Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini

by Kholida Munasti

Submission date: 15-Dec-2022 10:32PM (UTC-0700)
Submission ID: 1982618608
File name: 153_Kholida_7153-7162.pdf (560.05K)
Word count: 5403
Character count: 33194

Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 7153-7162
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini

Kholida Munasti[1]✉ Sigit Purnama[1], Winarti[1], Mutmainnah[2], Rahmatun Nessa[2], Dewi Fitriani[3], Umar bin Abd Aziz[4], Saptiani[5], Rosmiati[2], Rahmi[2]

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia(1); Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, Indonesia(2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia(3); Ilmu Perpustakaan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia(4); Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Indonesia(5)

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

Abstrak

Revolusi industri 4.0 sangat mendukung kecanggihan teknologi komunikasi, salah satunya *smartphone*. *Smartphone* memiliki fitur media sosial dan yang paling populer adalah *TikTok*. Penggunaan aplikasi *TikTok* dapat menjadi media alternatif yang membantu perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan baru terhadap aplikasi *TikTok* yang sering di gambarkan buruk terhadap anak ternyata memiliki manfaat yang baik untuk perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menganalisis seluruh hasil observasi peneliti dengan apa adanya serta pengumpulan data di ambil melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aplikasi *TikTok* memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, antara lain nilai agama dan moral melalui bersabar, fisik motori dengan melatih otot melalui gerakan, kognitif melalui penghafalan, bahasa dengan bertambahnya pembendaharaan kata, sosial emosional melalui pengekspresian wajah sesuai dengan suasana hati serta tampil percaya diri dan seni dengan mengembangkan bakat terpendam anak.

Kata Kunci: *tiktok; media sosial; perkembangan anak*

Abstract

The industrial revolution 4.0 strongly supports the sophistication of communication technology, one of which is smartphones. Smartphones have social media features and the most popular one is TikTok. The use of the TikTok application can be an alternative media that helps children's development. The purpose of this study is to provide a new perspective on the TikTok application, which is often described as bad for children, in fact it has good benefits for child development. This study uses a qualitative descriptive method by analyzing all the results of the researcher's observations as they are and the data collection is taken through observation and documentation. The results of the study reveal that the TikTok application has a role in helping children's development, including religious and moral values through being patient, physical motor by training muscles through movement, cognitive through memorization, language with increasing vocabulary, emotional social through facial expressions according to mood and appear confident and art by developing children's hidden talents.

Keywords: *tiktok; social media; child development*

Copyright (c) 2021 Kholida Munasti, et al.

✉ Corresponding author : Kholida Munasti
Email Address : kholidamunasti@gmail.com (Yogyakarta, Indonesia)
Received 7 July 2022, Accepted 20 July 2022, Published 16 December 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

Pendahuluan

Saat ini, dunia sudah masuk dalam revolusi industry 4.0 yang artinya semua sudah maju dan canggih baik dalam teknologinya serta pengaplikasiannya. Perkembangan revolusi industry 4.0 ini dibuktikan pula dengan majunya teknologi terutama dalam bidang komunikasi dan informasi. Teknologi informasi dan komunikasi sendiri adalah suatu hal yang dapat mempermudah kehidupan manusia (Batoebara, 2020). Berbagai macam media komunikasi pun hadir dan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan bahkan menjadi salah satu kebutuhan pokok masyarakat. *Handphone* dan jaringan internet merupakan teknologi komunikasi dan informasi yang sekarang dipakai di seluruh dunia. Hampir di seluruh dunia semua orang menggunakan jaringan internet dan *Handphone*. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang banyak digunakan di berbagai kalangan serta kemudahan mengakses internet membuat banyak orang menginstal aplikasi *chatting*, sosial media, permainan dan hiburan (Maharani, 2021). *Handphone* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu komunikasi dengan mengirimkan pesan sedangkan yang disebut *Smartphone* berarti pembaruan dari sebuah *Handphone* yang bukan hanya dapat mengirimkan pesan teks saja, melainkan juga menampilkan gambar, memutar suara dan video, serta memuat fitur-fitur baru yang canggih untuk mendukung kemudahan berkomunikasi seperti adanya kamera, video, musik, permainan, bahkan sosial media seperti *Email*, *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat*, *Google*, *Youtube*, *TikTok*, *Game Online* dan fitur media sosial lainnya yang kemungkinan akan terus maju dan berkembang sebagai sebuah hiburan (Hendrayana et al., 2021). Dengan adanya media sosial akan semakin memudahkan orang-orang untuk saling berinteraksi dengan jarak yang jauh bahkan ke seluruh dunia. Media sosial hanya dapat digunakan jika ada jaringan internet dan penggunanya juga disesuaikan dengan ide dan kreativitas penggunanya serta dapat memberikan kemudahan bagi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain (Aprilia, 2018).

