

## Perilaku Imitasi Konten Youtube Oleh Anak (Studi Kasus Pada Kampung Sukawargi Kecamatan Baleendah)

Sabna Saptandari<sup>1</sup>, Ruth Mei Ulina Malau<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, sabnasaptandari@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup> Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, ruthmei@telkomuniversity.ac.id

### Abstract

Children aged 5-12 years rank fourth out of five age categories with a percentage of 62.43%. The use of the internet by children is expected to remain with parental supervision. The age of 5-12 years is included in the category of early childhood education and basic education, in this category children imitate the behavior of what children like. With the use of the internet by children, children can also imitate the behavior of the content on their favorite YouTube. The purpose of this study was to determine the imitation behavior of Youtube content by children. this research uses a qualitative case study method. The results of the research obtained are that children can imitate their favorite YouTube content by experiencing four stages. These stages are known as the stages of the observational learning process which consists of: The process of attention (attention), the process of remembering (retention), the process of motor reproduction (motor reproduction) and the process of reinforcement and motivational. These stages are related to Albert Bandura's Social Learning Theory.

*Keywords-children, YouTube, stages of observational learning process*

### Abstrak

Anak berusia 5-12 Tahun menempati urutan keempat dari Lima kategori usia dengan persentase 62,43 %. Penggunaan internet oleh anak diharapkan tetap dengan pengawasan orang tua. Usia 5-12 Tahun termasuk kedalam kategori jenjang pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar, Pada kategori ini anak mengimitasi perilaku atas apa yang anak gemari. Dengan penggunaan internet oleh anak, maka anak juga dapat mengimitasi perilaku konten yang ada di youtube kesukaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perilaku Imitasi Konten Youtube Oleh Anak. penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Hasil Penelitian yang didapatkan adalah bahwa anak dapat mengimitasi konten youtube kesukaannya dengan mengalami empat tahapan. Tahapan tersebut dikenal dengan Tahapan proses pembelajaran observasional yang terdiri dari : Proses perhatian (attention), proses mengingat (retention), proses reproduksi motoris (motoris reproduction) dan proses penguatan dan motivasional (reinforcement and motivational). Tahapan ini berkaitan dengan Teori Belajar Sosial Albert Bandura.

Kata Kunci-anak, Youtube, tahapan proses pembelajaran observasional

### I. PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi berkembang dari waktu ke waktu untuk memenuhi perubahan kebutuhan komunikasi masyarakat. Karena kemajuan teknologi yang pesat, outlet media tradisional termasuk surat kabar, majalah, radio, dan televisi saat ini menghadapi persaingan ketat dari media *online* untuk menarik perhatian pemirsanya termasuk seluruh populasi Masyarakat Indonesia yang mencapai angka 276.4 juta orang, dan menurut data *We Are Social Hootsuite* dari tahun 2023, hingga 77% dari orang tersebut atau sekitar 212.9 juta orang Indonesia saat ini sudah memiliki koneksi yang erat dengan Internet.

Pengguna internet di Indonesia terus bertambah dari tahun ke tahun. Hal itu disampaikan Direktur Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Muhammad Arif, dalam acara Indonesia Digital Perspective 2022. Sekitar 77 persen penduduk Indonesia kini menggunakan internet. Pertumbuhan ini luar biasa, sebelum pandeminya 175 juta. Sedangkan menurut data APJII terbaru, pada tahun 2022 akan ada sekitar 210 juta pengguna internet di Indonesia. Artinya, ada sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia. Berkat banyaknya pengguna internet, masyarakat dapat memanfaatkan inovasi digital dan produk konstruksi.

Memang mengacu kepada kenyataannya individu tidak dapat dipisahkan dari media sosial di dunia *online*. Di internet, media sosial bertugas membangun koneksi antar audiens. Kaplan (2010, p. 59) mendefinisikan media sosial sebagai kumpulan program berbasis web yang memperluas dasar-dasar konseptual dan teknis dari Web 2.0 dan mengizinkan produksi dan pertukaran konten buatan pengguna. Pengguna media sosial yang hanya bergerak di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya.

