



Channel *Youtube Kinderflix* dalam Persepsi Mahasiswa PIAUD

Rahmi^{1✉}, Maulidah Adelia Putri², Annisa Ridha Nurcahyani³, Rikza Azharona Susanti⁴

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia^(1,2,3,4)

DOI: [10.31004/obsesi.v8i5.6146](https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6146)

Abstrak

Channel *YouTube Kinderflix* menimbulkan pertanyaan terkait relevansi dan bobot edukasi dari konten yang dibawakan, mengingat konsep yang dibawakan berbeda dari konten anak sejenisnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa PIAUD terkait konten yang disajikan, dan menganalisis konten apakah relevan dan sesuai dengan panduan untuk edukasi anak. Selain itu, terkait faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa, dilakukan dengan metode wawancara, dan diolah dengan teknik pengkodean. Hasil penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa dari seluruh angkatan dengan jumlah 90 orang memiliki persepsi yang sama, yakni setuju bahwa dari segi kualitas, relevansi, penggunaan bahasa, serta bobot edukasi yang terdapat dalam *channel YouTube Kinderflix*, sesuai untuk menjadi tontonan edukasi bagi anak usia dini. Namun, beberapa mahasiswa juga menyoroti adanya kekurangan seperti durasi video yang terlalu panjang. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Kinderflix* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Implikasinya, perlu adanya literasi media untuk guru dan orangtua khususnya agar pemanfaatannya lebih efektif.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Konten Edukasi, Channel YouTube Kinderflix*

Abstract

Kinderflix YouTube channel raises questions regarding the relevance and educational weight of the content presented, considering that the concept presented differs from similar children's content. This study uses a quantitative approach with a descriptive method to determine how PIAUD students perceive the content offered and analyze whether the content is relevant to the guidelines for children's education. In addition, related factors that influence student perceptions are conducted using the interview method and processed using the coding technique. The results of this study found that most students from all batches with a total of 90 people have the same perception, namely agreeing that in terms of quality, relevance, language use, and educational weight contained in the *Kinderflix* YouTube channel, it is suitable to be an educational spectacle for early childhood. However, some students also highlighted shortcomings, such as the videos' long duration. This finding indicates that *Kinderflix* has excellent potential as a learning media for early childhood. The implication is that there is a need for media literacy for teachers and parents to make its utilization more effective.

Keywords: *Early Childhood, Educational Content, Kinderflix YouTube Channel*

Copyright (c) 2024 Rahmi

✉ Corresponding author: Rahmi

Email Address : 210105110057@student.uin-malang.ac.id (Malang, Indonesia)

Received 27 September 2024, Accepted 19 October 2024, Published 25 October 2024

Pendahuluan

Dunia pendidikan sekalipun, peran dunia digital telah sangat banyak menunjang berjalannya proses pembelajaran dan bahkan di beberapa aspek (Kurniasih, 2019), guru hanya menjadi fasilitator dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang. Tak terkecuali pada anak usia dini, dalam upaya pemberian edukasi baik itu yang bersifat primer maupun hanya hiburan. Dalam situasi ini teknologi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, interaktif dan efektif. Oleh sebab itu, banyaknya *platform* yang menyediakan sumber-sumber belajar untuk anak mulai marak. Pendampingan orangtua tentunya harus tetap menjadi perhatian utama, seperti dalam menyediakan tontonan-tontonan edukatif yang tidak hanya menarik minat anak, akan tetapi juga mampu merangsang dan menstimulasi tumbuh kembang anak secara aktif.

Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan untuk edukasi anak usia dini saat ini yakni Youtube (Mutoharoh et al., 2022). Meningkatnya kebutuhan para orangtua dan guru terkait dengan tontonan-tontonan edukatif untuk anak-anak, kemudian diikuti oleh munculnya para content creator sebagai penyedia konten dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Bagi orangtua, tentunya hal ini merupakan kabar gembira dikarenakan selain sebagai pendamping dalam stimulasi perkembangan anak, kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis audio visual juga semakin dibutuhkan bahkan pada anak sejak usia dini. Akan tetapi, tentunya masih terdapat kekhawatiran terkait bahaya *addicted effect* yang bisa saja terjadi khususnya pada anak (Fajriyah et al., 2023).

Youtube merupakan, salah satu media penyebaran informasi yang banyak diminati oleh masyarakat diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri sudah banyak orang yang menjadikan Youtube sebagai tempat untuk mencari nafkah yaitu menjadi seorang *youtuber* atau *content creator*. Seorang *youtuber* memiliki *channel* yang di dalamnya terdapat konten-konten yang berbeda seperti vlog, tutorial, memasak, *review*, prank dan sebagainya. Tentunya konten yang telah dipilih oleh seorang *youtuber* harus memiliki ciri khas dan kreatifitas tersendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (Muhammad Mufid, 2020).

Selain itu, *youtube* sebagai media konten video kreatif, pertama, secara positif dimana *youtube* bersifat informatif dan sebagai sumber pengetahuan yang efektif, sebagai sarana hiburan, sebagai wadah penyalur kreatifitas dan bersifat inspiratif, serta sebagai sumber mata pencaharian/profesi. Kedua, persepsi negatif dimana youtube memungkinkan menjadi media penycharan aib seseorang, youtube dapat memberikan. tontonan yang cenderung merugikan orang lain, serta banyaknya konten drama setingan. Youtube juga sebagai media untuk memanfaatkan kekurangan orang lain sebagai objek candaan yang disebarluaskan, begitupun dengan menyebarkan konten sensasional. Beragam persepsi tersebut didasarkan pada pengalaman para informan. Efek yang ditimbulkan oleh youtube sebagai media konten video kreatif berupa efek kognitif (pengetahuan), efek afektif (perubahan sikap), serta efek behavioral (perilaku, tindakan atau kegiatan).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa youtube memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik secara positif maupun negatif. Beberapa penelitian menggarisbawahi manfaat youtube dalam memperkaya kosa kata dan mkerangsang imajinasi anak. Namun, penelitian lain juga menyoroti potensi dampak negative seperti paparan konten yang tidak sesuai usia dan kecanduan media sosial. Semenjak munculnya covid-19 pada 2019 lalu, di Indonesia sendiri terjadi peningkatan tajam pada kemunculan banyak *Youtuber* dengan berbagai macam jenis konten video (Astri, 2022). Salah satu kanal yang Youtube yang akhir-akhir ini ramai diperbincangkan hampir di semua platform media sosial adalah Kanal *YouTube Kinderflix* (Purnama et al., 2023), yang berisi video pembelajaran untuk balita. Akun YouTube ini sendiri pertama kali mulai berbagi video di YouTube pada Oktober 2023 lalu. Karena berisi konten yang dirancang dengan konsep yang menarik, serta pengemasan yang

berbeda dari konten-konten edukasi lainnya, akun YouTube Kinderflix ini menjadi ramai dibicarakan oleh warga maya dalam kurun waktu yang sangat singkat.