Media sosial memerlukan internet dalam penggunaannya serta memungkinkan seseorang untuk saling berhubungan, berpartisipasi dan bahkan berinteraksi secara langsung melalui berbagi *content*/isi (Dewa & Safitri, 2021). Media sosial merupakan sebuah fitur yang sangat banyak di minati oleh masyarakat, baik anak-anak maupun remaja terutama media sosial yang dapat menampilkan video *streaming* secara langsung. Video *streaming* adalah teknologi video yang dapat memberikan informasi dalam bentuk video secara *live* atau langsung (Islamiyah, 2020). Salah satu aplikasi viral yang digunakan oleh masyarakat saat ini adalah *TikTok*. *TikTok* merupakan aplikasi khusus video, musik, dan poto buatan Negara China oleh Zhang Yi Ming pada September 2016 (Kusuma & Oktavianti, 2020; Putri & Azeharie, 2021)

TikTok digemari karena memberikan sarana untuk membuat konten yang beragam mulai dari video *challenge* atau video *lipsync*, musik, menari, *dubbing*, bernyanyi dan lain-lain (Dewa & Safitri, 2021). Aplikasi *lipsynch* (*TikTok*) telah diunduh 50 juta kali di *Google Playstore* (Dewa & Safitri, 2021). Bahkan tercatat tahun 2021 aplikasi *TikTok* sudah di*download* lebih dari 100 juta pengguna di *Google Playstore*. Artinya, pengguna aplikasi *TikTok* semakin meningkat dan populer. Sesuai dengan penelitian *Sensor Tower* yang dijelaskan bahwa media sosial yang paling populer sejak tahun 2020 adalah *Likee, Snapchat, Instagram, Facebook dan TikTok* (Pramelani, 2021). Ditambahkan dengan hasil penelitian pada siswa SMP dan SMA di Padang bahwasannya dari 229 siswa 95,2% mengenal aplikasi *TikTok* dan dari 228 siswa 68% sudah mendownload *TikTok* (Mana, 2021). Terlebih lagi penggunaan *TikTok* juga di dukung dengan *Smartphone* yang semakin lama semakin canggih dan jaringan internet yang dulu hanya *2G* sekarang sudah memasuki *5G* yang kecepatannya menjadi semakin kencang. Aplikasi *TikTok* ini menjadi semakin populer karena *TikTok* memfasilitasi penggunanyaa untuk kreatif dengan adanya fitur perekam, musik, foto, video, filter, editing, stiker serta dapat menyebarluaskan video yang dibuat ke media sosial yang lain (Islamiyah, 2020). Aplikasi *TikTok* merupakan aplikasi video pendek dengan tambahan musik yang diminati orang dewasa, remaja, dan anak-anak (Nur et al., 2021). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Adawiyah (Putra et al.,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

2021) bahwa *TikTok* merupakan media sosial yang sangat *update* bahkan *TikTok* penggunanya dapat membuat video mulai dari 15 – 60 detik dengan beragam fitur tambahan lainnya untuk memperindah tampilan video *TikTok* tersebut, sehingga tak heran jika *TikTok* menjadi aplikasi yang sangat digemari seluruh kalangan masyarakat, baik dari kalangan orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Aplikasi *TikTok* sangat dekat dengan anak sekolah (Aji, 2018). Hal ini juga berlandaskan bahwa *TikTok* merupakan aplikasi hiburan yang mampu menghilangkan kebosanan (Dwi et al., 2021).

Aplikasi *TikTok* memberikan kesempatan yang luas bagi para penggunanya untuk selalu berkreasi dengan bebas mengekspresikan dirinya (Rahmanda & Benuf, 2021). *TikTok* menjadi aplikasi yang sangat populer di kalangan masyarakat terlebih lagi pada remaja dan anak-anak (Fitri et al., 2019). *TikTok* merupakan aplikasi yang memberikan efek unik, menarik, serta di dukung penambahan musik dan fitur editing lainnya yang mudah digunakan oleh penggunanya untuk menghasilkan video kemudian dipamerkan oleh teman-teman atau pengguna lainnya sehingga mendorong penggunanya menjadi *content creator* atau orang sering menyebutnya selebriti *TikTok* (Maharani, 2021). Aplikasi *TikTok* juga membuat para penggunanya untuk bersaing mendapatkan ketenaran demi mendapatkan *like*, komentar dan banyak pengikut serta rela melakukan apa saja (Kusuma & Oktavianti, 2020). Hal ini juga membuktikan bahwa penggunaan *TikTok* memicu sikap narsisme para penggunanya untuk melakukan apapun demi mengejar *like* dan *followers* dengan bertingkah yang aneh-aneh (Batoebara, 2020).