Menurut data *We Are Social Hootsuite* dari tahun 2023. Sebanyak 212.9 juta orang Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 7 jam 42 menit untuk berselancar di internet. Lalu 3 jam 18 menit digunakan dengan tujuan mengakses media sosial.

Terdapat berbagai macam dampak yang diberikan media sosial kepada masyarakat. Media sosial memiliki dampak yang menguntungkan dan merugikan. Media sosial membantu penggunaannya mendorong batas-batas koneksi sosial, yang merupakan hal yang baik. Namun, ketika pengguna tidak menyadari etika dan batasan keterlibatan media sosial, itu memiliki efek yang merugikan (Rafiq, 2020).

Situs web yang banyak di akses adalah google disusul dengan youtube. Youtube merupakan situs media sosial pertama yang paling sering diakses, selain youtube terdapat media sosial lain seperti facebook, instagram dan twitter yang menempati lima teratas situs web yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia yang telah mengakses internet.

Media sosial telah menjadi salah satu pilar penting dalam komunikasi bagi masyarakat Indonesia. Keunggulan dan kemudahan yang beragam macamnya ditawarkan untuk masyarakat dapat berinteraksi ataupun memberikan informasi kepada semua orang dalam hal apapun dan dengan berbagai kalangan (Rafiq, 2020).

Selamatta Sembiring, Direktur Layanan Informasi Internasional Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika, menyatakan bahwasanya Indonesia adalah pengguna Facebook terbesar keempat di dunia dan pengguna Twitter terbesar kelima di dunia. Fakta lainnya, media sosial dengan persentase pemakaian tertinggi di Indonesia dimiliki oleh Facebook dengan keseluruhan 14% pengguna. Kemudian media sosial lainnya disusul oleh WhatsApp, Twitter, Facebook Messenger, Google+, LinkedIn, Instagram, YouTube, Pinterest, LINE, dan TikTok.

Youtube yang merupakan salah satu media sosial yang hangat dan erat dengan kehidupan Masyarakat saat ini nyatanya dapat diakses oleh berbagai macam kalangan tanpa batasan, diantaranya anak-anak sekalipun. Hal ini sebenarnya sangat mengkhawatirkan dikarenakan banyak konten pada Youtube yang memang di ciptakan bukan untuk kalangan anak-anak, tetapi remaja hingga dewasa. Namun, tidak jarang anak-anak tersebut tetap menonton konten-konten yang ditujukan untuk remaja hingga dewasa tersebut.

Anak usia 5-12 tahun mempunyai penetrasi internet dengan persentase 62,43%. Anak 5-12 tahun menggunakan internet dengan berbagai tujuan seperti media sosial, hiburan, belajar, mencari informasi ataupun untuk tugas sekolah.

Ditemukan fakta bahwa anak-anak mulai meniru atau meniru perilaku sejak usia tiga tahun. Hal ini memiliki keterkaitan dengan fenomena kebebasan akses Youtube oleh anak, seorang anak sejak umur tiga tahun sudah memiliki kemampuan untuk meniru hal yang ia lihat begitupun pada anak yang rutin menonton YouTube, ia juga dapat menirupa yang dilihatnya pada aplikasi YouTube tersebut. Anak-anak di bawah usia lima tahun dapat meniru komentar yang sopan dan tidak sopan yang tertera pada berbagai konten Youtube yang ada. Anak-anak dapat meniru perilaku berbahaya termasuk menendang, mendorong, dan meninju teman sebayanya selain berbicara. Kemungkinan anak muda mempelajari reaksi baru akibat menyaksikan perilaku model yang ditiru adalah alasan lain mengapa anak meniruperilaku (Lestari, 2012).

Kelompok kecil yang paling dekat dengan individu adalah keluarga mereka, yang terdiri dari ibu, ayah, dan anak. Karena kita bertumbuh dan berkembang bersama keluarga kita, kita secara inheren dekat sebagai individu. Keluarga menempatkan penekanan kuat pada keterlibatan dan komunikasi. Komunikasi memanifestasikan dirinya melalui interaksi. Sedangkan interaksi manusia adalah bagaimana realitas diciptakan.

