

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia selalu merasa tidak pernah puas akan sesuatu yang telah dicapai, hasrat untuk dapat memudahkan berbagai macam kegiatan manusia pasti akan selalu muncul dalam benaknya, hal inilah yang mendorong pada berbagai kemajuan dalam bidang teknologi. Teknologi yang kita kenal saat ini sudah sangat jauh berkembang, yang secara tidak langsung juga merubah berbagai persepsi manusia terhadap teknologi itu sendiri yang memicu berbagai dampak pada setiap sendi kehidupan.

Dampak kemajuan teknologi sudah mulai memasuki setiap sisi kehidupan manusia, mulai dari makanan, gaya hidup, kesenian, dan hobi tidak luput dari dampak kemajuan teknologi. Hal tersebut tidak lain merupakan dampak yang timbul akibat dari peralihan era industri yang sudah memasuki era revolusi industry 4.0. (Praherdhiono, 2019)

Revolusi digital telah sedikit demi sedikit mengaburkan garis ruang fisik, digital serta biologis yang secara tidak langsung mengkonversi kegiatan manusia dari manual menjadi digital. (Lase, 2019) Hal tersebut tentunya merubah pola sosial masyarakat yang tadinya terikat secara fisik pada lokasi geografis menjadi lebih fleksibel, artinya kegiatan sosial pada era ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat oleh ruang geografis. Sebagai salah satu contoh percakapan yang biasanya dilakukan secara tatap muka sekarang dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung. Dengan adanya banyak gadget hasil dari perkembangan teknologi komunikasi dapat dilakukan dimana saja.

Kebutuhan akan gadget pada beberapa aspek kehidupan mendorong ketergantungan masyarakat era ini pada benda tersebut yang menciptakan suatu ruang maya yang biasa disebut dengan media sosial. Media sosial memungkinkan pengunanya untuk melakukan komunikasi secara langsung tanpa harus berada pada satu ruang geografis yang sama. Hal ini pula yang menjadikan media sosial sangat digandrungi masyarakat dan seolah menjadi hal yang sulit untuk dipisahkan dari kehidupan mereka. Hampir semua kalangan masyarakat menggunakan media

sosial, tidak terkecuali dengan anak-anak. Terdapat beberapa media sosial yang banyak digunakan oleh anak-anak dalam kesehariannya, diantaranya adalah *Youtube*.

Dalam riset yang dilakukan oleh *wearesocial.com* menemukan fakta bahwa di Indonesia terdapat 170 juta pengguna *internet* aktif. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 60% masyarakat Indonesia menggunakan *internet*. Selain itu riset tersebut juga menemukan fakta bahwa Indonesia masuk kedalam lima besar pengakses *internet* terbesar di dunia, dengan durasi penggunaan rata-rata 4 jam perharinya.

Selanjutnya data yang didapat dari riset tersebut memperlihatkan bahwa hampir 80% penggunaan *internet* di Indonesia digunakan untuk sosial media. Adapun sosial media yang banyak diakses oleh pengguna *internet* di Indonesia adalah *Youtube*. Dapat dilihat dari data yang ditampilkan bahwa *Youtube* menempati posisi pertama situs yang paling banyak diakses dengan penetrasi lebih dari 80%. Lebih lanjut mengenai hal tersebut Digital 2019 (dalam Noor dkk, 2020) menemukan data pada pertumbuhan konsumsi *internet* oleh anak-anak menempati urutan kedua setelah usia remaja.

Salah satu platform sosial media yang kini tengah digemari oleh masyarakat, termasuk siswa sekolah dasar adalah *YouTube*. *Youtube* merupakan aplikasi sosial media yang memungkinkan penggunanya dapat mengunggah video ke dalam akun pribadinya. Fenomena penggunaan *Youtube* dikalangan anak juga merupakan hal yang patut diperhatikan. Karena dampak dari *Youtube* terhadap anak-anak bisa menjadi negatif dan positif. Dampak positif yang dapat timbul dari penggunaan *Youtube* ini adalah dapat berkembangnya kemampuan komunikasi interpersonal. (Putra & dan Patmaningrum, 2018). Namun, dampak negatif *Youtube* juga patut diwaspadai, yaitu dengan adanya konten berbaur pornografi, seks, tontonan yang berisi kekerasan dan juga kebencian.

Salah satu dampak yang ditemukan dari konten yang dilihat anak melalui platform *YouTube* berkaitan dengan sikap sosial anak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kurniawati (2022) mengemukakan bahwa anak-anak yang terbiasa berinteraksi dengan sosial media, termasuk *YouTube* akan terpengaruh oleh konten yang dilihatnya, salah satu dampaknya adalah terhadap

sikap sosial anak seperti kerjasama dan menghargai sesama. Namun demikian, tidak sedikit konten *YouTube* yang berisi tontonan berbahaya bagi anak, serta mengurangi sikap sosial anak.