Aplikasi TikTok sebenarnya sudah ada sejak 2016, namun masih populer hingga saat ini (Dewa & Safitri, 2021). Pada awal kemunculannya di Indonesia, tiktok mendapatkan kecaman dari masyarakat bahkan sempat di blokir oleh Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) dikarenakan banyaknya laporan masyarakat dan laporan dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) ke Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) terkait isi dari konten di *TikTok* yang dirasa senonoh dan sangat tidak mendidik bahkan lebih tertuju ke pada hal yang negative seperti pornografi (narkolema), perbuatan yang tidak terpuji, LGBT (*Lesbi, Gay, Biseksual, and Transgender*), fitnah, pelecehan agama, *bullying* dan hal lain yang meresahkan masyarakat terutama mencemari pikiran anak-anak yang mana hal ini sangat bertentangan dengan norma-norma yang ada di Indonesia (Kussanti et al., 2020). Bahkan ada beberapa siswa rutin menggunakan aplikasi *TikTok* hingga membuat kecenderungan ketergantungan sehingga membuat malas belajar. *TikTok* merupakan media hiburan dan penunjang kreativitas pemiliknya, namun juga terdapat unsur negative seperrti tayangan yang tidak sesuai untuk di tonton anak-anak seperti terlalu vulgar dan erotis yang lebih pantas di tonton oleh orang dewasa (Arrofi & Hasfi, 2019)

UUD No. 20 Tahun 2003, menegaskan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia mulai dari nol sampai enak tahun (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan No. 20, 2003). Masa usia dini disebut juga sebagai masa peka anak terhadap pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga tahap perkembangan awal yang diterima oleh anak akan sangat menentukan perilaku, sikap dan kepribadian anak di masa depan (We & Fauziah, 2020). Anak-anak merupakan peniru yang ulung, artinya apa yang dilihat itulah yang dilakukan. Anak merupakkan peniru yang sangat baik, segala hal yang dilihat dan didengar akan ditiru. Apabila anak dibiasakan untuk mendengar dan melihat sesuatu yang baik dan mendidik maka anak akan menjadi pribadi yang baik, namun bila anak dibiasakan dengan mendengar dan melihat hal yang buruk maka perilaku anak akan menjadi buruk (Widyastuti, 2018). Seperti yang kita ketahui sebelumnya bahwa pengguna aplikasi *TikTok* adalah usia anak-anak dan remaja. Usia anak-anak dan remaja merupakan masa yang rentan terpengaruh dampak negativ dari lingkungannya misalnya hal yang di lihat di *TikTok*. Hal ini sering dikaitkan dengan moral anak-anak dan remaja yang semakin buruk karena terpengaruh tontonan di *TikTok*. Hal ini terjadi karena anak-anak dan remaja belum terlalu bisa memilah atau bahkan membedakan perbuatan yang baik dan yan buruk, yang sering dikaitkan dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

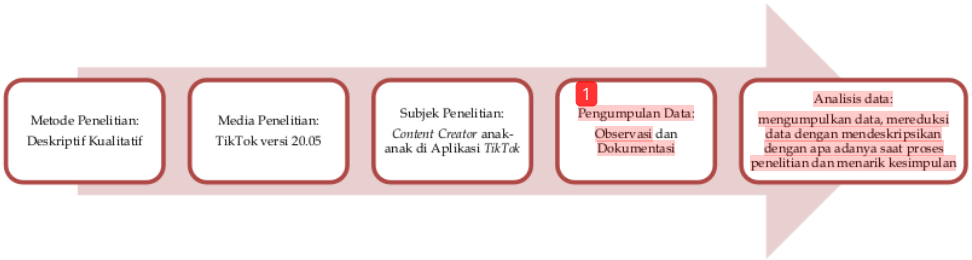
perkembangan moral anak. Perkembangan moral merupakan sebuah penalaran, perilaku dan perasaan tentang standar benar dan salah (Imron, 2016).

Meskipun aplikasi *TikTok* pernah di blokir di Indonesia, namun sekarang sudah dibuka kembali. Penggunaan aplikasi *TikTok* sebenarnya memiliki makna tersendiri jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Saat dilihat dari sisi buruknya, aplikasi TikTok sering di anggap sebagai pemicu perilaku buruk pada anak-anak dan remaja. Sesuai dengan hasil observasi, peneliti melihat anak-anak dan remaja menggunakan baju-baju yang terbuka atau cara berpakaian yang tidak sesuai dengan usianya, berjoget yang tidak senonoh dengan lagu Dj (*Disc Jockey*), mengejek (*bullying*) satu sama lain melalui komentar, mendapatkan pengetahuan bahasa yang kotor, mencaci maki dan berbicara kasar kepada orang lain, melakukan kekerasan dengan mencontoh perilaku yang ada di dalam video *TikTok*, serta melihat tontonan yang tidak mendidik (pornografi). Anak-anak masih berada dalam tahap mengenal lingkungannya dan mereka belum mengerti mana yang baik untuk di contoh dan mana yang sehingga disaat mereka menonton *TikTok* mereka akan menyerap semua informasi dan menirunya (Kamaliyah, 2021).

