

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi masa kini berlangsung sangat pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, khususnya dalam cara berinteraksi dan berkomunikasi. Perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan menciptakan suatu inovasi yang memudahkan kehidupan manusia.¹ Perubahan tersebut menghasilkan berbagai inovasi yang memudahkan manusia untuk terhubung satu sama lain dan mendukung berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Salah satu inovasi yang digunakan saat ini adalah internet. Internet memudahkan manusia dalam menyebarkan dan menerima informasi dengan mudah dan cepat tanpa adanya hambatan ruang dan waktu. Oleh karena itu adanya internet memudahkan manusia dalam mengakses informasi.

Kemudahan dalam mengakses informasi ini juga dimanfaatkan oleh anak-anak. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 sebanyak 51,19 persen anak yang berusia 5-6 tahun telah mengakses internet.² Tingginya akses internet pada anak usia dini menunjukkan urgensi penanaman nilai kesopanan sejak dini. Platform digital seperti YouTube, TikTok, Instagram, X, dan Facebook menyediakan berbagai konten yang mudah diakses oleh anak-anak. Konten yang beredar sangat beragam, mulai dari konten yang bersifat edukatif dan menghibur hingga menampilkan interaksi kurang santun, sikap tidak menghargai orang lain, ujaran kebencian, maupun informasi yang tidak layak bagi anak. Perilaku anak berisiko dipengaruhi oleh beragam konten yang anak

¹ Ummi Rasyida Syafawani and Teguh Prasetyo, "Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (December 2024): 214–30, <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>, p. 215.

² Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, "Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital," Kominfo Digital, diakses 18 Juli 2025, <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>.

tonton.³ Perilaku anak rentan dipengaruhi oleh beragam konten yang ditonton, sebab konten tersebut menjadi model perilaku yang diamati dan ditiru. Salah satu platform yang umum digunakan adalah YouTube, namun algoritmanya berpotensi menampilkan berbagai konten, termasuk yang tidak sesuai bagi perkembangan anak, sehingga diperlukan pendampingan dan pengawasan.

Algoritma yang diterapkan dalam sistem rekomendasi konten digital belum sepenuhnya mampu menyaring tayangan yang sesuai bagi anak usia dini. Meskipun sejumlah konten di YouTube menampilkan visual yang tampak ramah anak dan bersifat edukatif, konten yang bersifat mengganggu (*disturbing content*) masih berisiko diakses oleh anak-anak karena keterbatasan sistem dalam memilah dan mengendalikan konten secara menyeluruh.⁴ Konten yang tidak sesuai dengan nilai kesopanan masih berisiko diakses oleh anak-anak di YouTube karena sistem penyaringannya belum sepenuhnya efektif, meskipun dengan tampilan visual yang menarik. Kondisi ini bahkan terjadi pada platform yang secara khusus ditujukan untuk anak, seperti YouTube Kids. Studi oleh Kostantinos et al. menunjukkan bahwa dari 233.337 video bertema anak yang dianalisis, sekitar 1,05% tergolong tidak pantas. Kemudian, terdapat 3,5% kemungkinan seorang anak yang mulai menonton video anak diarahkan ke konten yang tidak layak hanya dalam sepuluh kali rekomendasi.⁵ Terdapat kemungkinan bahwa anak-anak akan diarahkan ke konten yang tidak pantas, meskipun awalnya menonton video anak. Temuan ini menunjukkan bahwa algoritma rekomendasi pada platform digital belum sepenuhnya mampu menjalankan fungsi protektif terhadap anak. Sebaliknya, algoritma tersebut justru berpotensi menjadi jalur masuk bagi konten yang dapat menghambat perkembangan anak.

³ Haya Mudianti and Edo Dwi Cahyo, "Analisis Dampak Tayangan Youtube Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini," *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini* 6, no. 2 (January 2024): 30–43, https://doi.org/10.52484/al_athfal.v6i2.433, p. 2.

⁴ Kostantinos Papadamou et al., "Disturbed YouTube for Kids: Characterizing and Detecting Inappropriate Videos Targeting Young Children," *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* 14 (May 2020): p. 522, <https://doi.org/10.1609/icwsm.v14i1.7320>.

⁵ *Ibid*, p. 523.

Paparan anak terhadap tayangan yang diakses sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk peran orang tua dalam membimbing dan mengawasi aktivitas *online* anak. Rendahnya tingkat pengawasan dari orang tua semakin memperbesar peluang bagi anak untuk mengakses berbagai konten yang tersebar luas di internet, termasuk yang bermuatan negatif dan tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak.⁶ Minimnya kontrol dari orang tua membuka peluang lebih besar bagi anak untuk menemukan konten internet yang bersifat negatif dan belum sesuai dengan perkembangan usianya. Hal ini menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak agar mengakses konten yang sesuai tahap perkembangannya.