Berkaitan dengan hal tersebut, konten-konten video yang terdapat dalam *youtube* sangat beragam, mulai dari konten musik, *vlog*, *unboxing*, bahkan konten pendidikan pun terdapat disana. Dengan adanya konten pendidikan tentunya hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar bagi anak. Namun pada kenyataannya kebanyakan anak kurang meminati hal tersebut, konten lain seperti kartun, *unboxing*, tayangan *game*, dan juga *prank* banyak disukai anak-anak. Konten-konten seperti *prank* dan tayangan *game* kebanyakan mengandung berbagai tindakan atau perkataan yang kurang pantas dan bertentangan dengan norma. Namun bagi anak yang belum memiliki pemahaman nilai dan norma yang kuat, tayangan-tayangan tersebut dapat memicu perubahan pada perilaku dan juga tutur bicaranya.

Hal diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah (2018) yang meneliti mengenai pengaruh intensitas menonton tayangan gaming pada akun *Youtube* reza oktovian terhadap perilaku imitasi bahasa anak. Hasil dari penelitian tersebut menemukan fakta bahwa intensitas menonton tayangan tersebut mempunyai peran dalam mempengaruhi perilaku imitasi bahasa anak. Dampaknya bahasa kasar yang diungkapkan oleh para YouTuber tersebut kemudian ditiru dan digemari oleh anak-anak. Selain itu, dengan terlalu seringnya anak-anak terpapar oleh konten negatif atau yang belum sepatasnya diketahuinya, anak-anak menjadi mengalami reduksi nilai dan moral, khususnya dalam sikap sosialnya.

Padahal seatinya sikap sosial merupakan konsep afektif yang sangat penting dalam diri seseorang. Sikap atau karakter adalah hal penting yang perlu dimiliki oleh anak-anak agar dapat tumbuh menjadi manusia yang beradab. Menurut Gerungan (2009) mengemukakan bahwa sikap dibentuk sepanjang perkembangan hidup seseorang dan turut mempengaruhi tingkah laku seseorang terhadap objeknya sehingga akan menimbulkan tindakan yang khas. Selain itu Ahmadi (2009) mengemukakan bahwa sikap sosial dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern*. Faktor intern berupa daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah

pengaruh-pengaruh dari luar yang disesuaikan dengan motif dan sikap dalam diri. Kemudian faktor *ekstern* merupakan pengaruh dari luar yang berupa interaksi sosial diluar kelompok.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam hal ini platform *YouTube* merupakan salah satu faktor eksternal yang dinilai dapat memberikan dampak terhadap sikap sosial anak. Atas dasar hal tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Tayangan *Youtube* Terhadap Sikap Sosial Anak Usia Sekolah Dasar” sebagai upaya untuk menganalisis bagaimana dampak tayangan *Youtube* terhadap sikap sosial siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, secara umum permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Konten *Youtube* yang ditonton oleh anak usia sekolah dasar?
2. Bagaimana penggunaan waktu yang digunakan dalam mengakses *Youtube* oleh anak usia sekolah dasar?
3. Bagaimana dampak tayangan *Youtube* terhadap sikap sosial anak usia sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola penggunaan *Youtube* beserta dengan dampak yang timbul. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui konten *Youtube* apa yang ditonton oleh anak usia sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana alokasi waktu penggunaan *Youtube* oleh anak usia sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui dampak tayangan *Youtube* terhadap sikap sosial anak usai sekolah dasar.

1.4 Manfaat penelitian

1. Dari Segi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi tambahan bagi guru, yang ingin mengetahui dampak yang terjadi dari tayangan *Youtube* terhadap

anak usia sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat dijadikan kajian lebih lanjut terkait sikap sosial anak usia sekolah dasar.

2. Dari segi praktis

Hasil penelitian dapat menunjukkan bagaimana dampak tayangan *Youtube* terhadap sikap sosial anak usia sekolah dasar. Sehingga dapat dijadikan referensi bagi pembaca agar mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif yang dapat timbul. Dengan adanya penelitian ini pembaca khususnya orang tua dapat memaksimalkan tayangan *Youtube* untuk dapat membentuk sikap sosial anak kearah yang positif dan meminimalisir dampak negatifnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut.

BAB I pendahuluan. Bab ini berisikan latar belakang dilakukannya penelitian yang berjudul “Dampak tayangan *Youtube* terhadap sikap sosial anak usia sekolah dasar”. Perumusan masalah penelitian yang telah teridentifikasi oleh peneliti, tujuan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi seluruhnya dituangkan dalam bentuk tulisan dan deskripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisi kajian teoritis yang berisikan teori-teori yang membahas variable-variabel dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisi tentang model penelitian dan desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti, partisipan, dan tempat penelitian, serta analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil data yang di peroleh.

BAB IV Temuan dan Pembahasannya. Bab ini berisi mengenai pencapaian temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian yang telah disusun.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi mengenai simpulan yang akan dijabarkan dari hasil temuan dan juga pembahasan sehingga dapat ditemukan benang merah dari permasalahan yang diteliti, implikasi merupakan bagian yang mengemukakan mengenai manfaat yang diharapkan dapat

timbul dari penelitian, dan rekomendasi berisi mengenai saran-saran yang akan dipaparkan terkait solusi dari permasalahan yang terdapat dalam penelitian.