Jika dilihat dari sisi positifnya, maka aplikasi *TikTok* dirasa memiliki segudang manfaat yang dapat dimaksimalkan oleh penggunanya seperti menyalurkan bakat bernyanyi, menari, membagikan ilmu/informasi seperti tips-tips sederhana dan tutorial bahkan untuk promosi sebuah produk (Fitri et al., 2019). Pada anak-anak dan remaja aplikasi *TikTok* dapat menjadi media pembelajaran baik dalam mengekspresikan diri maupun mengambangkan bakat yang dimiliki serta secara tidak langsung dapat membantu perkembangan anak. Terdapat 6 aspek perkembangan pada anak yaitu aspek nilai agama moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan yang terakhir seni (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan No.146, 2014). Artinya aplikasi *TikTok* tidak hanya memiliki sisi negatif, tetapi juga memiliki sisi positif untuk menghibur, menjadi wadah kreatifitas dan eksistensi. Hal inilah yang membuat peneliti sangat tertarik untuk membahas sisi positif aplikasi *TikTok* terkait dengan membantu perkembangan anak.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan deskriptif kualitatif sebagai metode yang digunakan serta observasi dan dokumentasi menjadi teknik pengumpulan data. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang menjadi *content creator* di *TikTok*. Observasi lapangan dilakukan pada aplikasi *TikTok* dengan melihat video-video yang diperankan oleh anak-anak guna melihat sisi positif dari aplikasi *TikTok* terkait dengan aspek perkembangan anak pada konten *TikTok* masing-masing pengguna. Peneliti melakukan penelitian menggunakan aplikasi *TikTok* versi 22.05. Peneliti juga melakukan dokumentasi dengan menangkap layar (*screenshoot*) video *TikTok* yang telah di unggah. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan mereduksi data sesuai dengan hasil observasi dan dokumentasi yang didapatkan kemudian menyederhanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian data disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan ditulis dengan apa adanya hingga dapat ditarik kesimpulan.



Gambar 1. Ilustrasi Kerangka Penelitian

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

Hasil dan Pembahasan

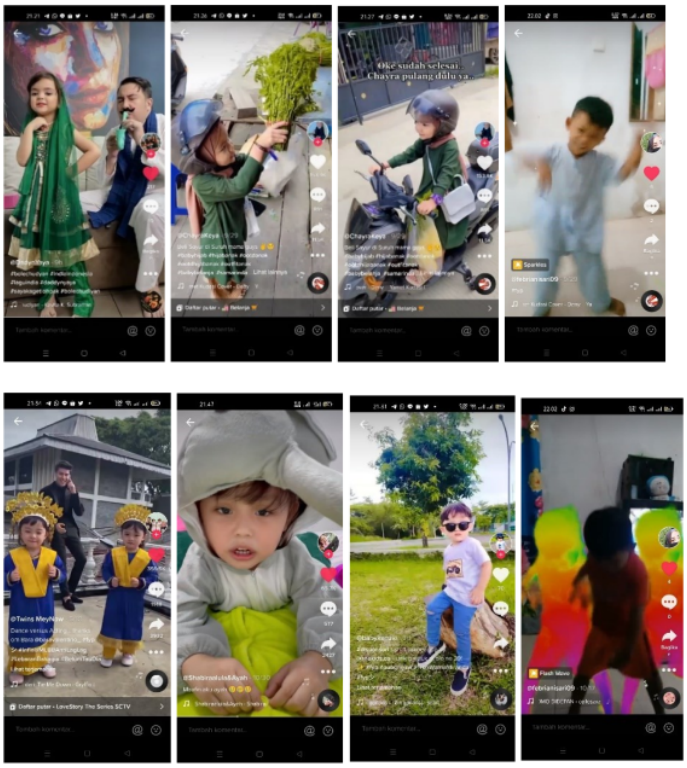
Hasil observasi menunjukkan bahwa sangat banyak masyarakat yang menggunakan sosial media. Hal ini sesuai dengan laporan *Digital* 2021 *The Latest Insights Into The State of Digital* dalam Kompas.com yang terbit pada 24 Februari 2021 bahwa 61,8% penduduk Indonesia telah menggunakan sosial media yang didominasi oleh generasi Y dan Z berusia sekitar 25-34 tahun (Stephanie, 2021b). Fakta lainnya, berdasarkan riset dari *Neurosensum* yang bertajuk *Neurosensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids* dalam Media Indonesia yang diterbitkan pada 16 April 2021, rata-rata anak Indonesia yang berusia 7 tahun sudah mengenal media sosial, bahkan dari 97% berasal dari keluarga yang berpenghasilan rendah terdapat 54% di antaranya dikenalkan sosial media sebelum usia 6 tahun (Firdausya, 2021). Hal ini dibuktikan saat peneliti membuka aplikasi *TikTok*, dan terlihat banyak sekali anak-anak yang bermain *TikTok* dengan mengupload video mereka ke dalam *TikTok*. Bahkan ada juga anak dengan orang tuanya mengupload video *TikTok* bersama. Hal ini didasari oleh sikap ingin terkenal yang nanti akan mendapatkan gelar "Selebriti *TikTok*" serta akan mendapatkan banyak *like, comment,* dan *followers* kemudian mendapatkan *endorsement* dan menghasilkan uang. Hal ini juga dipicu oleh aplikasi *TikTok* yang mengklaim jika menjadi *content creator TikTok* maka akan mendapatkan gaji dari *TikTok*. Hal inilah yang membuat orang bersaing dan berlomba - lomba untuk menjadi terkenal. *TikTok* merupakan media *self-promotion* sebagai alasan untuk mendapatkan *endorsement* maupun hanya sebagai aktualisasi diri (Petra et al., 2021)