Nilai kesopanan merupakan salah satu aspek moral yang perlu ditanamkan sejak dini agar anak mampu berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial. Nilai kesopanan meliputi sikap menghormati, menghargai orang lain, dan bertingkah laku sesuai dengan aturan serta norma yang berlaku di masyarakat.⁷ Hal ini menunjukkan bahwa nilai kesopanan mencerminkan perilaku yang baik secara individual, serta menjadi landasan penting dalam menjaga keharmonisan hubungan sosial di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, penanaman nilai kesopanan sejak usia dini membentuk perilaku yang sesuai norma dan mendukung terciptanya kehidupan sosial yang harmonis.

Nilai kesopanan pada anak tidak terbentuk secara spontan. Pembentukan nilai tersebut dipengaruhi oleh faktor internal berupa daya pilih anak untuk menerima dan mengolah pengaruh dari luar, serta faktor eksternal yang terdapat dari luar pribadi anak.⁸ Kombinasi kedua faktor ini menunjukkan bahwa perkembangan nilai kesopanan berlangsung seiring dengan kemampuan anak serta kualitas lingkungan. Dengan demikian, nilai kesopanan pada anak

⁶ Eliza Zihni Zatihulwani, "The Relationship Between Parenting Patterns and Moral Development of Preschool-Aged Children," *Fundamental and Management Nursing Journal* 8, no. 1 (April 2025): p. 19, <https://doi.org/10.20473/fmnj.v8i1.62999>.

⁷ Aulia Az-Zahra et al., "Membangun Sikap Sopan Santun Pada Anak Usia Dini," *Aulad : Journal on Early Childhood* Volume 8, no. Issue 2 (2025): 669–677, <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.912>, p. 675.

⁸ Aliya A. Ramadhan, Khamdun, and Sekar D. Ardianti, "Peran Keluarga Dalam Pembentukan Sikap Sopan Santun Pada Anak SD Di Desa Tengguli Jepara," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10 (4), 41–49 (2024), <https://doi.org/10.5281/zenodo.10499139>, p. 47.

berkembang melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan dipengaruhi oleh pengalaman pribadi serta stimulasi lingkungan.

Nilai kesopanan yang diperoleh anak dari lingkungan eksternal salah satunya terbentuk melalui tayangan digital yang anak akses. Platform seperti YouTube kini menjadi bagian dari keseharian anak. Namun, tidak semua konten yang diakses anak mendukung nilai kesopanan. Beberapa tayangan yang populer di kalangan anak-anak kurang menekankan nilai kesopanan. Paparan terhadap konten yang tidak sesuai dengan perkembangan berpotensi memengaruhi internalisasi nilai kesopanan anak, karena anak meniru perilaku yang dilihat dari tayangan yang diakses.⁹ Dalam konteks ini, media digital dapat dipahami sebagai faktor eksternal yang memiliki pengaruh terhadap nilai kesopanan anak. Kondisi ini menekankan perlunya perhatian terhadap kualitas tayangan anak, karena paparan terhadap isi tayangan dapat memperkuat ataupun melemahkan proses internalisasi nilai kesopanan pada anak.

Anak usia dini memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku yang anak amati dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari media digital. Salah satu bentuk perilaku yang kerap ditiru adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai kesopanan, seperti ujaran kebencian yang muncul dalam tayangan yang dikonsumsi melalui gawai maupun televisi.¹⁰ Anak meniru ungkapan negatif yang dijumpai dalam tayangan melalui gawai maupun televisi. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa anak usia dini belum memiliki kemampuan menyaring perilaku yang pantas dan tidak pantas, sehingga paparan terhadap konten yang tidak sesuai dapat menghambat proses internalisasi nilai kesopanan yang seharusnya berkembang. Meskipun terdapat tayangan yang tidak sesuai dengan perkembangan anak, konten lain memiliki potensi untuk mendukung perkembangan anak.

Paparan anak terhadap tayangan yang menampilkan perilaku dan interaksi yang mencerminkan nilai kesopanan berkontribusi dalam pembentukan cara

⁹ Mawar Pebriani and Astuti Darmiyanti, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (April 2024): p. 2, <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.556>.

¹⁰ Tita Pertamawati et al., "Analisis Pendidikan Moral Anak Usia Dini Dalam Keluarga Jawa," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 5 (October 2023): p. 6109, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.3682>.

anak bersikap, berkomunikasi, dan merespons orang lain secara santun. Eksposur anak terhadap ungkapan-ungkapan yang mengandung pujian dan dukungan verbal secara konsisten dapat mendorong terbentuknya kebiasaan serta pemahaman terhadap interaksi yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Tayangan Peppa Pig Official di YouTube menunjukkan bentuk apresiasi yang diberikan kepada tokoh atas usaha yang dilakukan, sehingga membantu anak mengenali ekspresi komunikasi yang santun.¹¹ Apresiasi terhadap usaha tokoh disajikan dalam media edukatif, memungkinkan anak meniru interaksi yang terjadi didalam tayangan yang anak akses.