Mengingat merupakan unsur yang paling dekat, maka keluarga yang bertanggung jawab atas bagaimana anggotanya berinteraksi dan berkomunikasi. Anak merupakan bagian dari tanggung jawab serta tugas orang tua, seperti halnya perilaku anak kecil saat menggunakan teknologi dan mengakses hal-hal di dalamnya termasuk YouTube. (Widiastuti, et al, 2015) Sikap orang tua mempengaruhi seberapa banyak dan seberapa sering anak menggunakan elektronik serta bagaimana sang orang tua dapat melakukan pengawasan juga pencegahan terkait hal-hal yang tidak baik yang dimungkinkan ditiru oleh anaknya melalui konten-konten youtube.

Terdapat 4.250 desa di Jawa Barat memiliki akses internet. Desa Andir termasuk ke dalam desa yang sudah memiliki akses internet di Kabupaten Bandung. Lokasi penelitian yang merupakan Kampung Sukawargi Kecamatan Baleendah termasuk ke dalam Desa Andir. Menurut data dari situs web Kemendikbud jumlah data satuan pendidikan (paud) di Kabupaten Bandung adalah sebagai berikut. Dari 31 kecamatan yang ada di Kabupaten Bandung. Kecamatan Baleendah menjadi peringkat satu dengan TK (Taman Kanak-kanak), KB (Kelompok Bermain), TPA (Taman Penitipan Anak) dan SPS (Satuan PAUD Sejenis) terbanyak dengan total 165. Disusul Oleh Kecamatan Cileunyi, Kecamatan Rancaekek, Kecamatan Ciparay dan Kecamatan Banjaran. Masih di kutip dari data situs web Kemendikbud jumlah sekolah dasar yang ada di Kecamatan Baleendah adalah sebanyak 67 sekolah. Sama halnya dengan Kecamatan Majalaya dan Kecamatan Ciparay yang menempati urutan dua dengan total sekolah dasar terbanyak di Kabupaten Bandung. Pada peringkat pertama ada Kecamatan Paseh dengan Total 68 sekolah. Maka dari itu lokasi Kampung Sukawargi yang letaknya berada di Kecamatan Baleendah cocok untuk dijadikan lokasi penelitian dikarenakan anak usia Tk dan SD tersebar sangat banyak di Kecamatan Baleendah ini. Anak dengan jenjang pendidikan TK dan SD tersebut berusia 5-12 tahun yang mana sesuai dengan subjek penelitian ini.

Dilansir dari Kompas.com Damar Wijayanti seorang Pemerhati Pendidikan Anak memaparkan terdapat 11 poin karakteristik yang khas dalam perkembangan anak usia 5-12 tahun. Poin yang bersangkutan langsung dengan perilaku meniru oleh anak adalah bahwa anak mulai memahami dengan cepat, artinya anak tidak lagi memerlukan penjelasan yang berulang. Poin kedua adalah bahwa anak memerlukan *role model*. Saat anak dengan aktif mengakses internet *role model* tersebut bukan tidak mungkin bisa anak dapatkan dari internet. Lalu dengan kecepatan memahami yang baik pada

usia ini perilaku meniru dapat dilakukan anak.

Pada usia 5-12 tahun perkembangan kognitif dilakukan dengan baik dan cukup pesat. Perkembangan kognitif yang dimaksud dapat berupa menerapkan keterampilan merasionalisasikan pemahaman tentang ide atau konsep. anak dengan usia 5-12 tahun mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara konsep waktu dan ruang, mampu mengingat.

## II. TINJAUAN LITERATUR

### A. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial dipelopori oleh Neal Miller dan John Dollard pada tahun 1941 kemudian pada tahun 1986 dikembangkan oleh Albert Bandura. Teori ini mempunyai asumsi bahwa perilaku dapat didapatkan atau dibentuk dari proses meniru atau melalui pengamatan. Proses pengamatan tersebut menurut (Luviani & Delliana, 2020) biasa disebut dengan *observational learning*. Hal yang dapat ditiru dapat bersumber dari perilaku orang lain atau bahkan bisa bersumber dari apa yang dilihat dari layar kaca. Manusia diasumsikan cukup fleksibel karena sanggup mempelajari bagaimana cara berperilaku hanya dengan mengobservasi perilaku orang lain. (Lesilolo, 2018).