Hal ini berhubungan dengan sikap narsisme masyarakat. Menurut Purnamasari dan Agustin narsisme adalah bentuk aktualisasi diri yang berlebihan untuk menunjukkan kesempurnaan dan memperoleh pujian serta perhatian yang lebih dari orang yang melihatnya (Aprilian et al., 2019). Aprilian dkk menyatakan bahwa ada hubungan antara tingkat enggunaan *TikTok* dengan narsisme seseorang, yaitu jika penggunaan *TikTok* tinggi makatinggi pula sikap narsisme seseorang, sebaliknya penggunaan *TikTok* rendah maka rendah pula sikap narsisme seseorang (Aprilian et al., 2019). Semua orang dapat mengekspresikan gaya dan keinginannya melalui aplikasi *TikTok* agar selalu terlihat hebat dan unik. Sehingga banyak yang bersaing untuk menjadi seorang artis demi ketenaran. Semua hal yang menjadi *tren* merupakan sesuatu yang harus diikuti dan viral menjadi tujuan utamanya. Penggunaan aplikasi *TikTok* menjadi sebuah jalan pintas dalam mendapatkan ketenaran (Valiana et al., 2020).

Kebebasan dalam berhubungan melalui sosial media tak mengenal usia, jenis kelamin, status, daerah, dan etnis dan budaya yang menjadikan anak sebagai pengguna aktif media sosial dengan mudah mengakses bahkan meniru kegiatan yang dimuat (*share*) orang dewasa dalam media sosial (Hayati, 2018). Hal ini juga dibuktikan ketika memutar video *TikTok* anak-anak terlihat bahwa cara berbicara, gerakan badan, tingkah laku, cara berpakaian yang dilakukan anak meniru orang dewasa. Sebagian orang menganggap ini hal yang buruk karena dapat membuat anak dewasa sebelum waktunya. Bahkan menganggap bahwa *TikTok* dapat merusak anak.

Menurut analisis peneliti saat melihat video *TikTok* anak-anak dapat disimpulkan bahwa benar adanya jika *TikTok* memiliki sisi lain yaitu sisi positif. Bahkan terkait 6 aspek perkembangan anak semua hal ini terlihat jelas di setiap video *TikTok* anak-anak. Semua ini juga tak luput dari bimbingan dan campur tangan orang tua terkait penggunaan aplikasi *TikTok*. Keberadaan orang tua sangat membantu anak dalam mengaktualisasikan dirinya ke dalam video yang akan di *upload* ke aplikasi *TikTok*. Bahkan tak jarang video anak mendapatkan pujian dari para netizen karena kegemasannya dan kemudian menjadi terkenal serta mendapat gelar "Selebriti *TikTok*". Sangat banyak akun *TikTok* anak-anak bahkan akun bersama orang tuanya yang menjadi terkenal bahkan masuk ke dalam list tayangan FYP (For Your Page) *timeline TikTok*. FYP ini berisi kumpulan video populer (Stephanie, 2021a). Cuplikan *TikTok* yang di perankan oleh anak-anak dapat dilihat pada gambar 2.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981



Gambar 2. Cuplikan *TikTok* anak-anak

Dalam aspek nilai agama dan moral, anak diajarkan untuk bersabar. Anak yang memiliki sikap sabar tidak mudah marah dan putus asa, selalu bersikap tenang dan tidak terburu-buru (Wahyuni & Safitri, 2021). Sikap sabar terlihat pada pembuatan video yang membutuhkan waktu lama bahkan *take* video berulan-ulang. *Take* video berulang kali inilah yang membuat anak belajar tentang kesabaran. Anak harus memahami bahwa jika ingin menghasilkan sesuatu harus melalui banyak proses termasuk proses untuk sabar menunggu demi mendapatkan *take* video yang bagus. Tak hanya itu, dalam mengedit videonya juga anak harus belajar sabar. Meski yang mengedit bukan mereka melainkan orang tua tetapi mereka harus tetap sabar menunggu video mereka di *upload* oleh orang tua mereka di *TikTok*. Sejatinya, Melatih kesabaran anak sama dengan membekali anak untuk hidup lebih baik (Kh & Mukhlis, 2017). Bahkan ditekankan lagi oleh Suyadi bahwa indikator yang paling sederhana dari sebuah kesabaran adalah tidak mudah marah dan tergesa-gesa (Suyadi, 2010).

