

Pengaruh Konten *YouTube Kids* pada *Channel Ryan's World* terhadap Sikap Anak Usia Dini

Rina Fitriyana^{*}, M. Sopyan

Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

^{*} rinafitriyana289@gmail.com, Muhamadsopyan49@gmail.com

Abstract. This study aims to identify the effect of YouTube Kids content on the Ryan's World channel on early childhood attitudes. The research was conducted by distributing 100 questionnaires to parents in the southern Sukabumi area who use YouTube Kids as a spectacle for their children through an online survey. This study uses social cognitive theory, which is a theory that focuses on quality, learning, and direct experience and explains why and knowing how the influence of the content can encourage them to imitate and follow what they see in the media. However, there are a number of factors in the learning process, namely the subject in the introduction of media characters to remember and understand what they see. by using quantitative data analysis methods and analyzed descriptively and measured using a likert scale. The sampling technique used is non-probability sampling. The population used in this study means South Sukabumi, which amounts to 303.907 people with samples taken by researchers, namely early childhood children aged 3-5 years who watch YouTube Kids Ryan's World shows. The reliability test used the Cronbach Alpha formula and the data processing technique used SPSS. The results showed that YouTube Kids content on Ryan's World Channel had a significant relationship with early childhood attitudes, which in the guideline for interpretation of the correlation coefficient the effect was included in the "High" category.

Keywords: *Youtube content, Channel and Attitudes.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pengaruh konten *YouTube Kids* pada *channel ryan's world* terhadap sikap anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan membagikan 100 kuesioner kepada orang tua di daerah Sukabumi Selatan yang menggunakan *Youtube Kids* sebagai tontonan bagi anak mereka melalui *survey online*. Penelitian ini memakai teori *social cognitive*, yang teori yang merupakan berfokus pada kualitas, belajar, dan pengalaman secara langsung serta menjelaskan mengapa dan mengetahui bagaimana pengaruh konten tersebut bisa mendorong mereka untuk meniru dan mengikuti apa yang mereka lihat di media. Namun terdapat sejumlah faktor dalam proses pembelajaran, yaitu subyek dalam pengenalan karakter bermedia mengingat dan memahami apa yang dilihat. dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif serta dianalisis dengan deskriptif dan diukur dengan menggunakan skala *likert*. Teknik *sampling* yang dipergunakan yaitu *sampling non probability*. Populasi yang dipergunakan di penelitian ini artinya Sukabumi Selatan yang berjumlah 303.907 orang dengan sampel yang diambil oleh peneliti yaitu anak usia dini dengan berukuran usia 3-5 tahun yang menonton tayangan *YouTube kids ryan's world*. Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* serta teknik pengolahan data memakai SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten *YouTube Kids* pada *Channel Ryan's World* memiliki hubungan signifikan terhadap sikap anak usia dini, yang mana pada pedoman interpretasi koefisien korelasi pengaruh tersebut termasuk kedalam kategori "Tinggi".

Kata Kunci: *Konten Youtube, Saluran, Sikap.*

A. Pendahuluan

Teknologi selalu berkembang dari zaman ke zaman, membuat media mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Sehingga, terdapat perubahan pada penggunaan media terhadap anak usia dini, dari zaman dulu sampai zaman sekarang. Jika pada tahun 1970 anak usia dini baru diperkenalkan dengan media televisi ada umur 4 tahun, sedangkan zaman sekarang sangat berbeda, dimana anak sudah diperkenalkan media digital atau elektronik dari sejak dini. Dan pada tahun 2011 pengguna *gadget* termasuk *handphone* mulai meningkat, para peneliti mengatakan sekiranya 52% anak umur 0-8 tahun mulai mempunyai peluang tentang *gadget*, dan peningkatan pun bertambah 23% di tahun 2013. *Gadget* memang menjadi satu dari beberapa media informasi yang mempunyai keuntungan sekaligus kerugian bagi pengguna *gadget* itu sendiri. Keuntungannya yang didapat yaitu bisa menimbulkan ide-ide baru, menambahnya informasi yang didapat, dan selalu *update* berita-berita terbaru. Namun diantara keuntungan terdapat juga kerugiannya apabila *gadget* itu digunakan oleh anak-anak, karena bisa menimbulkan efek candu yang membuatnya tidak mau bermain dengan lingkungan nya bahkan menjadi malas mengerjakan tugas sekolahnya. (1)