Pada Teori belajar sosial terdapat empat tahapan, hal ini telah dijelaskan sebelumnya oleh (Mawaddah, 2018) empat tahapan tersebut, yaitu:

#### 1. Proses Perhatian (*Attention*)

Pada tahap ini seseorang memberikan perhatian sepenuhnya kepada model untuk dipelajari terlebih dahulu. Seseorang tersebut memperhatikan model yang akan ditiru baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal yang diperhatikan dari model dapat berupa sikap, perilaku atau cara pandang.

#### 2. Proses Mengingat (*Retention*)

Setelah proses pertama dilakukan perhatian tersebut disimpan dengan baik menjadi ingatan. Saat dibutuhkan ingatan tersebut dapat diaplikasikan kedalam bentuk simbolik.

#### 3. Proses Reproduksi Motoris (*Motoris Reproduction*)

Ingatan yang sudah disimpan kemudian akan muncul untuk ditiru. Perilaku model yang telah diamati dan disimpan dalam ingatan akan diwujudkan.

#### 4. Proses Penguatan dan Motivasi (Reinforcement and Motivasi)

Perwujudan dari ingatan akan diulangi ketika seseorang mendapatkan pujian atau apresiasi dari lingkungan sosialnya.

### B. Perilaku Imitasi

Imitasi sendiri memiliki arti "mencontoh". Menurut Sasmita (2011), imitasi memiliki arti sebuah proses sosial yang memiliki tindakan atau perilaku untuk meniru melalui sikap, penampilan, gaya hidup, hingga apapun yang dimiliki oleh orang yang menjadi objeknya. Perubahan mencontoh ini didasari dengan motivasi yang dimiliki pelaku untuk mengikuti. Sedangkan secara biologis, semua tindakan yang dilakukan berasal dari otak dimana gerakan perilaku yang diubah merupakan sebuah gerakan yang sengaja, perintah dari otak yang turun ke saraf motorik, hal ini berartikan bahwa orang tersebut memang memiliki pemikiran untuk mengubah atau melakukan imitasi yang ada. Kacamata lain juga melihat bahwa imitasi juga menjadi sebuah media pembelajaran, di mana individu mampu untuk mempelajari nilai dan norma atau sebaliknya dari apa yang ia lihat, bagaimana hal tersebut menjadi sebuah positif atau juga hal yang negatif, disini individu tersebut juga belajar untuk memahami.

Berikut merupakan tiga macam perilaku imitasi yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti (Gerungan, 2004):

#### 1. Gaya berbicara

Cara pembawaan komunikasi yang dilakukan setiap orang berbeda-beda, di mana juga menghasilkan efek dari pembawaan pesan yang disampaikan. Individu dapat melakukan peniruan dengan melakukan gaya bicara yang dilakukan sehingga diaplikasikan terhadap dirinya.

#### 2. Gaya berpakaian

Berpakaian sendiri selama bertahun-tahun sudah menjadi sebuah tren dalam penggunaan kecocokan terhadap gaya berpakaian, dimana muncul profesi penata gaya dan lain sebagainya, hal ini menjadikan seseorang memang mementingkan cara berpakaian dimana menjadi identitas diri mereka juga. Biasanya peniruan ini berasal dari kekaguman yang menjadikan diri individu menirunya terhadap dirinya.

#### 3. Cara menyatakan diri

Cara menyatakan diri meliputi beberapa aspek seperti cara memberi salam, dan kebiasaan seperti yang dilakukan orang yang di idolakan.