Pada aspek fisik motorik sangat jelas terlihat bahwa anak saat bergerak mengikuti irama lagu saat membuat video *TikTok* semua anggota tubuhnya bergerak layaknya senam. Ini menandakan bahwa menari dengan musik yang sedang populer di *TikTok* sangat membantu perkembangan fisik motoric anak. Membantu anak untuk mengoptimalkan fungsi anggota tubuhnya, menguatkan otot-otot tubuhnya, bahkan secara tidak langsung menjadikannya sebuah olahraga. Semua ini terlihat saat anak sedangn melakukan tarian melompat, berputar, bertepuk tangan, melangkah, memutar tangan, memutar sambil melompat, dan banyak gerakan lain. Hurlock (Fitriani & Adawiyah, 2018) menjelaskan bahwa perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

Untuk aspek kognitif sendiri sudah bisa dilihat ketika anak menghafalkan lirik lagu, meniru suara di video (*dubbing*), menghafalkan gerakan, serta saat anak menyesuaikan ketukan irama dengan gerakan yang dibuat. Hal ini dapat kita lihat saat pembuatan video. Video yang bagus membutuhkan kerja keras, misalnya saja jika ingin membuat video menari anak harus menghafalkan ketukan irama dan menghafalkan gerakan tariannya. Banyak video anak-anak menari yang bagus seakan-akan professional karena gerakan dan ketukan irama yang sangat pas. Ini membuktikan bahwa anak-anak berhasil menghafalkan gerakan menari dan mengikuti irama lagu. Bahkan tidak menutup kemungkinan hal ini bisa mengasah bakat anak dalam hal *dancing* (menari) yang mungkin akan menjadi profesi anak di masa yang akan datang. Hal ini dipertegas oleh Veronica (Veronica, 2018) bahwasannya perkembangan kognitif pada anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan dan mengembangkan logika. Kiftiyah dkk juga menegaskan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir manusia termasuk didalamnya perhatian, daya ingat, penalaran, imajinasi, kreativitas, dan bahasa (Kiftiyah et al., 2017).

Pada aspek bahasa sangat jelas terlihat ketika anak sedang berbicara dengan orang tuanya di video membahas hal-hal sederhana. Bahkan kata-kata yang dikeluarkan anak sama seperti perkataan orang dewasa. Adanya *dubbing* juga membuat anak mendapatkan banyak pembendaharaan kata. Hal ini membuktikan bahwa dengan membuat video *TikTok* dapat membantu anak dalam perkembangan bahasanya. Dengan pembendaharaan kata yang banyak ini maka sudah jelas kalimat yang dihasilkan anak juga akan lebih banyak. Bahkan ketika anak bercerita, ia akan berusaha menyampaikan segala sesuatu yang ada dipikirannya menjadi sebuah kalimat agar orang mengerti yang mana ini akan melatih anak untuk berbicara. Hurlock (Anggraini et al., 2019) juga mengungkapkan bahwa bahasa adalah ucapan pikiran dan perasaan seseorang yang teratur yang digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahkan perkembangan bahasa anak juga di pengaruuhi oleh kognitif seseorang. Isna (Isna, 2019) menegaskan bahwa Kemampuan bahasa anak sangat bergantung faktor kognitif anak, apa yang diketahui anak akan menjadi penentu kemampuan berbahasa verbal dan memahami pesan.

Pada aspek sosial emosional juga dapat terlihat dari video yang dibuat anak. Anak dapat belajar mengekspresikan perasaannya dan berhubungan baik dengan banyak orang. Melalui video *TikTok* ini juga dapat membantu anak semakin percaya diri dengan kemampuannya serta semakin berani tampil di depan banyak orang. Ini juga dibuktikan dari hasil foto serta video yang di muat dalam aplikasi *TikTok*. Anak tampak percaya diri di depan kamera, berpose layaknya model serta berlakon layaknya seorang bintang sinetron. Nurmalitasari (Nurmalitasari, 2015) menegaskan bahwa perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Hurlock (Nurmalitasari, 2015) ikut menjelaskan jika perkembangan emosi pada anak ditandai dengan munculnya emosi evaluatif yang disadari rasa bangga, malu, dan rasa bersalah, dimana kemunculan emosi ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai memahami dan menggunakan peraturan dan norma sosial untuk menilai perilaku mereka. Apalagi dari video *dubbing* yang dibuat, anak dapat mengenal berbagai macam ekspresi wajah, mulai dari ekspresi marah, menangis, kesal, bahagia, bingung, dan banyak ekspresi lainnya. Hal ini sangat terlihat jelas saat anak mampu menirukan dan mengekspresikan wajah sesuai dengan video *dubbing* itu. Elias (Dewi et al., 2020) menegaskan bahwa belajar sosial emosional merupakan proses di mana orang mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk memperoleh kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengungkapkan aspek sosial dan emosional dengan membentuk hubungan dan pemecahan masalah.