Adapun yang mendasari perbedaan konten umum youtube dan kinderflix ini adalah konsep yang diusung yakni dengan adanya *host* atau pemandu sepanjang video. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terhadap konten *YouTube Kinderflix* dengan konsep yang berbeda ini, sebagai tontonan anak. Mahasiswa PAUD, sebagai calon pendidik anak usia dini, memiliki peran penting dalam memilih dan merekomendasikan media pembelajaran yang sesuai untuk anak didik mereka. Sebagai media yang banyak diakses khususnya untuk kebutuhan edukasi anak, mengutip dari CNN Indonesia, focus edukasi dari *Channel* ini adalah melatih anak untuk aktif dan pengembangan kemampuan berbicara pada bayi khususnya usia 4-5 tahun (Pratama, 2023). Tentunya Kanal *YouTube Kinderflix* ini menjadi menarik untuk diteliti karena melihat ramainya sosial media menunjukkan antusiasme orangtua akan adanya Channel ini.

Definisi Persepsi

Persepsi adalah proses dimana individu untuk menerima informasi dari lingkungannya, mengorganisasikan, dan menafsirkannya untuk memberikan makna. Menurut (Nisa et al., 2023) persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam menanggapi, memahami, mengamati, memandang, serta proses lainnya dalam mengingat dan mengidentifikasi sesuatu hal dengan menggunakan kemampuan untuk mengorganisasikan pengamatan yang ditangkap (Fahmi, 2021). Pada proses ini dimana individu tidak hanya menerima informasi tetapi juga menafsirkannya berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan nilai-nilai mereka seperti penafsiran rangsangan atau stimulus yang diterima oleh seseorang berdasarkan anggapan bisa bermanfaat, tidak bermanfaat, puas, tidak puas, baik atau buruk

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), persepsi adalah tanggapan atas penerimaan langsung atau sesuatu yang merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal dengan panca indera (KBBI, 2016). Diperjelas oleh Wikipedia Indonesia disebutkan bahwa persepsi adalah proses pemahaman ataupun pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus sendiri didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Dimana persepsi merupakan suatu proses yang dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Pratiwi et al., 2018). Persepsi ini juga merupakan sebuah proses di mana individu menginterpretasikan dan mengatur kesan-kesan sensoris mereka untuk memberi arti bagi lingkungan mereka. Namun, apa yang ditangkap atau diterima seseorang berbeda dengan realita walaupun yang sebenarnya perbedaan itu adalah hal yang tidak perlu namun pada dasarnya perbedaan itu bisa saja muncul.

Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa

Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap suatu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi jenis kelamin, indeks prestasi kumulatif, dan usiasedangkan faktor ekstrinsik meliputi kurikulum, psikologis dan lingkungan sekitar. Menurut Toha (2003), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut: a) Faktor internal: perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi, b) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingannya suatu objek.

Sedangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi berbedanya persepsi terhadap suatu hal pada satu individu dengan individu yang lain adalah dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya.

Karakteristik konten untuk anak-anak

Konten Anak-anak merupakan konten atau tontonan yang isinya meliputi muatan-muatan yang dikemas untuk membantu stimulasi tumbuh dan kembang anak. Selain itu, konten yang disediakan untuk anak adalah konten yang dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka yang merupakan proses belajar dengan bermain atau dengan hiburan yang bermuatan kebutuhan stimulus untuk mereka. Mengutip dari panduan resmi bagi pengguna dari YouTube, berikut contoh ketentuan dari konten-konten yang dapat dianggap sebagai konten untuk Anak-Anak (YouTube, nd); 1) Anak-anak adalah penonton utama video. 2) Anak-anak bukan penonton utama, tetapi video tersebut tetap ditujukan untuk anak-anak karena menampilkan aktor, karakter, kegiatan, permainan, lagu, cerita, atau materi pokok lainnya yang mencerminkan maksud untuk menargetkan anak-anak. Lihat pedoman lainnya di bawah. 3) Materi pokok video berupa edukasi yang ditujukan untuk anak dengan pertimbangan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan mereka. 4) Bahasa dalam video ditujukan untuk anak dan dapat dipahami oleh anak-anak. 5) Video atau konten dalam video berisi aktivitas yang tidak monoton dan menarik bagi anak-anak, seperti bermain peran, game sederhana, atau lagu yang menunjang.

Channel YouTube Kinderflix

Kinderflix merupakan kanal youtube yang terhitung baru di antara banyaknya konten kreator youtube saat ini. konten yang disajikan oleh Kinderflix sendiri bertemakan edukasi anak usia dini terutama bayi dibawah lima tahun (Pratama, 2023). Channel Kinderflix ini memberikan tayangan edukasi untuk anak-anak melalui konten-konten yang menghibur, dan dibawakan oleh host dengan cara yang menarik dan mudah disenangi anak.

Jenis konten yang disajikan oleh Kinderlix juga beragam, antara lain konten bercerita, bernyanyi bersama, belajar berbicara, belajar sambil bermain, dan kegiatan-kegiatan lainnya yang ditujukan untuk menstimulasi perkembangan anak dengan kegiatan dan tampilan yang ramah dan disenangi anak (Purnama et al., 2023). Adapun beberapa kegiatan yang menjadikan konten dari kinderflix ini lebih menarik dan berbeda, yaitu: a) dibuka dengan menyapa anak dengan mimik wajah ceria, serta gerakan-gerakan menyerupai tema yang akan dibawakan, b) tampilan video berlatar belakang warna cerah dan gambar-gambar kartun, c) kegiatan pembukaan yang memancing anak untuk berinteraksi aktif selama menonton. seperti meminta anak untuk menirukan gerakan, mengulangi perkataan, dan lain sebagainya, d) penggunaan bahasa, lagu-lagu dan suara-suara yang familiar untuk anak, e) selain menyajikan gambar atau video dalam bentuk kartun atau animasi, Kinderflix juga menunjukkan gambar asli dari tampilan hewan atau tumbuhan yang menjadi objek pembelajaran literasi digital.

Metodologi

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang pendekatannya adalah dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran angket atau kuisisioner kepada Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Malang. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dalam bentuk angka, yang memberikan gambaran yang lebih jelas dan objektif tentang fenomena yang sedang diteliti. Selain itu, pertimbangan lainnya yakni efisiensi dalam pengumpulan dan analisis data, berupa standarisasi, yakni instrumen pengumpulan data seperti kuisisioner atau skala penilaian dapat dirancang secara standar, sehingga memudahkan dalam pengumpulan data dari banyak responden. Pada metode penelitian ini, data didapatkan melalui penyebaran kuisisioner kepada seluruh mahasiswa yang berstatus mahasiswa aktif sebanyak 90 orang yang bersifat anonim agar mendapatkan data yang objektif. Adapun pertimbangan dalam pemilihan kriteria partisipan dari mahasiswa PIAUD yakni pertimbangan mereka sebagai mahasiswa yang mendalami terkait media edukasi anak usia dini. Selain kuisisioner, pengambilan data juga dilakukan melalui wawancara kepada beberapa mahasiswa yang

dipilih berdasarkan hasil pengklasifikasian persepsi yang telah didapatkan melalui kuesioner. Pengambilan serta pengolahan data akan dilaksanakan menggunakan hasil angket atau kuesioner yang telah diisi oleh Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini di UIN Malang. Rancangan penelitian ini dirumuskan dengan tujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa PIAUD terhadap konten yang disajikan oleh channel Youtube Kids "Kinderflix". Selain difokuskan pada pencapaian persepsi, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap konten *YouTube Kinderflix*.

