
Youtube sebagai Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Cici Rohyati¹, Lenny Nuraeni²

¹Raudhatul Athfal (RA) Al-Azhar, Kab. Subang, Indonesia

²Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹cicirohayati1103@gmail.com, ²lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 18/05/2024; Direvisi: 21/05/2024; Disetujui: 27/05/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan Kognitif; Media Audio Visual; Youtube

Kemampuan kognitif merupakan bentuk perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan memperoleh makna dari pengetahuan, pengalaman dan informasi, karena di zaman milenial ini informasi sangat mudah untuk didapatkan salah satunya dengan *youtube*, *youtube* juga telah banyak dijadikan media untuk meningkatkan kemampuan area kognitif anak oleh sebagian orang tua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperjelas peran media YouTube dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Metodologi pengumpulan data penelitian ini adalah hasil observasi lingkungan dan wawancara dengan tiga orang tua yang menggunakan YouTube sebagai stimulus untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anaknya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, paparan atau sajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa kemampuan yang dapat ditingkatkan melalui media audio visual berbasis *youtube* yaitu mengenal angka dan alfabet menghafal nama-nama hewan dan mengeksplorasi cerita yang ditonton, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *youtube* bisa meningkatkan kemampuan kognitif. Seperti mengenal angka, mengenal hewan dan mengeksplorasi cerita yang ditonton. Meskipun demikian, dalam penggunaan *youtube* tetap harus selalu dalam pengawasan orang tua.

ABSTRACT

KEYWORDS

Cognitive Ability; Audio Visual Media; Youtube

Vocabulary fluency is very important for early childhood because the amount of vocabulary they have will affect their speaking ability, but learning about this vocabulary is not fun for children. This is caused by several factors, both from the teacher and the media and learning methods used to support it. So the snake and ladder media can help children learn about vocabulary development; therefore, this study aims to determine the process of applying snake and ladder media to developing group B vocabulary at the Al-Ikhlâs PAUD Post. This study used the descriptive-qualitative method. The subjects in this study were children in group B aged 5-6 years as many as 5 people and the data collection techniques in this study were through observation techniques, processing the collected data, analyzing using data, displaying data, and drawing conclusions. The application of this medium is done by letting the child arrange each ladder according to the order of the letters, then playing it and becoming the main pawn to pass each box that contains vocabulary, and then the child reads every word he passes. Based on the results of this study, show that the application of snake ladder media can help children develop their vocabulary so that children can understand and correctly pronounce every word contained in snake ladder media.

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat pesat dan cepat yang terjadi dan berkembang pada anak usia dini, karena usia dini adalah usia keemasan (*golden age*) dalam usia ini mereka mudah meniru apa yang mereka lihat dan

apa yang mereka dengar. Faktanya, berbagai penelitian neurologis menunjukkan bahwa kecerdasan mencapai 50% pada usia 4 tahun dan mencapai 80% pada usia 8 tahun (Partini, 2010). Oleh karena itu, sangat mengecewakan apabila tidak ada upaya yang dilakukan pada usia ini untuk mengoptimalkan perkembangan anak, terutama perkembangan kognitif.

Ada banyak faktor, baik internal maupun eksternal, yang mempengaruhi perkembangan anak yaitu terdapat faktor pada diri anak, seperti keturunan, dan faktor dari luar anak seperti lingkungan (Fadillah, 2016). Faktor eksternal ini bisa kita gunakan untuk menstimulus perkembangan anak dengan cara memberikan rangsangan. Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006), kegiatan yang bertujuan untuk menstimulus, menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan dasar secara optimal pada anak usia 0-6 tahun. Pemberian stimulasi efektif bila memperhatikan pada kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, terutama selama tahun-tahun kritis (*golden period*). Pada prinsipnya, stimulasi dapat diberikan dengan cara yang sederhana dan mudah.

Dalam proses modernisasi dan perkembangan digital yang terus berkembang, inovasi yang menginspirasi juga menjadi lebih mudah dan efisien. Salah satu temuan peneliti adalah fenomena aplikasi media sosial berbasis *YouTube*. *YouTube* sekarang menjadi media yang digunakan orang tua untuk membantu anak-anak mereka tumbuh dan berkembang. Anak-anak yang sering menggunakan video dirangsang secara tidak langsung dalam bentuk konten audio dan visual yang kompleks. Dulu, media audiovisual banyak dipelajari dan terbukti memberikan dampak nyata bagi perkembangan anak. Di Indonesia, penelitian penggunaan media audiovisual dalam dunia pendidikan pada umumnya masih didasarkan pada optimalisasi materi pembelajaran untuk anak sekolah. Oleh karena itu, sesuai dengan penelitian ini, akses video yang mudah diakses oleh berbagai kalangan dengan hadirnya media sosial *YouTube* justru dimanfaatkan oleh orang tua sebagai sarana pengoptimalan yang berlangsung di rumah.