Salah satu nilai kesopanan yang perlu diperhatikan adalah penggunaan kata ajaib. Kata ajaib merupakan sebutan untuk ungkapan santun yang wajib dikenal dan digunakan oleh anak dalam kesehariannya.¹² Kata ajaib memiliki keistimewaan dan manfaat dalam proses komunikasi serta interaksi sosial yang harmonis, karena membantu anak belajar bersikap sopan, menghargai orang lain, dan mengekspresikan diri secara positif. Dengan demikian, pembiasaan kata ajaib sejak usia dini membentuk perilaku yang mencerminkan nilai kesopanan.

Pengenalan kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih melalui pembiasaan serta penguatan positif dari orang dewasa berperan penting dalam membantu anak memahami nilai kesopanan sekaligus membangun dasar interaksi sosial yang harmonis dan menghargai orang lain. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg *“The first level preconventional morality, generally seen at about ages 4-10, judgements are based on proximal and generally superior sources of authority”*.¹³ Pada rentang usia 4-10 tahun pemahaman anak mengenai benar dan salah masih terbatas serta sangat dipengaruhi oleh otoritas orang dewasa. Anak cenderung menilai perilaku berdasarkan konsekuensi langsung yang anak alami, seperti

¹¹ Natasha Ayalus Yoan Yola Yolanda and Barli Bram, *“Positive Politeness Strategies Used by Parents in Peppa Pig Official YouTube Channel,” ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 5, no. 4 (December 2022): p. 631, <https://doi.org/10.34050/elsjish.v5i4.24140>.

¹² Widjati Hartiningtyas et al., *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Keluargaku Unik untuk SD Kelas II* (2021), p. 257.

¹³ Elizabeth C. Vozzola and Amie K. Senland, *Moral Development: Theory and Applications, Second Edition* (New York London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2022): p. 30, <https://doi.org/10.4324/9780429295461>.

mendapatkan penghargaan atau menghindari hukuman. Oleh karena itu, pembiasaan kata ajaib perlu dilakukan melalui strategi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti memberikan contoh penggunaan kata ajaib dalam percakapan sehari-hari, memberikan apresiasi ketika anak menggunakannya, serta memberikan arahan yang jelas ketika anak lupa atau belum terbiasa mengucapkannya. Dengan pembiasaan yang konsisten dan penguatan positif, diharapkan anak akan menggunakan kata ajaib sebagai nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi pembiasaan kata ajaib pada anak usia dini juga didukung oleh hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al. menegaskan pentingnya pembiasaan kata maaf, tolong, dan terima kasih bagi anak usia dini, sebab anak yang terbiasa menggunakan kata ajaib akan lebih responsif terhadap kebutuhan orang lain, lebih peka terhadap situasi sosial, serta mampu mengelola interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa.¹⁴ Pembiasaan kata maaf, tolong, dan terima kasih pada anak usia dini membantu anak merespons kebutuhan orang lain serta mengembangkan kepekaan sosial dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Dengan demikian, pembiasaan kata ajaib sejak usia dini merupakan langkah penting dalam menanamkan nilai kesopanan pada anak.

Faktanya, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pembiasaan kata ajaib pada anak usia dini belum optimal. Penelitian oleh Erika, mengungkapkan beberapa anak usia dini belum terbiasa mengucapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam interaksi sehari-hari.¹⁵ Penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam interaksi sosial belum menjadi kebiasaan bagi anak-anak, yang mencerminkan kurangnya penanaman kata ajaib. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih memerlukan stimulasi untuk menggunakan kata ajaib dalam interaksi sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan kata ajaib perlu ditanamkan sebagai bagian dari nilai kesopanan agar anak terbiasa

¹⁴ Solikhatus Nisa, Ika Puspitasari, and Shokhibul Arifin, “*Habit of Applying Magic Words (Excuse Me, Please, Sorry and Thank You) in Supporting the Character of Early Childhood in Little Star Kindergarten*,” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 19, no. 3 (May 2025): p. 1756. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i3.4471>.

¹⁵ Erika Wulandari Anandar, “Implementasi Metode Pembiasaan Mengucapkan Kata Ajaib Untuk Pembentukan Karakter Sopan Santun Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Muttaqin Kota Pekanbaru” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024), p. 9.

menerapkan dalam kehidupannya. Salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan kata ajaib pada anak usia dini adalah menggunakan video animasi yang memuat kata ajaib.