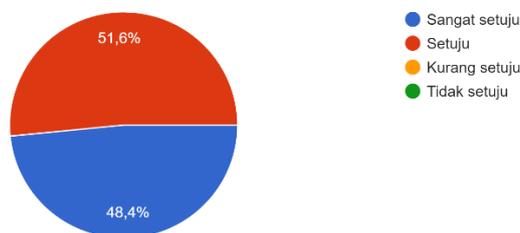
Pengumpulan data dilakukan peneliti untuk mendapatkan fakta yang ada di lapangan. Peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan beberapa teknik, antara lain kuesioner/angket, studi pustaka, wawancara, dan analisis konten. Pengolahan data yang telah didapatkan melalui kuesioner disajikan langsung dalam bentuk tabel atau diagram, agar lebih rapih dan lebih mudah dibaca juga dipahami. Bentuk penyajian di atas kemudian dilengkapi dengan penjelasan deskriptif mengenai hasil pengolahan data kuesioner. Adapun pengolahan data hasil wawancara, dilakukan dengan pengkodean data wawancara. Data yang telah didapatkan melalui wawancara, diolah melalui pengkodean, yakni pemberian label atau kategori pada segmen teks wawancara untuk mengidentifikasi tema, konsep, atau pola yang muncul dalam data dengan tujuan mengorganisasi data. Jenis pengkodean yang digunakan yakni *open coding*, yaitu pemberian kode secara bebas dan terbuka diawal, kemudian diberi label pada kata, kalimat atau data-data tertentu.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan teori Nelson-Smith (Gratcia, 2020), mendefinisikan bahwa persepsi siswa dipengaruhi oleh pengalaman dan harapan mereka. Persepsi adalah apa yang mereka lihat sebagai realitas bagi mereka, dan apa yang mereka yakini akan terjadi, terlepas dari apakah itu benar atau tidak. Selanjutnya, persepsi ialah salah satu kelebihan untuk dapat melihat, mendengar, atau menyadari sesuatu melalui tanda-tanda. Dengan kata lain bahwa persepsi yang baik dalam belajar dapat membimbing dan memotivasi mahasiswa untuk mencapai sesuatu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengambilan data berupa angket, yang telah disusun berdasarkan 4 kebutuhan utama dari konten yang ditujukan kepada anak usia dini, yakni kualitas konten, relevansi konten sebagai tontonan anak, bobot edukasi yang dimuat dalam konten, dan penggunaan bahasa, yang merupakan *concern* utama dari konten-konten dalam *channel kinderflix*. Berikut adalah rincian hasil analisis angket.

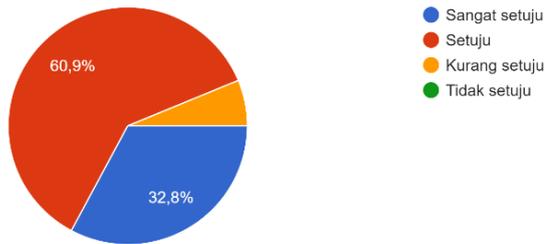
Kualitas Konten

a. Gambar yang digunakan dalam video adalah gambar yang mudah dikenali oleh anak.



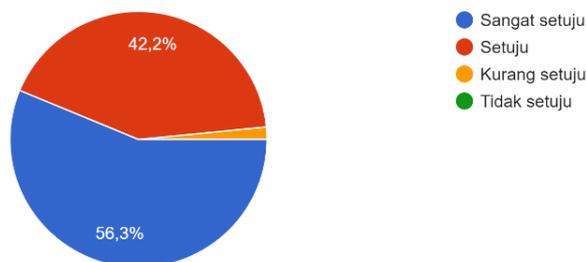
Pada diagram di atas, didapati bahwa gambar yang digunakan atau ditampilkan dalam konten *Kinderflix* berisi gambar yang mudah dikenali anak. Hal ini terlihat dari presentase 51,6% mahasiswa yang setuju, dan 48,4% sisanya memilih sangat setuju. Hal ini jika dijumlahkan, maka presentase mahasiswa yang setuju dan sangat setuju sebesar 100%.

b. Text yang ditampilkan oleh *kinderflix* menggunakan font yang sesuai dengan genre anak



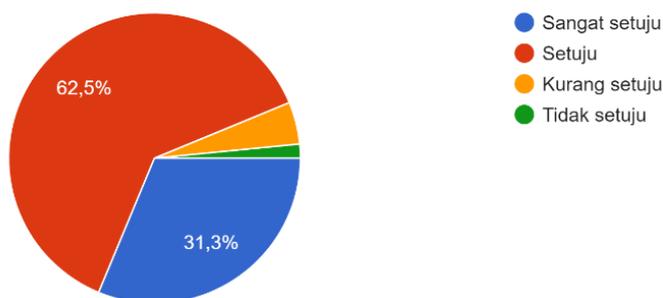
Dari diagram diatas, sebanyak 60,9% memilih setuju dan 32,8% memilih sangat setuju, apabila dijumlahkan maka jumlah mahasiswa yang setuju adalah sebanyak 93,7%. Sedangkan yang memilih kurang setuju hanya berjumlah 6,3%. Hal ini menunjukkan mayoritas mahasiswa berpersepsi bahwa penggunaan *text* atau *font* dalam konten *kinderflix* sesuai dengan genre anak.

- c. Konten *YouTube Kinderflix* memiliki kualitas audiovisual yang menarik dengan penggunaan warna yang cerah.



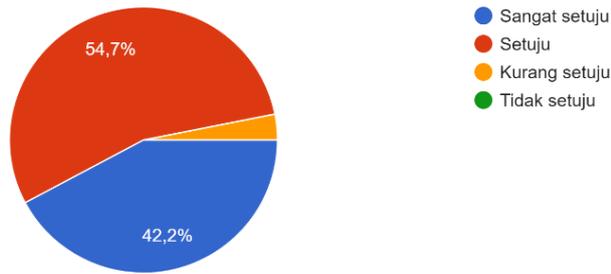
Konten *youutbe kindeflix* memiliki kualiytas audiovisual yang menarik menurut 42,2% mahasiswa yang setuju, dan 56,3% lainnya yang memilih sangat setuju. Apabila dijumlahkan, presentase ini sebanyak 98,5% dari seluruh responden. Adapun 1,6% sisanya memilih kurang setuju.