Menurut Sujiono (dalam veronica, 2018, hlm. 49) Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah tentang pendidik dan orang tua menciptakan aura dan lingkungan di mana anak memiliki kesempatan untuk mengamati, meniru, dan bereksperimen, pengalaman yang mengembangkan potensi dan kecerdasannya. Pendidikan merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik dan vitalitas mental (akal, rasa dan kehendak) sosialnya dan moralitasnya (Nuraeni, Andrisyah, & Nurunnisa. 2019, hlm. 22). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendekatan training yg mendukung pertumbuhan & perkembangan fisik & mental anak semenjak lahir hingga menggunakan usia 6 tahun melalui bonus pendidikan & mempersiapkan mereka buat pendidikan lebih lanjut (Nuraeni, & Santana. 2015, hlm. 160). Pendidikan harus diarahkan dan dikelola dengan tujuan yang jelas untuk mengembangkan pribadi yang tangguh dan berkarakter, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun kemanusiaan Manurung (dalam Nuraeni, Andrisyah, & Nurunnisa. 2020, hlm. 6). Karakter yang tumbuh di rumah dan memiliki kepribadian yang kuat dimulai dari pendidikan keluarga.

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan utama dan pertama bagi perkembangan anak-anak di masa depan. Karena itu, orang tua harus bisa menstimulus perkembangan anak dengan baik agar anak bisa tumbuh kembang dengan baik pula. Menurut Soetjningsih (dalam Kiftiyah, Sagita & Anshar. 2017, hlm. 199) Stimulasi adalah proses rangsangan yang masuk ke dalam otak dan dilakukan secara sadar melalui panca indera dalam suatu lingkungan tertentu atau non alam dengan tujuan untuk merangsang seluruh sistem sensorik dan motorik. Oleh karena itu, keluarga harus memberikan stimulasi yang

baik dan sesuai dengan kemampuan anak nya, pada zaman sekarang ini tidak sedikit keluarga yang menggunakan *youtube* untuk menstimulasi kemampuan kognitif nya.

Youtube adalah salah satu media umum dimana pengguna bisa mendownload video secara gratis & di akses berulang. Tersedia nya video yang beragam dan ada yang khusus untuk anak-anak sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti dengan tujuan ingin mengetahui peran media *youtube* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Mengenai perkembangan kognitif anak usia dini, ruang lingkup pembahasan ini berfokus pada kemampuan kognitif anak saat menggunakan media *YouTube*. Namun, penting untuk dicatat bahwa hal yang paling mendasar tentang anak usia dini tidak lepas dari peran orang tua. Pada penelitian ini figur orang tua sangat penting dan memiliki andil besar dalam mengoptimalkan efektivitas pemberian stimulasi melalui media *youtube*. Selain itu, media *youtube* hanya menjadi salahsatu dan bukan satu-satunya media yang bisa digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Orang tua adalah kunci sukses stimulasi di media *YouTube* ini. Dapat disimpulkan bahwa kegunaan penelitian ini adalah untuk mengedukasi masyarakat khususnya orang tua tentang peran media audiovisual berbasis *youtube* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

METODOLOGI

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa Metode penelitian kualitatif sering disebut metode naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah (natural environment). Secara khusus, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain studi fenomenologis, yang memungkinkan kita untuk memahami makna peristiwa dalam konteks tertentu dan hubungannya dengan masyarakat umum. Fokus penelitian ilmiah adalah deskripsi struktural tentang bagaimana subjek penelitian atau pengalaman penelitian dan bagaimana mereka mengalami dan menafsirkan pengalaman itu. Data fenomenologis menggunakan teknik penelitian utama, yaitu wawancara mendalam dengan subjek penelitian.

Sasaran penelitian ini yaitu tiga orang tua yang menggunakan media *youtube* untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak nya di cirata, Bandung Barat. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dengan 3 kali melakukan observasi kepada anak yang sedang menonton *youtube* dan dilakukan seminggu sekali selama 3 minggu berturut-turut. Penelitian ini di fokuskan pada bagaimana peran media audio visual berbasis *youtube* terhadap perkembangan kognitif anak yang di stimulasi video *youtube* oleh orang tua di Cirata, Bandung Barat. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara kepada tiga orang tua yang menggunakan video *youtube* untuk menstimulasi anak nya. Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak standar atau terbuka (*unstandardized interview*). Wawancara terbuka adalah wawancara di mana arah pertanyaan memberi informan kesempatan untuk berdiskusi, bukan hanya jawaban ya atau tidak. Meskipun observasi yang digunakan adalah observasi non partisipan. Menurut Sugiyono (2010), observasi non partisipan adalah observasi yang dilakukan dalam penelitian hanya sebagai pengamat independen, tanpa keterlibatan peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif yang meliputi deskripsi sistematis dan faktual. Menurut Miles dan Huberman (dalam Rijali, 2019, hlm. 83) analisis ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu 1) reduksi data, yaitu penelitian dengan proses seleksi, fokus dan tujuan yang dipilih dengan cermat. 2) paparan atau penyajian data, yaitu proses Mengatur informasi yang kompleks secara sistematis sehingga maknanya dapat dipahami lebih sederhana dan selektif. 3) penarikan