Faktor pendukung mengapa seseorang berperilaku imitasi, (Slamet, 2009). Menyatakan alasan terjadinya perilaku imitasi, yaitu :

Perilaku imitasi itu terjadi karena memiliki tokoh idola berperan sebagai panutan untuk ditiru, orang berempati dengan tokoh yang disukainya sehingga ada minat yang besar untuk meniru tokoh idola tersebut. Keterpesonaan atau kekaguman

akan tokoh yang di idolakan, dimana pastinya setiap individu memiliki seseorang yang dikagumi hingga membuat dirinya menjadi ingin tahu mengenai orang tersebut.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Paradigma menurut (Creswell, 2016) termasuk kedalam tiga komponen penting yang perlu dipertimbangan penulis sebelum melakukan penelitian. Kedua komponen lainnya adalah rancangan penelitian dan metode atau prosedur penelitian spesifik. Creswell menyebutnya dengan asumsi-asumsi pandangan dunia sebagai filosofis yang dibawa peneliti untuk melakukan penelitian. Paradigma kemudian menjadi sikap umum terhadap dunia dan hakikat teguh yang dipegang oleh peneliti. Sedangkan menurut (Kuhn dalam Asrudin, 2017) Paradigma ialah pola yang dimiliki oleh suatu komunitas dengan seperangkat keyakinan, nilai, dan asumsi yang digunakan komunitas penelitian dalam mempertimbangkan dan melakukan penelitian.

Post-positivisme ini berdasarkan dengan kebenaran yang sifatnya subjektif, dimana tergantung pada konteks, nilai, kultur, kebiasaan, tradisi, dan juga keyakinan. Peneliti harus dapat bersifat netral sehingga dapat mengurangi subjektivitas (Salim, 2001). Keyakinan ini dikatakan sebagai reaksi terhadap positivisme, dimana manusia tidak harus benar dalam memandang sebuah suatu realitas. Maka dengan keyakinan tersebutlah sebuah pemahaman dapat bersifat subjektif karena itu maksud tujuan peneliti adalah dengan berusaha memahami keyakinan atau pengertian yang dimiliki orang lain atau partisipan.

Metode yang dipakai penulis pada penelitian ini ialah metode studi kasus. Studi kasus merupakan satu dari berbagai bentuk penelitian dengan pendekatan kualitatif. Studi kasus biasanya berasaskan pemahaman dan perilaku manusia yang didasari oleh opini manusia itu sendiri (Polit & Beck, 2004). Studi kasus biasanya digunakan untuk rancangan penelitian di berbagai macam bidang. Khususnya metode studi kasus digunakan untuk evaluasi. Peran peneliti adalah mengembangkan analisa atas suatu kasus secara mendalam. Kasus disini biasanya dapat berupa program, peristiwa, aktivitas, proses dan kasus suatu individu atau lebih. Kasus yang akan diteliti tersebut dibatasi oleh waktu dan aktivitas. Peneliti dapat menghimpun informasi atau data dengan menggunakan prosedur pengumpulan data yang sesuai namun tetap dibatasi oleh waktu yang telah ditentukan.

Sesuai dengan yang dideskripsikan sebelumnya, melalui karakteristik ini peneliti akan menyesuaikan penelitiannya sesuai dengan metode studi kasus sehingga menghasilkan temuan yang alami, dimana akan menjadi pemahaman baru bagi peneliti kedepannya. Penggunaan metode penelitian kualitatif dengan studi kasus yang dilakukan peneliti adalah untuk menjabarkan perilaku imitasi konten youtube oleh anak. Sehingga nanti akan diperoleh data-data mengenai perspektif masing-masing yang menghasilkan pemaknaan melalui pengalaman yang informan alami.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Proses Perhatian (*attention*)

Pada saat anak melihat suatu konten youtube dan anak mulai menunjukkan ketertarikannya pada konten tersebut. Maka anak akan berperan aktif untuk melakukan imitasi konten youtube tersebut. Pada proses perhatian atau atensi anak akan terpengaruh model yang anak tiru, daya tarik dan perilaku yang ditunjukkan model akan diamati sepenuhnya oleh anak. Bahkan anak akan menunjukkan ekspresi marah atau kecewa saat proses atensi ini memiliki gangguan.

Kelima Informan utama menyatakan bahwa mereka fokus saat menonton youtube kesukaannya masing-masing. Pada informan utama fokus anak ditunjukkan dengan pernyataan bahwa anak menonton video sampai selesai, anak duduk manis dan tidak lari-lari sembari menonton video youtube favoritnya dan anak yang terkadang mengaku tidak mendengar saat orang tua memanggil namanya.