Terakhir, aspek seni. Saat membuat video *TikTok* sudah pasti harus kreatif. Anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal *make up*, fotografi atau modeling, bernyanyi, menari, mewarnai, membuat /tutorial atau bahkan tutorial serta bersenandung dengan nada

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

ciptaannya sendiri. Perlu diketahui bahwa kreaif bukan hanya tentang seni mewarnai, namun memecahkan masalah juga menjadi sebuah seni. Dalam pembuatan video *TikTok* anak belajar memecahkan masalah bagaimana membuat video yang menarik, ekspresi seperti apa yang harus ia buat agar orang-orang tertarik. Nurwita (Nurwita, 2020) juga menekankan bahwa belajar seni merupakan pemahaman estetika (keindahan) dan pengungkapan kembali estetika dalam sebuah karya seni dan memasukkan estetika melalui pengindraan rasa dan pikir untuk mengobyektifikasikan. Bahkan di melalui video *TikTok* anak dapat mendengarkan lagu, yang mana lagu dapat membantu kecerdasan anak. Hak ini didukung oleh pendapat Roffiq dkk (Roffiq et al., 2017) bahwa musik mampu menenangkan pikiran serta menjadi sarana yang membantu dalam pengembangan kecerdasan manusia. Septiani dan Yeni (Septiani & Yeni, 2021) ikut menambahkan jika mendengarkan lagu, anak secara sadar maupun tidak sadar terbawa untuk terus berpikir dan menerima pengetahuan yang ada di dalam lagu tersebut.

Simpulan

TikTok merupakan aplikasi yang paling populer saat ini. Bahkan aplikasi *TikTok* memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, antara lain nilai agama dan moral melalui belajar bersabar, fisik motori dengan melatih otot-otot anak melalui gerakan, kognitif melalui penghafalan lirik atau gerakan, bahasa dengan bertambahnya pembendaharaan kata dari video yang didengar, sosial emosional melalui pengekspresian wajah sesuai dengan suasana hati serta tampil percaya diri dan seni dengan mengembangkan bakat terpendam anak.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah, Allah telah memudahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa pula beribu terimakasih kepada ayah dan bunda yang selalu mendoakan dan mendukung semua hal yang terbaik untuk peneliti. Semoga penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam dunia anak usia dini dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *431*, 431–440. https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/pibsi40/article/view/114

Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 73. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377

Aprilia, F. (2018). Dampak Negatif dan Positif dari Fenomena Aplikasi "Tik Tok" bagi Remaja. *Kompasiana*. https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja

Aprilian, D., Elita, Y., & Afriyati, V. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Aplikasi Tiktok Dengan Perilaku Narsisme Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. *2*(3), 220–228. https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.220-228

Arrofi, A., & Hasfi, N. (2019). Memahami Pengalaman Komunikasi Orang Tua–Anak Ketika Menyaksikan Tayangan Anak-Anak Di Media Sosial Tik Tok. *Interaksi Online*, *7*(3), 1–6. https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i2.246

Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi tik-tok seru-seruan atau kebodohan. *Network Media*, *3*(2), 59–65. https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849

Dewa, C. B., & Safitri, L. A. (2021). *Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 Yogyakarta In The Pandemic Time Of Covid-19*. *12*, 65–71. https://doi.org/10.31294/khi.v12i1.10132

Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *4*(01), 181–190. https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233

Dwi, A., Utami, V., Nujiana, S., Hidayat, D., Adhirajasa, U., Sanjaya, R., & Subang, U. (2021).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

Aplikasi TikTok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19. *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(1), 40–47. https://doi.org/10.35326/medialog.v4i1.962

Firdausya, I. (2021). Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun. *Media Indonesia*. https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun

Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019*. 37–46. https://doi.org/10.23917/komuniti.v13i1.13045

Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(1), 25–34. https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742

Hayati, L. (2018). Konsep Diri Anak-anak Pengguna Aktif Media Sosial. *Society*, *6*(2), 58–64. https://doi.org/10.33019/society.v6i2.65

Hendrayana, M. Y., Budiartha, I. N. P., & Sudibya, D. G. (2021). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Konten Aplikasi TikTok Yang Disebarluaskan Tanpa Izin. *Referensi Hukum*, *2*(2), 417–422. https://doi.org/10.22225/jph.2.2.3351.417-422

Imron, A. (2016). Pendidikan Kepribadian Anak Menurut Abdullah Nashih Ulwan. *Edukasia Islamika*, *1*, 89. https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/edukasiaislamika/article/view/771

Islamiyah, H. (2020). *Pengaruh Intensitas Menggunakan Tik Tok Terhadap Perilaku Body Shaming Anak The Effect Of The Intensity In Using Tiktok On Children ' S Body Shaming Behavior*. *11*(2), 205–218. https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.6640

Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Wardah*, *I*(1), 62–69. https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i2.2100

Kamaliyah, N. (2021). *Pengenalan Nilai Moderasi Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan This Or That Berbasis Aplikasi Tiktok Introducing Moderation Values To Early Childhood Through This Or That Game Tiktok Application-Based*. *15*, 209–217. https://doi.org/10.38075/tp.v15i2.226

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *UUD No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Permendikbud 146 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*.

