanya peraturan pemerintah untuk tidak berkerumun dan mengurangi kegiatan di luar rumah. Pembelajaran di saat pandemi seperti ini, lebih banyak menggunakan media sosial sebagai sarana belajar dan sarana komunikasi. Pembelajaran menggunakan teknologi, dapat menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik bagi anak. Para orang tua harus memiliki strategi atau metode belajar yang tepat serta harus dapat mengeksplorasi dalam penggunaan media sosial agar dapat beradaptasi dengan heterogenitas belajar anak. Namun, dalam penggunaannya

media sosial tidak terlepas dari dua sisi yang tak terpisahkan layaknya dua sisi mata uang, yaitu media sosial yang dapat mendatangkan keuntungan jika digunakan dengan benar dan seharusnya atau dapat mendatangkan musibah bagi penggunanya jika tidak bijak dan keliru dalam penggunaannya.

Ada banyak dampak dari perkembangan media sosial yang sangat pesat ini. Baik dampak buruk maupun dampak baik bagi penggunanya. Dampak ini juga berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Dampak positif dari adanya media sosial ini adalah anak dapat beradaptasi dengan adanya teknologi, memperluas jaringan pertemanan (baik bertemu teman baru maupun bertemu dengan teman lama), dan memudahkan anak dalam kegiatan belajar. Namun, dampak baik juga berbanding lurus dengan dampak buruk yang media sosial berikan. Dampak buruk media sosial, terutama terhadap anak adalah dapat menghambat aspek-aspek perkembangan anak, seperti anak lebih suka menyendiri karena asik dengan media sosialnya dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya. Media sosial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak dalam pengembangan kemampuan berbahasanya.

Pengembangan kemampuan berbahasa atau literasi dini bagi anak usia dini sangatlah penting. Hal ini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Kemampuan bahasa anak diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri sehingga anak mampu bersosialisasi. Perkembangan bahasa untuk anak usia dini meliputi 4 tahapan pengembangan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Bahasa menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses perkembangan anak. Oleh karena itu, hal ini menjadi kewajiban bagi lingkungan sekitar anak dalam melatih kemampuan anak menggunakan bahasa yang baik dan benar agar anak mampu mengekspresikan dirinya dengan baik. Pengembangan kemampuan bahasa anak memudahkan anak untuk mengungkapkan pikiran, keinginan dan dapat berkomunikasi secara efektif dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, indikator pencapaian bagi anak usia

4-5 tahun dalam perkembangan aksara yang harus dikuasai adalah mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda di sekitarnya, membuat coretan bermakna, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Menurut Rita (2009 dalam Putri 2018) perlu adanya perhatian yang lebih dalam pengembangan bahasa anak, karena bahasa merupakan pusat dari pengembangan aspek-aspek lainnya.

Salah satu media sosial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *YouTube*. *YouTube* sendiri merupakan situs berbagi media (*media sharing*), yakni media sosial yang para penggunanya dapat menonton, memuat serta memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi media seperti audio, video, film pendek, dan *trailer film*, Dilansir dari laman *hootsuite*, menyebutkan bahwa pengguna *YouTube* mencapai 2 miliar pengguna. Terdapat banyak sekali konten video *YouTube* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Contohnya seperti kanal *YouTube Yufid Kids*. Kanal ini memuat berbagai konten untuk anak-anak seperti lagu-lagu prasekolah, pembelajaran agama Islam, pembelajaran pengenalan alfabet, pembelajaran pengenalan kosa kata, dan cerita yang menggabungkan warna, angka, dan huruf, dan pengenalan alfabet. Video-video yang terdapat pada kanal *YouTube Yufid Kids* berisikan lagu, sajak, dan cerita yang menggunakan bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian terhadap *YouTube Yufid Kids* yang berisikan lagu, sajak, cerita dan pembelajaran untuk anak dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian konten *YouTube Yufid Kids* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Apakah konten *YouTube Yufid Kids* sesuai dengan prinsip media pembelajaran video untuk anak?

1.2.2 Apakah konten *YouTube Yufid Kids* sesuai dengan prinsip pembelajaran literasi dini dengan metode *phonic* untuk anak?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dijabarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1.3.1. Untuk menganalisis kesesuaian konten *YouTube Yufid Kids* dengan prinsip media pembelajaran video untuk anak.

1.3.2. Untuk menganalisis kesesuaian konten *YouTube Yufid Kids* dengan prinsip pembelajaran literasi dini dengan metode *phonic* untuk anak.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya:

1.4.1 Untuk orang tua, dapat mengetahui *Youtube Yufid Kids* menjadi media pembelajaran pengenalan alfabet dengan metode *phonic* untuk anak usia dini.

1.4.2 Untuk anak, dapat mengoptimalkan pengetahuannya mengenai alfabet melalui media sosial *YouTube Yufid Kids* dengan metode *phonic*.

1.4.3 Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menulis karya ilmiah.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Penyusunan skripsi ini diawali Bab I hingga V beserta daftar pustaka dengan pemaparan sebagai berikut:

Bab I berisikan: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisikan kajian-kajian teori yang terdiri dari: 1) Literasi awal anak usia dini; kemampuan mengenal huruf awal, cara meningkatkan kemampuan literasi, 2) Media pembelajaran anak usia dini; media pembelajaran audio visual, prinsip media pembelajaran video, 3) Metode *phonic* (fonik) dalam pembelajaran literasi

awal anak usia dini, 4) Alfabet, 5) Media sosial; pengertian media sosial, jenis media sosial, karakteristik media sosial, peranan media sosial, dampak negatif media sosial, dan dampak positif media sosial, 6) Media sosial *YouTube*; *YouTube*, *YouTube* sebagai media pembelajaran anak, 7) Konten, dan 8) Penelitian relevan.

Bab III membahas mengenai komponen dari metodologi penelitian yang terdiri dari: metode penelitian, desain penelitian, subyek penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data; lembar ceklis observasi, dan analisis data.

Bab IV berisikan uraian dari hasil dan pembahasan penelitian yang didapat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap konten *YouTube Yufid Kids* sebagai media pembelajaran pengenalan alfabet dengan metode *phonic* untuk anak usia dini berisikan hasil analisis konten pada konten *YouTube Yufid Kids*.

Bab V merupakan bagian akhir dari pemaparan yang berisikan: a) kesimpulan, b) implikasi, dan c) rekomendasi