Informan pendukung mengonfirmasi kefokusannya saat sedang menonton video youtube dengan pernyataan terlihat jelas pada ekspresi anak yang menunjukkan wajah serius saat menonton. Selain ekspresi yang serius beberapa anak akan marah saat fokusnya terganggu, hal tersebut mempertegas fakta bahwa saat anak meminati suatu model anak akan memberikan atensi atau perhatian penuh kepada model tersebut.

#### B. Proses Mengingat (*retention*)

Setelah pengetahuan kognitif disimpan, selanjutnya pengetahuan tersebut dapat diambil, diulang dan diasosiasikan dari waktu ke waktu setelah proses observasi terjadi. Hal ini didukung oleh pendapat Albert Bandura yang menyatakan bahwa anak akan memiliki sebuah informasi yang telah diterima dalam ingatannya berdasarkan apa yang mereka perhatikan.

Pada Proses Mengingat (*Retention*) peneliti memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan proses mengingat hanya kepada anak sebagai informan utama. Setelah peneliti bertanya apa konten favorite anak, peneliti lalu meminta untuk dijelaskan konten seperti apa yang telah anak sebutkan sebelumnya. Permintaan peneliti yang meminta penjelasan bertujuan untuk membuktikan proses mengingat, kemudian jalan anak menjelaskan konten youtube yang anak sukai dapat menjadi bukti dari proses perhatian menjadi proses mengingat.

Misalnya anak yang menyukai kartun moana dapat menjelaskan alur cerita moana dengan baik, anak bahkan mengingat detail dari film moana tersebut. Anak yang menyebutkan bahwa spongebob adalah video yang sering ia saksikan dapat menyebutkan nama karakter satu persatu pada kartun spongebob. Sedangkan anak yang menggemari konten youtube yang berhubungan dengan lagu, dapat menyebutkan judul lagu kesukaannya dan dapat menyanyi saat peneliti menyetelkan video lagu kesukaannya.

### C. Proses Reproduksi Motoris (*motoris reproduction*)

Setelah melakukan proses perhatian dan proses mengingat selanjutnya secara natural akan terwujud Proses Reproduksi Motoris (*Motoris Reproduction*). Proses ini merupakan perwujudan atas duaproses sebelumnya. Umumnya Proses Reproduksi Motoris (*Motoris Reproduction*) berbentuk tindakan. Hal ini didukung dengan teori belajar menurut Albert Bandura, yang menyatakan bahwa proses ini akan membuat anak dari memperhatikan menjadi mengikuti kegiatan apa saja yang dia lihat.

Proses reproduksi motoris ditunjukkan dengan anak yang suka sekali menonton konten youtube berisikan lagu-lagu, akan menjadikan anak meningkatkan daya ingat yang kemudian akan mengikuti dengan menyanyikan lagu-lagu tersebut. Pada anak yang menggemari film Moana, anak mengimitasi perilaku dengan ikut menari seperti Moana. Beberapa anak yang menyukai konten mukbang, menjadikan anak menonton sambil makan. Perilaku imitasi yang dilakukan salah seorang informan utama dapat membuat anak membuat suatu kreasi yang kreatif.

Informan pendukung pada proses reproduksi motoris ini seolah menjadi saksi saat anak melakukan perwujudan dari proses perhatian dan proses mengingat. Informan pendukung menyaksikan anak melakukan kegiatan menyanyi dan makan sesuai dengan konten yang anak sering saksikan sebelumnya. Informan pendukung mengatakan bahwa hal tersebut merupakan hal yang positif dan menguntungkan baik untuk anak ataupun orangtua.

### D. Proses Penguatan dan Motivasional (*reinforcement and motivational*)

Pengamatan yang dilakukan anak saat memperhatikan model kemudian menyimpannya sebagai sebuah ingatan dan melakukan tindakan imitasi atas apa yang anak saksikan. Kemudian akan diulangi dan dilakukan pengkodean tindakan – tindakan yang anak pertahankan dalam ingatan mereka. Hal ini didukung oleh teori Albert Bandura yang menyebutkan bahwa terdapat lima hal yang bisa dipelajari seseorang melalui pengamatan terhadap model yaitu dapat mempelajari keterampilan yang kognitif, efisien, atau psikomotor yang baru dengan cara memperhatikan bagaimana orang tersebut melakukan kegiatan, dapat belajar apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran sosial Albert Bandura ini kegiatan imitasi konten oleh anak akan dilakukan secara berulang dengan syarat anak harus mendapatkan apresiasi atas apa yang telah anak lakukan.

