

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Society 5.0 merupakan suatu fase perkembangan masyarakat modern yang ditandai dengan integrasi teknologi cerdas ke dalam seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, era ini menuntut pendekatan yang inovatif, adaptif, dan relevan terhadap kemajuan zaman. Teknologi bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan kehidupan sosial anak terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar (Safitri, 2021).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang sangat populer di kalangan anak-anak masa kini adalah penggunaan media sosial, terutama aplikasi TikTok. TikTok merupakan platform berbasis video pendek yang memungkinkan penggunanya untuk menonton, membuat, dan membagikan konten dengan beragam tema. Aplikasi ini sangat menarik bagi anak usia dini karena menampilkan musik, gerakan, warna, dan ekspresi yang dinamis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa TikTok dapat menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan, namun juga menyimpan potensi dampak negatif jika tidak disertai pengawasan (Septiani, 2021).

Pola pikir anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4–6 tahun, berada dalam tahap perkembangan yang sangat penting. Pada usia ini, anak mulai belajar mengenali lingkungan, menyerap informasi melalui pengalaman langsung, serta

meniru perilaku dan ekspresi dari apa yang mereka lihat dan dengar. Menurut Fauziah (2023), lingkungan belajar yang positif dan interaktif sangat memengaruhi pembentukan pola pikir anak. TikTok, sebagai media yang kuat secara visual dan auditori, sangat potensial membentuk cara anak berpikir, berbicara, serta menilai suatu peristiwa atau tindakan.

Fenomena tersebut ternyata nampak terlihat di Rt 16, Kelurahan 12 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang. Beberapa anak usia dini di wilayah ini lebih sering bermain gadget/Handphone daripada bermain dengan teman sebayanya, Anak-anak ini tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan juga aktif meniru gerakan, meniru bahasa dari konten yang tidak dipahami maknanya. Mereka menampilkan ekspresi khas dari konten-konten yang sedang viral, menunjukkan antusiasme dan kemampuan meniru yang kuat. Berdasarkan kondisi ini anak membutuhkan penanganan lebih jauh sehingga saya tertarik untuk mempelajari secara mendalam, mengingat dampaknya terhadap perkembangan pola pikir anak belum sepenuhnya diketahui.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan TikTok dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak jika digunakan secara bijak Rahman (2023). Namun, penelitian lain juga menyoroti adanya risiko seperti penurunan interaksi tatap muka, ketergantungan pada gadget, serta penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak Zis et al (2021). Hal ini menimbulkan pertanyaan seperti, bagaimana sebenarnya pola pikir anak usia dini terbentuk melalui interaksinya dengan TikTok, Apa jenis pola pikir

yang berkembang, serta bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial ini.

Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pengalaman 5 anak usia 4–6 tahun pengguna TikTok di RT.16 Kelurahan 12 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu II, Kota Palembang. Dengan memahami pola pikir mereka berdasarkan pengalaman langsung, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam kajian perkembangan kognitif anak, serta menjadi rujukan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam menyikapi penggunaan media sosial oleh anak usia dini di era digital.

1.2 Fokus dan Sub Fokus

1.2.1 Fokus

Menganalisis Pola Pikir 5 Anak Usia Dini Yang Menggunakan Tiktok
Dalam Konteks Era 5.0 di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu
II Kota Palembang

1.2.2 Sub Fokus

1. Sikap dan Prilaku sehari-hari dalam menggunakan tiktok.
2. Perkembangan atau perbedaan pola pikir dengan anak sebayanya
3. Jenis- Jenis sikap dan prilaku yang menunjukkan Pola Pikir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ,berikut rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana Dampak Positif Konten TikTok terhadap Pola Pikir 5 Anak Usia Dini Pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang?
2. Bagaimana Dampak Negatif Konten TikTok terhadap Pola Pikir 5 Anak Usia Dini Pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang?
3. Jenis Pola Pikir Apa yang Banyak Ditemui pada 5 Anak Usia Dini Ketika Menonton konten Tiktok pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Dampak Positif Konten TikTok terhadap Pola Pikir 5 Anak Usia Dini Pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang.
2. Untuk mengetahui Dampak Negatif Konten TikTok terhadap Pola Pikir 5 Anak Usia Dini Pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang.
3. Untuk mengetahui Jenis Pola Pikir Apa yang Banyak Ditemui pada 5 Anak Usia Dini Ketika Menonton konten Tiktok pada Era 5.0 khususnya di Rt.16, kelurahan 12 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan wawasan baru dan dapat memperkaya literatur yang ada mengenai Pola Pikir Anak Usia Dini pengguna tiktok Pada Era 5.0 di Kota Palembang.

1.5.1 Secara Teoritis

1. Memberikan perspektif baru mengenai bagaimana aplikasi tersebut dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak usia dini, baik secara positif maupun negatif.
2. Memberikan pemahaman mengenai pola pikir yang efektif dalam konteks penggunaan media sosial.

1.5.2 Secara Praktis

1. Anak Usia Dini

Diharapkan agar anak dapat menggunakan tiktok sebagai media belajar yang positif dan memberikan pengetahuan yang luas bagi anak.

2. Orang Tua

Memberikan panduan bagi orang tua dalam mendampingi anak-anak mereka saat menggunakan TikTok. Dengan memahami dampak positif dan negatif dari aplikasi ini, orang tua dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka.

3. Pendidik

Memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam merancang kurikulum yang relevan dengan perkembangan anak di era digital.

4. Pembuat Kebijakan

Menjadi sumber informasi bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan kebijakan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi di kalangan anak-anak.

5. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian dengan topik yang sama dengan metode yang berbeda.