Dewasa ini, telah hampir semua orang memakai media sosial yang terdapat pada *gadget* mereka baik orang tua, dewasa, bahkan hingga anak-anak. Dan media sosial yang tak jarang diakses oleh anak-anak adalah *YouTube*, karena *YouTube* adalah media sosial yang banyak menyediakan video-video atau konten-konten yang bertema anak-anak. Apalagi yang *notabene* nya sering melihat orang tua menggunakan atau mengakses *YouTube*, maka akan timbul rasa keingintahuan seorang anak terhadap apa yang dilihatnya. Jika orang tua tidak menunjukkan nya terhadap anak, bisa saja si anak meniru karena melihat orang disekitarnya misalnya teman maupun lingkungan sekitarnya yang mengakses *YouTube* sebagai sarana belajar atau hiburan bagi mereka. (2)

Kini aplikasi berbagi video ini akhirnya menyadari bahwa anak-anak lahir di era internet termasuk generasi Z, sering mengakses atau menonton *YouTube* untuk sarana belajar ataupun hiburan bagi mereka. Di tahun 2015, *YouTube* telah merilis *platform* spesifik anak-anak yaitu *YouTube Kids*. Fitur ini hadir dengan berbagai konten-konten yang bersifat ramah dan di desain sesuai dengan anak-anak. *YouTube Kids* telah diluncurkan kurang lebih ke 37 Negara, sudah ditonton lebih dari 70 miliar, dan 11 juta penonton yang aktif per minggunya (3). *YouTube Kids* juga memiliki *competitor* yaitu *platform Tiktok* yang juga sedang *happening* pada saat ini, dari berdasarkan data pengguna *Tik Tok* meningkat hingga 14,3 juta perbulannya. (4)

Aplikasi *YouTube Kids* ini masuk ke Indonesia pada 6 September 2018 kurang lebih sudah 2 tahun beroperasi. Dengan adanya *YouTube Kids*, orang tua sudah tidak cemas dengan apa yang ditonton oleh anaknya karena lebih terarah sesuai dengan umur mereka. Namun, orang tua juga tidak bisa sepenuhnya melupakan anaknya begitu saja menggunakan *gadget*, anak masih perlu didampingi orang tua saat menonton dan sambil berinteraksi dengan anak saat mereka menonton, karena pada saat orang tua tidak mengawasi bisa saja anak membuka atau mengakses media sosial lain yang ada di *gadget* tersebut (5). Alasan utama *YouTube* dipakai anak-anak ialah sebab *YouTube* mengandung konten video, *audio* visual yang menarik, memiliki semua kesukaan anak. *YouTube* bisa membawa anak pada dunia mereka. Pada penelitian ini menunjukkan 88% pengguna *YouTube* terdapat tahun 2020. (6)

Salah satunya *channel* di *YouTube Kids* yang sudah tidak asing lagi yaitu *channel Ryan's World*. *Channel* pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 yang dibentuk dengan kedua orang tuanya. Hingga saat ini *channel Ryan's World* sudah memiliki 29M *subscribers* dan videonya sudah ditonton lebih dari 43,8 miliar kali.

Penelitian ini bermaksud untuk mencari tahu sejauh apa pengaruh yang ditimbulkan menonton konten *YouTube Kids* pada *channel Ryan's World*. Penelitian ini juga dilakukan di daerah Kelurahan Sukabumi Selatan, Jakarta Barat. Karena dari penelitian yang sudah dilakukan dengan penyebaran kuesioner menunjukkan daerah Sukabumi Selatan menggunakan *YouTube Kids* untuk dijadikan tontonan bagi anak mereka dengan jumlah yang tinggal di Sukabumi Selatan dari 100 responden 91% tinggal di Sukabumi Selatan, 87% yang menggunakan *Youtube Kids* dan 91% mengikuti *channel Ryan's World*.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini dilakukan di daerah Kelurahan Sukabumi Selatan, Jakarta Barat berjumlah 303.907 jiwa.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu *non-probability sampling* diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 100 jiwa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara, observasi,. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis *statistic descriptive*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hubungan antara konten *YouTube Kids* (X) dengan sikap anak usia dini (Y)

Berikut adalah penelitian mengenai hubungan antara iklan konten *YouTube Kids* dengan sikap anak usia dini, yang diuji menggunakan teknik analisis korelasi Rank Spearman. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1 Table Demografi.

Tabel 1. Table Demografi

Latar Belakang Domisili		Frekuensi	Persen (%)
Usia 2/3 tahun	Iya	91	91%
	Tidak	9	9%
Jenis kelamin	Laki-laki	55	55%
	Perempuan	45	45%
Sukabumi Selatan Jakarta Barat	Iya	91	91%
	Tidak	9	9%
Pengguna <i>YouTube Kids</i>	Iya	87	87%
	Tidak	13	13%
Mengikuti <i>channel Ryan'World</i>	Iya	91	91%
	Tidak	9	9%
Total		100	100%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 55% responden, perempuan sebanyak 45% responden, berdasarkan data jenis kelamin dinyatakan mayoritas penelitian ini adalah laki-laki. Selanjutnya untuk domisili penelitian ini sudah jelas di Sukabumi Selatan, Jakarta Barat dengan melihat hasil frekuensi 91% responden menjawab iya, dan hasil data pengguna *YouTube Kids* yang memilih iya sebanyak 87% responden. Begitu pula yang mengikuti *channel Ryan's World* yang memilih iya sebanyak 91% responden, maka dapat dinyatakan responden pengguna *YouTube Kids* dan yang mengikuti *channel Ryan's World* mayoritas di wilayah Kelurahan Sukabumi Selatan, Jakarta Barat.