- d. Penggunaan lagu atau instrument lagu yang tidak bising dan nyaman didengarkan



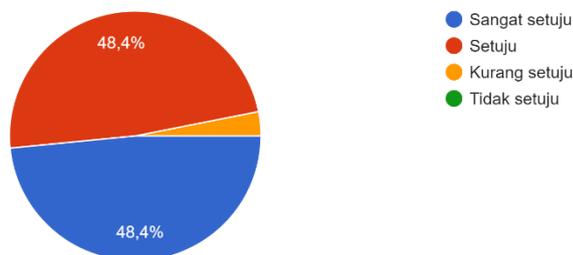
Sebanyak 62,5% responden sangat setuju bahwa penggunaan lagu atau instrumen dalam konten *kinderflix* adalah lagu yang tidak bising dan nyaman didengarkan. Dan terdapat 31,3% yang sangat setuju akan hal itu. Sisanya, terdapat total 6,3% yang tidak begitu setuju akan hal itu, ini ditunjukkan oleh presentase 4,7% yang memilih kurang setuju, dan 1,6% lainnya memilih tidak setuju.

- e. Lagu yang digunakan dalam konten adalah lagu untuk anak dengan melodi yang ceria



Dari diagram diatas didapati bahwa 54,7% dan 42,2% mahasiswa setuju dan sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Sedangkan 3,1% sisanya memilih kurang setuju. Jika dijumlahkan, jumlah mahasiswa yang setuju adalah sebanyak 96,9%.

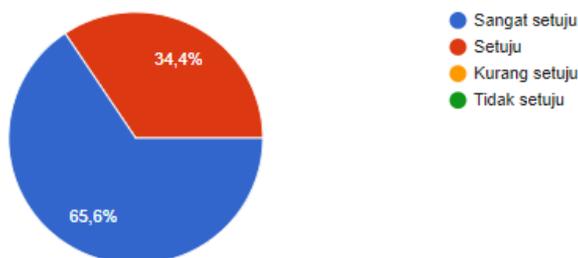
- f. Host Channel *YouTube Kinderflix* mempunyai kreativitas dalam metode penyampaian materi dalam video edukasinya



Host channel *kinderflix* mempunyai kreativitas dalam metode penyampaian materinya. Pernyataan ini disetujui oleh 48,4% dan 48,4% lainnya yang memilih setuju dan sangat setuju. Yang mana presentase ini jika dijumlahkan adalah 96,8%. Dan hanya terdapat 3,2% yang kurang setuju.

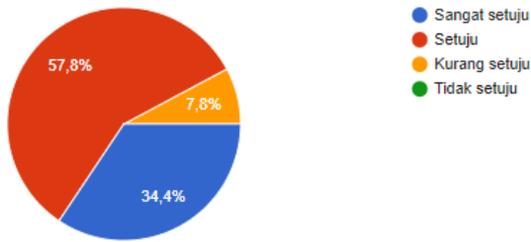
Relevansi

- a. Isi konten adalah materi edukatif untuk anak usia dini, seperti pengenalan huruf, angka, warna, dan bentuk



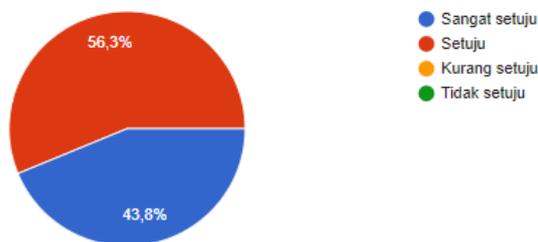
Pada diagram diatas, didapati bahwa isi konten adalah materi edukatif untuk anak usia dini, seperti pengenalan huruf, angka, warna, dan bentuk dalam konten *Kinderflix*. Hal ini dapat dilihat dari persentase 56,6% mahasiswa yang sangat setuju dan 34,4% sisanya memilih setuju. Hal ini jika di jumlahkah, maka persentase mahasiswa yang sangat setuju dan setuju sebesar 100%

- b. Konten video berupa kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak



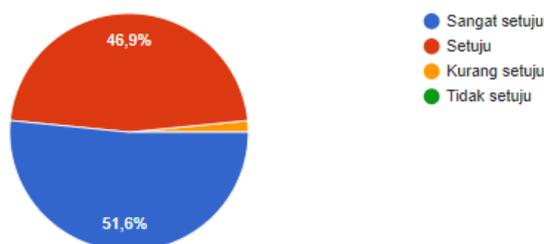
Pada diagram diatas, konten (isi) video berupa kegiatan yang biasa dilakukan oleh anak dalam konten kinderflix. Hal ini dapat dilihat dari persentase 57,8 % mahasiswa sangat setuju, 34,5 mahasiswa setuju, dan sisanya 7,8 % mahasiswa kurang setuju. Hal ini jika di jumlahkan, maka persentase mahasiwa yang sangat setuju, setuju, dan kurang setuju sebesar 100%

- c. Konten edukasi pada channel youtube kiderflix menyajikan tema dan aktivitas yang beragam



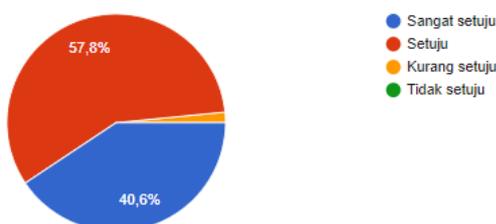
Pada diagram ini konten edukasi pada channel youtube kiderflix menyajikan tema dan aktivitas yang beragam. Hal ini dapat dilihat dari persentase 56,3 % mahasiswa sangat setuju dan sisanya 43,8% mahasiswa kurang setuju. Hal ini jika di jumlahkan, maka persentase mahasiwa yang sangat setuju dan setuju sebesar 100%

- d. Penampilan karakter dan host terlihat lucu, ramah, dan mudah diidentifikasi oleh anak-anak



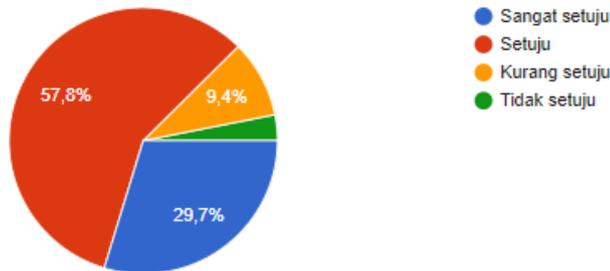
Pada diagram ini penampilan karakter dan host terlihat lucu, ramah, dan mudah diidentifikasi oleh anak-anak dalam konten kinderflix. Hal ini dapat dilihat dari persentase 51,6 % mahasiswa sangat setuju, 46,9% mahasiswa setuju, dan sisanya 1,6% kurang setuju. Hal ini jika di jumlahkan, maka persentase mahasiwa yang sangat setuju, setuju, dan kurang setuju sebesar 100%