Kelima informan utama merasakan perasaan yang senang dan menyukai pujian yang orangtua berikan. Atas apresiasi itulah anak secara disengaja ataupun tidak disengaja mengulangi perilaku imitasi yang diperolehnya dari konten youtube yang anak saksikan dan sukai.

Informan pendukung yang telah mengapresiasi kegiatan anak yang positif mengakui bahwa kegiatan tersebut biasanya dilakukan secara berulang.

Perilaku yang ditunjukkan anak tidak muncul begitu saja. Perilaku tersebut terjadi dari sebuah proses yang memiliki banyak tahapan. Dimulai dari anak yang memperhatikan sebuah model pada penelitian ini anak memberikan perhatian penuh kepada konten youtube yang mereka sukai, proses tersebut dinamakan proses perhatian (*attention*). Proses selanjutnya adalah proses mengingat (*retention*) dimana perilaku model yang anak minati disimpan baik dalam ingatan, dalam penelitian ini anak dapat mengingat konten youtube apa saja yang anak sukai dan dapat mengingat detail apa saja yang ada di konten youtube favoritnya. Proses selanjutnya adalah proses reproduksi motoris (*motoris reproduction*), proses ini merupakan perwujudan dari proses yang sudah dilakukan sebelumnya dimana anak mengimitasi perilaku ataupun kegiatan model, pada penelitian ini anak mewujudkan dan menunjukkan perilaku atau kegiatan yang telah anak saksikan dan telah anak simpan dalam ingatan menjadi sebuah tindakan nyata. Proses terakhir ialah proses penguatan dan motivasional (*reinforcement and motivational*), pada proses ini ada satu hal penting yang harus dilakukan oleh orang sekitar anak yaitu apresiasi, pada hal ini apresiasi dapat berupa pujian. Pada penelitian ini saat anak menerima sebuah pujian, anak akan senang dan memutuskan untuk mengulangi tindakannya baik secara sengaja maupun tidak disengaja.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh penulis terkait dengan perilaku imitasi konten youtube oleh anak berdasarkan teori belajar sosial menurut Albert Bandura. Penulis dapat menyimpulkan bahwa pertama, proses memperhatikan (*attention*) anak pada apa yang anak saksikan, maka anak akan memberikan perhatian penuh. Kedua, proses mengingat (*retention*) sudah cukup baik karena setelah pengetahuan kognitif mereka disimpan, lalu dapat diambil, diulang dan diasosiasikan dari waktu ke waktu setelah proses observasi terjadi. Hal ini didukung oleh pendapat Albert Bandura yang menyatakan bahwa anak akan memiliki sebuah informasi yang telah diterima dalam ingatannya berdasarkan apa yang mereka perhatikan. Ketiga, proses reproduksi motoris (*motoris reproduction*), seorang anak tentunya akan mewujudkan perilaku imitasi konten – konten di Youtube yang anak gemari. Terakhir, Proses Penguatan dan Motivasional, dimana pengamatan melihat model yang dilakukan anak dapat memperoleh manfaat. Kemudian anak akan mengulang dan mengkodekan tindakan – tindakan yang akan dipertahankan dalam ingatan mereka.

### B. Saran

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu mengilustrasikan bagaimana proses imitasi konten youtube oleh anak berdasarkan teori belajar sosial menurut Albert Bandura. Berikut saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian ini :

## 1. Saran Akademik

- a. Untuk bidang komunikasi khususnya studi humaniora dan media agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan berbagai macam media yang sering digunakan anak seperti tiktok atau game online
- b. Penelitian selanjutnya bisa menggunakan metode penelitian lain yaitu kuantitatifSaran Praktis
- c. Menetapkan batas-batas saat anak menonton youtube oleh orang tua.
- d. Mendampingi dan mengedukasi anak saat menonton youtube oleh orang tua ataupun orang di sekitar anak.