Tabel 2. Hubungan konten *YouTube kids* (X) dengan sikap anak usia dini (Y)

Variabel	Pearson (validitas)	α (Cronbach Alpha)	Sig	Keterangan
Konten <i>YouTube Kids</i>	0,876	0,911	0,000	Valid
Sikap anak usia dini	0,816	0,780	0,000	Valid

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Berdasarkan gambar 2 Uji Validitas dan Reliabilitas adanya menurut rumus pearson SPSS.25 menunjukkan bahwa konten *YouTube Kids* memiliki (signifikan= 0,000) yang berarti valid, dan untuk variabel sikap anak usia dini memiliki (signifikan= 0,000), juga memiliki keterangan valid, dengan masing-masing nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0.7 nilai ini dianggap baik dan sesuai (7).

Tabel 3. Anova

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	767,872	1	767,872	163,176	,000 ^b
Residual	461,168	98	4,706		
Total	1229,040	99			

Pada tabel diatas terdapat hasil dari nilai Sig. sebanyak 0,000 pada variabel X (Konten *YouTube Kids* pada *channel Ryan's World*) dan Fhitung sebanyak 163.176. Menggunakan demikian hipotesis yang diajukan H1 diterima (adanya hubungan yang signifikan antara konten *YouTube Kids* pada *channel Ryan's World* terhadap sikap anak usia dini). Karena pada variabel X (Konten *YouTube Kids* pada *channel Ryan's World*) mempunyai dampak yang signifikan secara simultan menggunakan memenuhi batas syarat nilai Sig di bawah 0,05 serta nilai F hitung lebih besar asal F tabel sebesar 3.94 menjadi perkiraan pengambilan keputusan signifikan dari Uji F.

D. Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya. Berdasarkan hasil tabel *Model Summary* diperoleh nilai cukup besar Adj R *Square* yang berarti variabel konten *YouTube Kids* dapat menjelaskan variabel *channel Ryan's World* terhadap sikap anak usia dini, dan sisa penjelasan diperoleh dari variabel lain diluar penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa konten *YouTube Kids* pada *channel Ryan's World* memiliki hubungan signifikan terhadap sikap anak usia dini, yang mana pada pedoman interpretasi koefisien korelasi pengaruh tersebut termasuk kedalam kategori “Tinggi”.

Daftar Pustaka

- [1] nutriclub.com. (n.d.). *Panduan “Screen- Time” Untuk Mengurangi Pengaruh Gadget Pada Anak Usia Dini - Nutriclub*. Retrieved June 26, 2020, from <https://www.nutriclub.co.id/article-balita/rutinitas-anak/rutinitas-anak->;
- [2] Kompasiana.com. (n.d.). *Mengenal Media Sosial Youtube - Kompasiana.com*. Retrieved June 26, 2020, from <https://www.kompasiana.com/sesarrrrr/584a24c506b0bd7a0732fdf7/media-sosial-youtube>;
- [3] Marketeers.com. (n.d.). *YouTube Rilis Konten Video Khusus Anak-Anak | Marketeers - Majalah Bisnis & Marketing Online - Marketeers.com*. Retrieved June 26, 2020, from <https://marketeers.com/youtube-rilis-konten-video-khusus-anak-anak/>;
- [4] tekno.kompas.com. (2021). *Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terungkap Halaman all - Kompas.com*. 19 April. <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/19/14020037/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-tiktok-terungkap?page=all> perilaku/panduan-screen-time-untuk-mengurangi-pengaruh-gadget-pada-anak-usia-dini;
- [5] Today.line.me. (n.d.). *Youtube akan Memindahkan Konten Anak ke Youtube Kids*. Retrieved June 26, 2020, from <https://today.line.me/id/pc/article/Youtub-e+akan+Memindahkan+Konten+Anak+k+e+Youtube+Kids-QQ7Kkp>;
- [6] Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115;
- [7] 2018, A. (n.d.). *metode penelitian*. 57–77. [http://repository.unpas.ac.id/32885/4/BAB III revisi.pdf](http://repository.unpas.ac.id/32885/4/BAB%20III%20revisi.pdf).