- e. Perilaku berkarakter yang ditunjukkan dalam video menunjukkan sikap positif



Pada diagram ini perilaku berkarakter yang ditunjukkan dalam video menunjukkan sikap positif dalam konten kinderflix. Hal ini dapat dilihat dari persentase 40,6 % mahasiswa sangat setuju, 57,8% mahasiswa setuju, dan sisanya 1,6% kurang setuju. Hal ini jika di jumlahkan, maka persentase mahasiswa yang sangat setuju, setuju, dan kurang setuju sebesar 100%

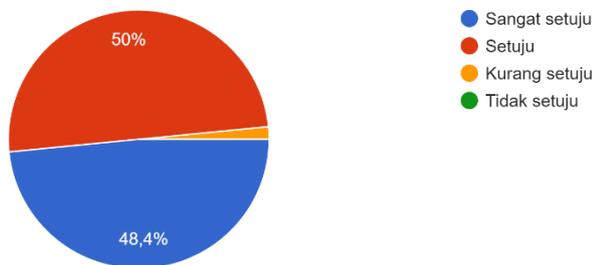
- f. Permainan dalam video tidak berbahaya dan merangsang anak untuk aktif



Pada diagram ini permainan dalam video tidak berbahaya dan merangsang anak untuk aktif dalam konten kinderflix. Hal ini dapat dilihat dari persentase 29,7% mahasiswa sangat setuju, 57,8% mahasiswa setuju, 9,4% kurang setuju, dan sisanya 3,1% tidak setuju. Hal ini jika di jumlahkan, maka persentase mahasiswa yang sangat setuju, setuju, dan kurang setuju sebesar 100%

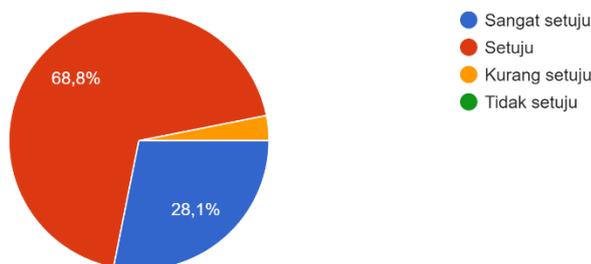
Penggunaan Bahasa

- a. Kosakata yang digunakan oleh host maupun pemilihan lagu berisi kata yang mudah dipahami oleh anak



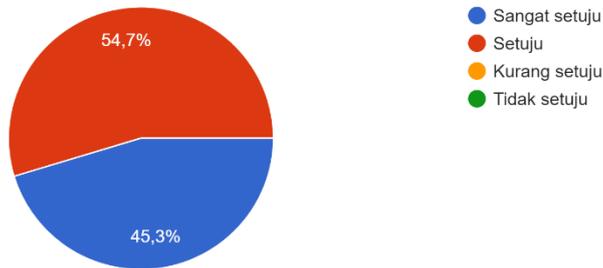
Dari diagram diatas, total sebanyak 50% dan 48,4% mahasiswa yang memilih setuju dan sangat setuju. Jika dijumlahkan, presentase ini sebanyak 98,4% dari total responden. Dan hanya terdapat 1,6% yang kurang setuju.

- b. Pemilihan kata-kata dalam video sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak/menggunakan kata-kata yang didengar anak.



Dari diagram diatas, 68,8% memilih setuju dan 28,1% sangat setuju. Sedangkan 3,1% lainnya memilih kurang setuju bahwa penggunaan kata dalam video sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

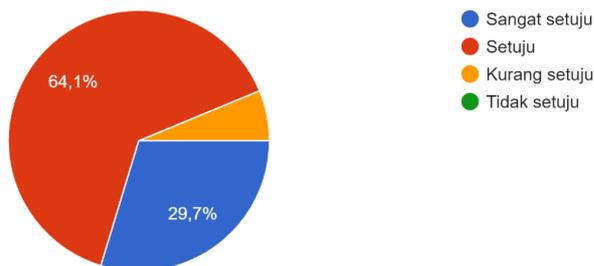
- c. Pengulangan kata-kata dilakukan beberapa kali untuk membantu anak belajar dan mengingatnya.



Dari diagram diatas, 100% mahasiswa setuju dan sangat setuju bahwa di dalam video, host melakukan pengulangan kata beberapa kali untuk membantu anak belajar dan mengingat kata tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh presentase 54,7% yang memilih setuju, dan 45,4% sisanya yang memilih sangat setuju.

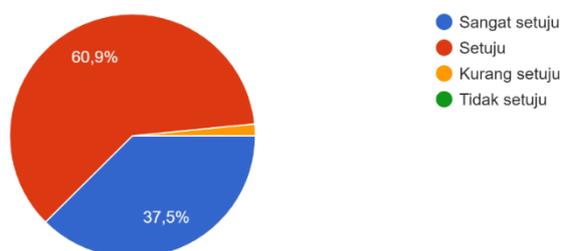
Bobot Edukasi

- a. Konten berisi edukasi yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan mereka, seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, dan belajar.



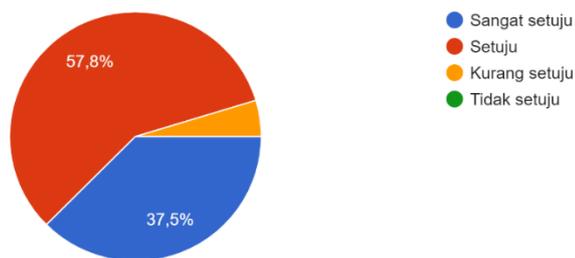
Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa 29,7% dan 64,1% mahasiswa sangat setuju dan setuju dengan pernyataan tersebut, dan hanya terdapat 6,2 % dari mereka yang sangat tidak setuju. Hal ini karena jika dijumlahkan presentase yang sangat setuju dan setuju sebesar 93,8 %

- b. Konten berisi edukasi yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara



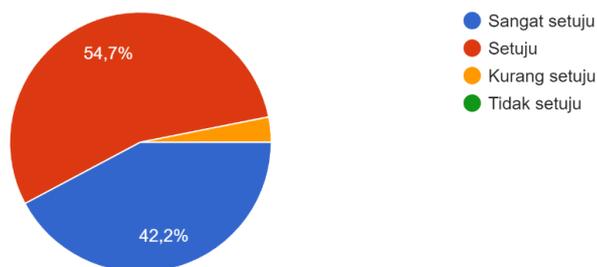
Hasil respon mahasiswa tentang konten berisi edukasi yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara menunjukkan bahwa 37,5% mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut, 60,9 % setuju, % tidak setuju dan 1,6 % mahasiswa yang sangat tidak setuju. Hal ini karena jika dijumlahkan persentase mahasiswa yang sangat setuju dan setuju sebesar 98,4%.

- c. Konten berisi edukasi yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik mereka, seperti koordinasi tangan-mata, keseimbangan, dan kelincahan.