## REFERENSI

- Aziz, S. (2015). *Pendidikan Keluarga: Konsep dan Strategi*. Gava Media.
- Fitzpatrick, Littlejohn, S., & Foss, K. (2014). *Teori Komunikasi* (9th ed.). Salemba Humanika.
- Halik, A. (2013). *Komunikasi Massa*. AU Press.
- Handayani, M. (2016). Peran Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga untuk Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 57–64.
- Hanurawan, F. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA. Hasanah, N., & Sugito, S. (2020). Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Keterlambatan Bicara pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 913. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456>
- Hootsuite. (2020). *We Are Social Indonesia Digital Report 2020*. Indonesia: Hootsuite.
- Kaplan, A.M., Haenlein, M. 2010. *Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Kusnandar, J. H. (2022). *Analisi Perubahan Pola Asuh Orangtua Di Era Digital*. 6.
- Kusnarto, T. A. M. (2020). *Penggunaan Gawai Pada Keluarga Berpola Komunikasi Permisif*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/paj.v2i2.47>
- Lesilolo, H. J. (2018). *Herly Janet Lesilolo*. 4(2), 186–202.
- Lestari, D., Hadiwinarto, H., & Sulian, I. (2021). Korelasi antara Hubungan Kelompok Teman Sebaya dan Perilaku Imitasi dengan Gaya Hidup Siswa SMA Negeri 5 Kota Bengkulu. *Triadik*, 19(2), 1–9. <https://doi.org/10.33369/triadik.v19i2.16410>
- Luviani, A., & Delliana, S. (2020). Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtube Terhadap Perilaku Imitasi Anak. *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.31602/jm.v3i2.3726>
- Mawaddah, I. (2018). *Pengaruh Tayangan Youtuber Game Pada Akun Reza OKtavian Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Anak Laki-Laki Usia 10-14 Tahun di Kelurahan Cakung Timur Kec. Cakung*.
- McQuail, D. (1994). *Teori Komunikasi Massa*. Erlangga.
- Mufaro'ah, Sumarni, T., & Sofiani, I. K. (2019). Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). *AL- ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v11i1.104>
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial* (N. S. Nurbaya (ed.)).

- Nouval, S. (n.d.). *Pengertian Imitasi: Dampak, Tahap-Tahap, dan Contoh Imitasi dalam Interaksi Sosial*. Gramedia Literasi. [https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-imitasi/#Contoh-Contoh\\_Imitasi](https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-imitasi/#Contoh-Contoh_Imitasi)
- Nopus, D., Hasbiyallah and Tarsono (2023) 'Teori Belajar Sosial Kognitif Albert Bandura dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), pp. 107–115.
- Nurudin. (2017). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.Pratama, I. P. A. E. (2020). *Sosial Media dan Sosial Network*. Informatika Bandung.
- Rafiq, A. (2020). Dampak media sosial terhadap perubahan sosial suatu masyarakat. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(1), 18-29.
- Salim, A. (2001). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Tiara Wacana.
- Sitoresmi, A. (2022, Mei 31). Imitasi Adalah Perilaku Meniru Tindakan Orang Lain, Ketahui Dampak dan Contohnya. *Liputan6*. Diperoleh tanggal 5 Februari 2023, dari [Imitasi Adalah Perilaku Meniru Tindakan Orang Lain, Ketahui Dampak dan Contohnya - Hot Liputan6.com](https://www.liputan6.com).
- Sholihah, W., Allenidekania, & Rachmawati, I. N. (2022). *Faktor yang Mempengaruhi Orangtua Memberikan Gadget Pada anak*. 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3551>
- Sunaryanto (2021) 'Etnografi dalam Penelitian Kualitatif', *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 42(8), pp. 1–21.
- Widiastuti, N., & Elshap, D. S. (2015). Pola asuh orang tua sebagai upaya menumbuhkan sikap tanggung jawab pada anak dalam menggunakan teknologi komunikasi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 148-159.
- Zulfikar, A. L. (2017). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja Siswa Kelas X dan XI SMKN2 Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5997/1/10410058.pdf>.