Kh, E. F. F., & Mukhlis, G. N. (2017). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Menurut Q.S. Lukman : 13 – 19. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3a), 42–51. https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10321

Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Inddividu Di Era Revolusi Informasi*, 199–208. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9276

Kussanti, D. P., Risyan, F., & Armelsa, D. (2020). Faktor Yang Mendorong Remaja Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok. *Cakrawala : Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, *20*(1), 116–124. https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala/article/view/8138

Kusuma, D. N. S. C., & Oktavianti, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Media Sosial Berbasis Audio Visual dalam Membentuk Konsep Diri (Studi Kasus Aplikasi Tiktok). *Jurnal Koneksi*, *4*(2), 372–379. https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8214

Maharani, D. Y. (2021). Perlindungan Hukum Atas Lagu Dalam Aplikasi Tiktok Dan Penggandaannya Dalam Media Sosial Lainnya. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, *9*(1), 55–67. http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/4396

Mana, L. H. A. (2021). *Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *2*(4), 418–429. https://doi.org/10.47387/jira.v2i4.107

Nur, E., Asdiniah, A., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. *5*, 1675–1682. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1331

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, *23*(2), 103. https://doi.org/10.22146/bpsi.10567

Nurwita, S. (2020). Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Childhood Research and Practice*, *1*(01), 34–37.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2981

https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1070

Petra, U. K., Andrian, A. D., Luik, J. E., Tjahjo, J. D. W., Komunikasi, P. I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2021). Motif Masyarakat Indonesia Menggunakan Aplikasi Tiktok Selama Masa Pandemi Covid-. *Jurnal E-Komunikasi*, *9*(1). https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11410

Pramelani. (2021). Fenomena Pemberitaan Informasi Keamanan Aplikasi Tiktok Di Media Online Dalam Pemakaian Aplikasi Tiktok. *Communications*, *3*(2), 138–148. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/Communications.3.2.3/10958

Putra, K. A. S. U., Permana, G. W., Sephiani, P. Y., & Sutriyanti, N. K. (2021). Tiktok Sebagai Media Menurunkan Tingkat Stres Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ilmu Agama Dan Ilmu Sosial Budaya*, *16*(1), 67–73. https://doi.org/10.25078/wd.v16i1.2358

Putri, S. D., & Azeharie, S. (2021). Strategi Pengelolaan Komunikasi dalam Membentuk Personal Branding di Media Sosial Tiktok. *Jurnal Koneksi*, *5*(2), 280–288. https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10300

Rahmanda, B., & Benuf, K. (2021). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik yang Diupload di Aplikasi Tiktok*. 29–44. https://doi.org/10.51749/jphi.v2i1.16

Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *2*(2), 35–40. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830

Septiani, W. E., & Yeni, I. (2021). Stimulasi Lagu Dalam Pengembangan Seni Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *5*(1), 96. https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.498

Stephanie, C. (2021a). Apa Itu FYP di TikTok dan Bagaimana Cara Kerjanya? *Kompas.com*. https://tekno.kompas.com/read/2021/08/26/10410017/apa-itu-fyp-di-tiktok-dan-bagaimana-cara-kerjanya-?page=all

Stephanie, C. (2021b). Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial. *Kompas.Com*. https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Pustaka Insan Madani.

Valiana, L., Suriana, & Fazilla, S. (2020). Dampak Pengunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas Vi Min 1 Aceh Utara. *Genderang Asa:Journal Of Primary Education*, 1(2) , 75–84. https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/genderang-asa/article/view/1073

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 49. https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939

Wahyuni, A., & Safitri, B. N. (2021). Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1439–1448. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1778

We, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2020). Tradisi Kearifan Lokal Minangkabau "Manjujai" untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1339–1351. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.660

Widyastuti, A. (2018). Bahasa Positif Guru Dalam Bimbingan dan Konseling Membentuk Karakter Positif Anak Usia Dini. *Jurnal Fokus Konseling*, *4*(1), 107. https://doi.org/10.26638/jfk.525.2099

Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	8%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	obsesi.or.id Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
3	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	1%
5	ejurnal.iainpare.ac.id Internet Source	1%
6	journalfai.unisla.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unp.ac.id Internet Source	1%
8	Nur Syamsiyah, Andri Hardiyana. "Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan	1%

Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		