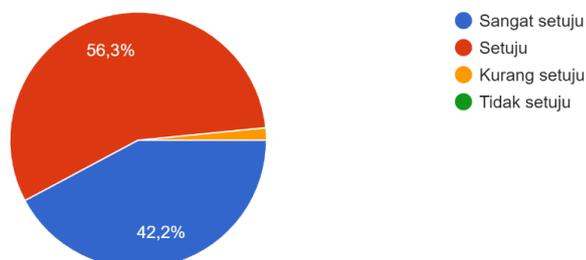
Respon dari mahasiswa yang ditunjukkan dalam diagram 37,5% sangat setuju, 57,8% setuju, 4,7%, dan 0% dari partisipan yang sangat tidak setuju. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil diagram yang menunjukkan bahwa mahasiswa setuju bahwa konten berisi edukasi yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik mereka, seperti koordinasi tangan-mata, keseimbangan, dan kelincahan. Hal ini karena jika dijumlahkan presentase mahasiswa yang sangat setuju dan setuju sebesar 95,3%.

- d. Konten tersebut mendorong anak usia dini untuk saling menghormati, seperti dengan mengajarkan mereka untuk mengucapkan salam dan bersikap sopan kepada orang tua dan orang lain



Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa 42,2% sangat setuju dengan pernyataan tersebut, 54,7% setuju dengan pernyataan tersebut, 3,1% tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan 0% sangat tidak setuju dengan pernyataan. Hasil yang ditunjukkan dalam diagram ialah konten tersebut dengan mengajarkan mereka untuk mengucapkan salam dan bersikap sopan kepada orang tua dan orang lain. Hal ini karena jika dijumlahkan presentase mahasiswa yang sangat setuju dan setuju sebesar 96,9%.

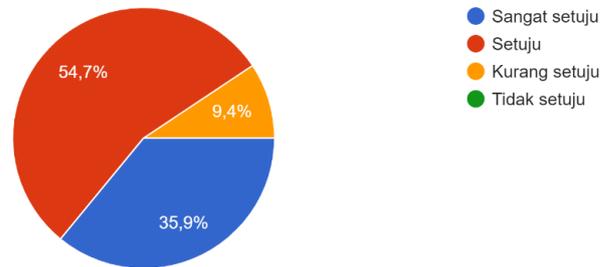
- e. Konten ini dapat memotivasi anak sebagai penonton untuk selalu berkata jujur berperilaku baik, seperti perilaku tolong menolong dan berbagi kepada sesama



Dari diagram tersebut terdapat 42,2% sangat setuju, 56,3% setuju, dan 1,5% kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Dan dalam diagram tersebut tidak terdapat mahasiswa yang sangat tidak setuju. Dapat dikatakan bahwa dalam pernyataan ini banyak siswa yang setuju dengan konten ini dapat memotivasi anak sebagai penonton untuk selalu berkata jujur berperilaku baik, seperti perilaku tolong menolong dan berbagi kepada sesama, karena

dalam hal ini jika dijumlahkan presentase mahasiswa yang sangat setuju dan setuju sebesar 98,5%.

- f. Konten ini membantu penonton dalam memahami norma yang berlaku di masyarakat sekitar.



Dari diagram tersebut, menunjukkan 35,9 % sangat setuju, 54,3% setuju, 9,4 % mahasiswa yang berpendapat kurang setuju. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian mahasiswa setuju bahwa konten ini membantu penonton dalam memahami norma yang berlaku di masyarakat sekitar. , Hal ini jika dijumlahkan presentase mahasiswa sangat setuju dan setuju sebesar 90,2 % berbanding dengan hasil yang sangat tidak setuju dan tidak setuju sebesar 9,4%.

Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Terkait Konten Kinderlix

Beberapa pilihan dalam angket yang telah disebarkan dalam pengambilan data kemudian mengkategorikan mahasiswa kedalam 3 kategori persepsi terkait *kinderflix* ini, antara lain mahasiswa yang memilih setuju sepenuhnya, bahwasanya konten yang disajikan *kinderflix* relevan dan sesuai sebagai tontonan anak. Selain itu, terdapat pula mahasiswa yang memilih kurang setuju pada beberapa poin, yang disajikan di dalam angket. Sisanya, memilih tidak setuju tentang relevansi dan penyajian konten oleh *kinderflix* sebagai konten untuk anak usia dini. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut: a) Setuju; mahasiswa yang memilih setuju sepenuhnya merupakan mayoritas suara, dengan keterangan setuju bahwa konten-konten yang disajikan oleh *kinderflix* berisi materi yang sesuai dengan kebutuhan edukasi anak, dan persepsi ini dipengaruhi oleh antara lain informasi yang telah didapatkan sebelumnya, lingkungan sosial, dan nilai-nilai budaya serta pengalaman pribadi dari responden, b) Kurang setuju; mahasiswa yang memilih kurang setuju tentang konten yang disajikan oleh *kinderflix* cenderung setuju akan relevansi konten dengan perkembangan dan edukasi bagi anak usia dini, akan tetapi persepsi responden yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, yang terbilang masih awam terhadap konsep yang diusung oleh *channel YouTube* tersebut yang menjadikan persepsi responden tentang *channel YouTube* ini kurang setuju pada beberapa hal, c) Tidak setuju; Adapun mahasiswa yang memilih untuk tidak setuju terbilang sangat minoritas. Adapun alasan yang melandasi persepsi ini adalah perbedaan kultural dan faktor kognitif berupa asumsi yang berbeda, sehingga mempengaruhi persepsi responden terhadap konten yang disajikan.

Peneliti melakukan wawancara kepada 3 responden yang dipilih secara acak dengan persepsi yang berbeda. Adapun beberapa informasi yang didapatkan bertujuan untuk mengetahui secara lebih rinci faktor yang menjadi alasan dari persepsi mahasiswa tersebut tentang konten yang disajikan oleh *kinderlix*, baik itu faktor internal seperti minat, asumsi, dan preferensi konten yang mereka sarankan, maupun faktor eksternal seperti preferensi konten yang biasa mereka jadikan tontonan, dan intensitas interaksi dengan konten edukasi anak.

Faktor Internal yang pertama proses belajar; Konteks dari konten yang disajikan oleh *kinderflix*, yakni berupa konten edukasi yang bertujuan untuk memberikan stimulus kepada anak dalam bentuk hosting, konten dinilai berdurasi terlalu panjang, yakni dengan durasi sekitar 20- 30 menit. Sedangkan rentang fokus anak usia dini hanya 2-3 menit dikali usia

mereka (W1.ZW1). Dan tentunya itu bisa saja menimbulkan kebosanan pada anak. Selain itu, yang tak kalah penting dari konten yang ditujukan kepada anak adalah penyajian cerita harus memiliki nilai moral positif dan relevan dengan kehidupan anak, sehingga mudah dicontoh oleh anak. Oleh karena itu, sangat tidak dibenarkan untuk sebuah konten edukasi anak mengandung diskriminasi dan kekerasan (W3.AI1).