Video animasi yang memuat cerita anak dengan penggunaan kata ajaib dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Tampilannya yang menarik, penggunaan warna cerah, gerakan tokoh, serta narasi yang dikemas dalam bentuk cerita menjadikan video animasi sebagai media yang mampu menarik perhatian anak.¹⁶ Pembelajaran yang dikemas secara naratif melalui video animasi memungkinkan anak mengamati bagaimana kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih digunakan dalam kehidupan sehari-hari melalui konteks cerita. Selain itu, video animasi memiliki fleksibilitas waktu dan tempat, karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengulang dan memperkuat pemahamannya terhadap materi atau nilai yang diajarkan.

Kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih merupakan representasi nilai kesopanan dalam interaksi sosial. Setiap kata ajaib mencerminkan makna dan perilaku tertentu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, video animasi cerita menampilkan penggunaan kata ajaib melalui dialog cerita yang membantu anak memahami penggunaan kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari.

Video animasi Nussa Rarra berpotensi sebagai sarana dalam menanamkan nilai kesopanan. Kemudahan akses melalui platform YouTube menjadikan video animasi Nussa Rarra mudah dijangkau oleh anak-anak maupun orang tua melalui perangkat digital. Beberapa video animasi Nussa Rarra telah ditonton lebih dari 50 juta kali yang menunjukkan tingkat popularitas yang tinggi di kalangan penonton. Rata-rata durasi setiap episode Nussa Rarra berkisar antara 3-6 menit, sehingga masih berada dalam batas aman *screen time* jika ditonton secara wajar. Meskipun demikian, penting bagi orang tua untuk tetap memperhatikan durasi menonton anak. Berdasarkan rekomendasi *American Academy of Pediatrics*, anak usia 2–5 tahun disarankan tidak menonton lebih

¹⁶ Aulia Nurhasanah and Alfurqan, "Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar," *Tazakka: Jurnal Pendidikan dan Keislaman* 2, no. 02 (May 2024): p. 96, <https://doi.org/10.24036/tazakka.v2i02.37>.

dari satu jam per hari dan sebaiknya didampingi oleh orang dewasa sehingga anak dapat memperoleh manfaat dari tontonan yang sesuai dengan usianya.¹⁷ Pendampingan orang tua atau guru sangat penting untuk membantu anak memahami konten secara tepat dan menghindari pengaruh negatif dari tayangan yang tidak sesuai. Batasan durasi juga mencegah anak mengalami kelelahan atau stimulasi yang berlebihan dari rangsangan visual dan audio.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana nilai kesopanan direpresentasikan melalui penggunaan kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih dalam video animasi Nussa Rarra. Tayangan anak berpotensi menjadi contoh perilaku yang ditiru, sehingga memahami representasi nilai kesopanan dalam animasi Nussa Rarra menjadi penting. Hal ini menjadi relevan karena beberapa anak belum terbiasa menggunakan kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai nilai normatif, kata ajaib menjadi landasan bagi anak untuk memahami perilaku yang pantas dan diterima dalam interaksi sosial. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan analisis isi (*content analysis*), penelitian ini menelaah dialog yang memuat penggunaan kata maaf, tolong, dan terima kasih dalam video animasi Nussa Rarra sebagai bagian dari nilai kesopanan pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini berjudul **“Representasi Nilai Kesopanan Kata Ajaib dalam Video Animasi Nussa Rarra Anak Usia 5–6 Tahun (Studi Analisis Konten Video Animasi Untuk Anak).”**

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah representasi nilai kesopanan melalui kata ajaib yang terdiri dari maaf, tolong, dan terima kasih yang ditampilkan dalam dialog pada alur cerita video animasi Nussa Rarra sebagai bagian dari nilai kesopanan pada anak usia 5–6 tahun. Dalam penelitian ini, dipilih lima video relevan yang memuat kata ajaib berjudul Belajar Ikhlas, Tetanggaku Hebat, Berhutang atau Tidak?, Marahan Nih?, serta Tolong dan Terima Kasih.

¹⁷ Council On Communications and Media et al., “Media and Young Minds,” *Pediatrics* 138, no. 5 (November 2016): p. 3. e20162591, <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus masalah, maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih diidentifikasi dalam video animasi Nussa Rarra?
2. Bagaimana kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih direpresentasikan dalam video animasi Nussa Rarra?
3. Bagaimana makna nilai kesopanan yang dibangun melalui penggunaan kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih dalam video animasi Nussa Rarra?

D. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kata ajaib maaf, tolong, dan terima kasih dalam video animasi Nussa Rarra sebagai nilai kesopanan anak usia 5–6 tahun.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait representasi nilai kesopanan.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengajarkan nilai-nilai kesopanan pada anak usia dini melalui video animasi.
- b. Orang tua, penelitian ini diharapkan menjadi sumber inspirasi dalam membimbing anak untuk memahami dan menerapkan nilai kesopanan dalam kehidupan sehari-hari melalui tayangan yang mendidik.

- c. Peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji representasi nilai kesopanan dalam media terhadap perkembangan anak usia dini.