kesimpulan, yaitu menyelidik menarik kesimpulan tentang langkah terakhir dari analisis data yang sedang berlangsung baik selama dan setelah pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini tabel data identitas subjek dan hasil wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian

Tabel 1. Identitas Subjek dan Hasil Wawancara

No	Aspek	Subjek I	Subjek II	Subjek III
1.	Nama Inisial Orangtua	N.Y	D.R	N.N.K
2.	Pekerjaan Orangtua	Wanita Karir	Wanita Karir	Ibu Rumah Tangga
3.	Nama Inisial Anak	A.N.P	D.H.A	N.Z.A.F
4.	Usia anak	5 tahun	5 tahun	4 tahun
5.	Usia pertama kali diberikan stimulasi Youtube	1 tahun	3 tahun	1,5 tahun
6.	Jenis Video yang diberikan	Beragam seperti lagu-lagu anak, vlog anak-anak dll.	Lagu-lagu anak, vlog makanan anak-anak dll.	Kartun animasi (coco melon, nusa rara atau omar hana)
7.	Kemampuan Kognitif pada anak	Sedikit banyaknya anak mengenal angka dan alfabet, menyanyikan lagu anak-anak, tahu nama-nama hewan dan kreasi mainan lainnya	Anak jadi bisa mengekspresikan kemampuannya seperti dalam bernyanyi, mengenal urutan angka dan alfabet dengan cara di nyanyikan.	Anak jadi tahu angka dan alfabet menggunakan bahasa inggris, juga jadi tahu nama-nama hewan beserta suara nya.
8.	Intensitas pemberian video	Tergantung, kalau misalkan tidak ada teman main di kasih.	Jarang (ketika libur kerja baru dikasih itu juga hanya sekali dua kali selebihnya disuruh main dengan teman-temannya)	Jarang (pengganti ketika orang tua sedang sibuk dengan pekerjaannya)
9.	Cara pendampingan orangtua	Dengan mengontrol apa yang ditonton nya.	Kadang-kadang di dampingi karena takut menonton yang bukan tontonan anak-anak dan membatasi juga takut anak jadi kecanduan.	Mendampingi anak dan mengarahkan anak ketika anak ingin menonton kartun animasi

Kemampuan Anak

a. Anak Mampu Mengenal Angka dan Alfabet

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan kemampuan mengenal angka dan alfabet pada anak sebagai berikut.



Gambar 1 Tampilan Youtube Bagian Menenal Angka dan Alfabet

Pada subjek 1 orang tua menyatakan anak jadi menenal angka dan alfabet, subjek dua orang tua menyatakan bahwa anak nya jadi tahu urutan angka dan alfabet dengan cara di nyanyikan, subjek tiga menyatakan bahwa anaknya mampu menenal angka dengan bahasa inggris.

b. Anak Mampu Menenal Nama-nama Hewan

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan menenal nama-nama hewan dilihat pada kemampuan anak sebagai berikut.

Pada subjek 1 orang tua menyatakan setelah mereka menonton mereka mampu menenal nama-nama hewan tanpa diberitahu oleh orang tua, dan subjek tiga juga mengatakan selain angka dan alfabet anak juga mampu menenal nama-nama hewan beserta suaranya.



Gambar 2 Tampilan Youtube Bagian Menenal Nama-nama Hewan

c. Anak Mampu Mengeksplorasi Cerita Yang Ditonton

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan mengeksplorasi apa yang anak lihat relatif sama, anak-anak jadi mampu mengulang apa yang ditonton dengan cara mereka sendiri seperti dalam hal membuat video dirinya ketika melakukan sesuatu.