Faktor Internal yang kedua, Minat dan perhatian; Beberapa orang memiliki minat yang berbeda-beda dalam memilih acuan konten yang dikonsumsi. Termasuk dalam konten anak. Konten anak yang baik haruslah relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, konten tersebut juga harus mampu memberikan edukasi yang positif dan menghibur (W3.AI9). Ada juga yang memiliki minat pada konten yang berisi kegiatan bermain, explore di luar rumah, eksperimen, bercerita/dongeng, dan konten memasak (W1.ZW8). Adapun perhatian pada konten anak yang sekarang banyak tertuju pada konten-konten terkait kerajinan tangan, konten yang mengajak anak untuk lebih mengenal alam, mengeksplor lebih banyak tentang hal-hal disekitarnya secara langsung (W2.AN9)

Sedangkan Faktor Eksternal berupa Informasi yang diperoleh Faktor berupa adanya informasi yang sudah didapatkan sebelumnya, memberikan pandangan yang dapat mempengaruhi pandangan seseorang terhadap sesuatu. Salah satunya yakni terkait adab-adab yang umumnya diajarkan oleh para orangtua di Indonesia. Budaya Indonesia yang umumnya diajarkan kepada anak-anak seperti: adab makan/minum, sopan santun, adab berbicara kepada yang lebih tua, dan pembiasaan tidur siang (W1.ZW9). Selain itu, perayaan hari besar keagamaan, tradisi makan bersama keluarga, pakaian adat dari berbagai daerah dan dongeng/cerita rakyat Indonesia (W3.AI9).

Faktor eksternal yang kedua berupa lingkungan sosial Konten anak dengan konsep hosting, atau dipandu oleh seorang host sebagai pemandu, merupakan tontonan yang terbilang baru bagi sebagian besar orang. Akan tetapi metode ini cukup menarik karena membawa konsep komunikasi dua arah antara penonton dan pemandu (W1.ZW6), dan membawa warna baru dalam lingkungan sosial, khususnya dalam lingkup edukasi anak. Lingkungan sosial mahasiswa sendiri, tontonan anak seringkali dibuat dengan konsep yang hampir sama (W3.AI8), yakni penyajian lagu, quiz / teka-teki, storytime, dan bernyanyi yang sifatnya adalah komunikasi satu arah (W2.AN6).

Pembahasan

Persepsi, sebagaimana didefinisikan oleh Robbins (2003), merupakan proses kognitif yang kompleks di mana individu secara aktif mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi sensoris untuk membentuk representasi mental tentang banyak hal. Teori persepsi menurut Luckmann (1966) adalah studi tentang bagaimana kita memahami dunia di sekitar kita melalui panca indera. Ini bukan sekadar menerima informasi mentah, melainkan proses aktif dalam menyusun dan menginterpretasi stimulus yang diterima oleh otak melalui panca indera. Teori-teori persepsi menjelaskan bagaimana kita mengkonstruksi realitas kita sendiri, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman masa lalu, ekspektasi, dan konteks sosial. Beberapa pendekatan utama dalam teori persepsi salah satunya adalah konstruktivisme sosial, yang menyoroti peran interaksi sosial dalam membentuk persepsi seseorang. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial, persepsi individu tidak hanya dipengaruhi oleh stimulus fisik, tetapi juga oleh faktor-faktor sosial dan budaya yang membentuk kerangka referensi individu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan memiliki persepsi yang merujuk pada persetujuan untuk konten-konten yang disajikan dalam platform YouTube kinderflix merupakan konten yang relevan sebagai tontonan anak usia dini. Persepsi akan hal ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh para responden terhadap konten yang menjadi objek penelitian, yang melibatkan panca indera, dan dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya dari eksternal responden Persepsi seseorang terbentuk melalui proses dimana individu tidak hanya menerima informasi tetapi juga menafsirkannya berdasarkan pengetahuan,

pengalaman dan nilai-nilai yang mereka yakini dan pegang, seperti penafsiran dari rangsangan atau stimulus yang diterima. Hal ini telah dipaparkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fahmi (2021) Dalam proses terbentuknya persepsi mahasiswa dalam konteks konten yang disajikan oleh konten *YouTube Kinderflix*, persepsi yang telah terbentuk tentang konten yang relevan dan berisi bobot edukasi yang dibutuhkan oleh anak ditunjukkan dalam konten-konten *kinderflix*. Hal inilah yang kemudian menjadi alasan mayoritas responden memilih untuk setuju dengan beberapa poin yang diajukan dalam angket terkait bobot edukasi dan relevansi kontennya.

Persepsi tidak hanya dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan, tetapi juga oleh faktor-faktor internal dan sosial yang membentuk kacamata individu dalam melihat segala hal disekitarnya. Beberapa faktor seperti pengalaman pribadi, faktor sosial dan budaya social, norma-norma yang diyakini, faktor kognitif, serta faktor emosi, menjadi hal yang berperan dalam membangun sebuah persepsi seseorang. Menurut teori konstruktivisme, memahami bahwa persepsi adalah konstruksi sosial menjadi penting, karena seseorang dapat lebih menghargai perbedaan perspektif dan menghindari generalisasi yang berlebihan. Banyak penelitian dalam bidang psikologi kognitif, komunikasi, dan pemasaran telah menunjukkan bahwa durasi konten, tema, dan visual memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap cara kita memahami dan mengingat informasi, termasuk membentuk persepsi dan penilaian terhadap sesuatu. Durasi, tema, dan visual merupakan elemen kunci dalam merancang konten yang efektif (Narti & Pratama, 2023). Dengan pemahaman tentang elemen-elemen yang memengaruhi persepsi, seseorang dapat menciptakan konten yang lebih menarik, informatif, dan persuasif. Sebagai contoh, yaitu pada pengaruh durasi iklan terhadap ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Penelitian menunjukkan bahwa iklan dengan durasi 30 detik cenderung lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran merek dibandingkan iklan yang lebih pendek atau lebih panjang. Selain itu, dapat dilihat juga pada penentuan visual atau animasi yang digunakan dalam konten. Salah satunya yaitu pengaruh warna: Studi tentang psikologi warna menunjukkan bahwa warna tertentu dapat memicu emosi dan asosiasi yang berbeda. Dalam artian, penggunaan warna-warna serta tema visual yang tepat dapat menarik dan membentuk persepsi terhadap situasi yang berbeda.

Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa, dijelaskan bahwa persepsi dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Hal ini dikarenakan persepsi merupakan suatu proses yang dipelajari oleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Pratiwi et al., 2018). Maka, melalui interaksi dan bagaimana suasana yang seseorang dapatkan dari sekelilingnya, hal itulah yang sebagian besar memberikan sumbangsih pada persepsi yang terbentuk dalam dirinya. Selain faktor internal dan eksternal, pengetahuan, pengalaman, dan sudut pandang juga menjadi faktor utama yang mempengaruhi persepsi seseorang. Pengetahuan tentang sesuatu sebelum melihat atau mengalami secara langsung akan memberikan pandangan atau persepsi yang berbeda-beda. Begitupun dengan pengalaman tentang suatu hal, akan membuat pandangan seseorang terhadap hal tersebut berbeda dengan orang yang belum pernah mengalai pengalaman yang sama. Selain itu, sudut pandang yang telah terbentuk sebelumnya, membentuk persepsi yang berbeda pada suatu objek pada orang berbeda-beda.