Selama melakukan pengamatan pada ke tiga anak perihal peranan media audio visual berbasis youtube untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Pada Anak

No	Nama Anak	Pertemuan Ke-1				Ket	Pertemuan Ke-2				Ket	Pertemuan Ke-3				Ket
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4	
1	ANP	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
2	DHA	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
3	NZAF	MB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB

Keterangan:

Capaian Indikator

1. Anak mampu meniru apa yang dilihat
2. Anak mampu mengeksplorasi apa yang dilihat
3. Anak mampu mengulang apa yang dilihat
4. Anak mampu menghafal apa yang dilihat

Keterangan Capaian Perkembangan Anak:

1. Belum Berkembang (BB).
2. Mulai Berkembang (MB).
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
4. Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan hasil akhir pada setiap pertemuan yang terdapat pada tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat dari pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3. Dari tabel hasil akhir diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada pertemuan ke-1 ananda ANP sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ananda DHA Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ananda NZAF Mulai Berkembang (MB). Pada pertemuan ke-2 ananda ANP Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ananda DHA Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ananda NZAF Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada pertemuan ke-3 ananda ANP, DHA dan NZAF sudah Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pembahasan

Berdasarkan perbandingan subjek hasil penelitian dan wawancara dengan ke tiga orang tua, anak-anak dari ketiga orangtua menunjukkan kemampuan pada area kognitif seperti dalam hal mengenal angka dan alfabet, mengenal nama-nama hewan beserta suaranya dan mengeksplorasi cerita yang ditonton. Selain itu apabila mengacu pada tabel hasil wawancara dengan orang tua, pemberian video-video dari ketiga subjek kebanyakan yaitu kartun animasi seperti coco melon, nusa dan rara atau omar dan hana, dan lagu-lagu anak. Hal yang paling terlihat dan berkembang yaitu kemampuan dalam mengenal angka dan alfabet, mengenal nama-nama hewan dan akhlak terpuji melalui film pendek. Pada usia ini, anak-anak dalam tahap meniru lingkungan mereka, sehingga mengenali rangsangan dari video YouTube seperti mengenal angka, huruf, lagu, nama binatang, dll, dapat membantu mereka mengingat dalam ingatannya.. Sementara temuan pada area kemampuan menghafal dari apa yang mereka lihat yaitu cara mereka mengikuti yang pada isi video. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang distimulasi memiliki efek yang sama dengan penelitian sebelumnya. Tentunya ini bisa menjadi salah satu cara untuk mendorong perkembangan pada area kognitif anak usia dini di era perkembangan teknologi gadget dan media sosial saat ini.

Hasil analisis data, peranan media audio visual berbasis youtube untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak berfokus pada empat indikator pencapaian peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu: 1) Anak mampu meniru apa yang dilihat, 2) Anak mampu mengeksplorasi apa yang dilihat, 3) Anak mampu mengulang apa yang dilihat, (4) Anak mampu menghafal apa yang dilihat. Dengan keempat indikator ini anak diharapkan mampu mengembangkan kognitifnya melalui media audio visual berbasis

youtube. Tentunya ini sejalan dengan penelitian Kiftiyah, Sagita & Anshar (2017) mengemukakan bahwa media audio visual berbasis youtube bisa menjadi sarana optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi serta analisis data, maka dapat kita simpulkan bahwa stimulasi menggunakan media audio visual berbasis youtube dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu mengenal angka dan alfabet, mengenal nama-nama hewan beserta suaranya dan mengeksplorasi cerita yang ditonton. Temuan ini pada dasarnya mengaitkan pembelajaran audiovisual dengan mengganti objek media dengan *YouTube*. Anak usia dini adalah masa keemasan pada artinya pertumbuhan sel otak menjadi area kemampuan kognitif mulai berkembang pesat apabila dirangsang dengan baik & berdampak positif bagi perkembangan selanjutnya. Mengembangkan keterampilan mereka secara efisien dan langsung, dengan mengingat bahwa itu harus disertai dengan dukungan dan bimbingan orang tua. Oleh karena itu, stimulus ini dapat dijadikan acuan untuk merangsang anak-anak di rumah untuk mengembangkan keterampilannya secara efektif dan langsung. Namun, stimulasi ini membutuhkan dukungan dan bimbingan orang tua yang tepat.

REFERENSI

- Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2006). Pedoman Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita, Departemen Kesehatan Indonesia. https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/Buku%20SDIDTK_1554107456.pdf
- Fadlillah, M. (2016). *Desain pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik & praktik*. Jogjakarta Ar-Ruzz Media
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Muhammadiyah Universitas Pers. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9276/Iva%20Nur%20Kiftiyah.pdf?sequen>
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas program sekolah ramah anak dalam meningkatkan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29. [10.31004/obsesi.v4i1.204](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204)
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2020). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 6-15. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1481>
- Nuraeni, L., & Santana, F. D. T. (2015). Persepsi, Pola Pengasuhan, Dan Peran Serta Keluarga Pemulung Tentang Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Deskriptif Pada Keluarga Pemulung Dikampung Cibatu Desa Cilame Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat). *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 160-168. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p160-168.175>
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>