Mengacu pada panduan komunitas YouTube, tentang ketentuan konten untuk anak-anak, konten yang disajikan dalam channel *YouTube Kinderflix* telah memenuhi standar kebijakan tentang konten yang diperuntukkan untuk anak-anak. Contohnya seperti anak sebagai obyek utama dari video, materi pokok berupa edukasi yang ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dan akrab bagi anak, serta video dan kegiatan dalam video berisi kegiatan yang merangsang keaktifan anak. Adapun beberapa kritik terkait konsep penyajian konten, yakni durasi dalam satu video yang disajikan terlalu panjang dan dapat mengakibatkan anak mudah bosan dikarenakan rentang fokus yang masih pendek. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya..

Channel YouTube untuk anak sendiri, memberikan kemudahan kepada orangtua dalam memperkenalkan beberapa edukasi dengan menarik dan interaktif, selama konten dalam sebuah video berisi komunikasi dua arah (Faiqah et al., 2016). Dalam konten yang disajikan oleh *channel YouTube Kinderflix*, metode *hosting* yang digunakan merupakan terobosan baru dalam dunia edukasi anak khususnya pada platform ini.

Relevansi Teori-teori Belajar pada Konten Kinderflix berupa; 1) Teori belajar sosial oleh Albert Bandura: Teori ini menekankan pada pentingnya pemodelan dalam proses belajar. Dalam konteks *kinderflix*, anak-anak belajar melalui pola mengamati, dan meniru perilaku yang ditampilkan dalam video oleh host kemudian anak sebagai objek utama. Selain itu, kegiatan yang merangsang keaktifan anak mendukung konsep pemodelan dalam teori belajar sosial. 2) Teori perkembangan kognitif Jean Piaget: Piaget menjelaskan bahwa anak-anak mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap tertentu. Konten yang tepat, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak akan lebih efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak. *Kinderflix* menawarkan penyampaian materi edukasi yang relevan dengan perkembangan anak, dan sangat memperhatikan pemilihan dan penggunaan bahasa yang sederhana. Hal ini menunjukkan pemahaman terhadap teori perkembangan kognitif Piaget. 3) Teori media oleh Marshall McLuhan: McLuhan berpendapat bahwa media tidak hanya menyampaikan pesan tetapi juga membentuk cara seseorang berpikir, merasakan, dan memandang dunia. McLuhan terkenal dengan ungkapannya "the medium is the message", yang berarti media itu sendiri, bukan kontennya, yang memiliki dampak paling signifikan pada masyarakat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bagaimana *YouTube Kinderflix* sebagai media dapat menjadi model yang berbeda dalam memberikan pengalaman dalam pembelajaran anak usia dini. Konsep utama dalam teori McLuhan yang relevan dengan *kinderflix* menunjukkan pentingnya literasi media. Anak-anak perlu diajarkan untuk menjadi konsumen media yang kritis, mampu membedakan fakta dan fiksi, serta memahami dampak media terhadap diri mereka.

Simpulan

Setelah penelitian dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa PIAUD Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki persepsi yang positif tentang *channel YouTube Kinderflix*. Hal ini ditunjukkan dari mayoritas responden yang memilih setuju bahkan sangat setuju bahwa dari segi kualitas konten, relevansi konten sebagai tontonan untuk anak-anak, penggunaan bahasa dalam video, serta bobot edukasi yang terdapat dalam video-video yang ada di *channel YouTube Kinderflix*, *channel* ini menjadi konten yang sesuai untuk menjadi tontonan edukasi anak usia dini. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terkait tontonan ini terdapat dua faktor utama, yakni faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar, minat, dan perhatian, sedangkan faktor eksternal meliputi informasi yang diperoleh, dan lingkungan sosial.

Adapun temuan dari penelitian ini kemudian juga memberikan informasi terkait inovasi yang dilakukan oleh *channel YouTube kids kinderflix*, dalam hal edukasi anak khususnya pada platform *YouTube*, yang tidak hanya memperhatikan aspek hiburan atau motivasi, akan tetapi utamanya mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan anak yang menjadi penonton utama dari konten yang disajikan. Dalam penyajian konten oleh *kinderflix*, *creator* sangat memperhatikan aspek perkembangan anak utamanya dalam penyampaian dan pengemasan materi. Hal ini bisa menjadi percontohan yang positif bagi *content creator* yang memiliki fokus di bidang yang sama, dan menjadi pertimbangan bagi orangtua untuk memberikan tontonan yang efektif bagi perkembangan anak. Bagi praktisi penelitian, adanya terobosan berupa konsep konten yang seperti ini juga sangat bisa untuk dilakukan penelitian lebih lanjut, dengan objek penelitian yang lebih dekat dengan anak, yakni orangtua atau pengasuh untuk mengeksplor lebih jauh tentang efektivitas konten dalam proses perkembangan anak secara langsung.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada banyak pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini dari awal hingga akhir, baik itu dari segi pembiayaan dana penelitian, serta dukungan penuh selama penelitian ini berlangsung. Khususnya kepada tim Academic Writing Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, serta pihak Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Astri, S. (2022). Persepsi Mahasiswa Ilkom Makassar Terhadap Tayangan Nessi Judge. Skripsi Sarjana, Universitas Hasanuddin
- Fahmi, D. (2021). *Persepsi: Bagaimana Sejatinnya Persepsi Membentuk Konstruksi Berpikir Kita*. Penerbit Anak Hebat Indonesia
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi Kareba* (Vol. 5, Issue 2).
- Fajriyah, I. D., Ashadi, F., Trianggono, M. M., & Kurniawan, N. (2023). Pengaruh Kebiasaan Menonton Youtube Terhadap Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di Tk Gita Nusa. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 475–485. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.733>
- Giovani, P. (2020, Maret 06). *Unesco: Penutupan Sekolah Akibat Covid-19 Berdampak pada 290 Juta Pelajar di Dunia*, Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/health/read/4195275/unesco-penutupan-sekolah-akibat-covid-19-berdampak-pada-290-juta-pelajar-di-dunia>
- Hoffman, D. W. (n.d.). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Biologi Terhadap Channel Youtube Dengan Konten Pendidikan*, CNN Indonesia.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif* (Vol. 9, Issue 2).
- Mutoharoh, T., Dewi Kurnia, M., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Youtube untuk Media Pembelajaran. *Jubah Raja*, 1(2).
- Narti, S., & Pratama, A. (2023). Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tik Tok. *Jurnal Professional*, 10(2).
- Nisa, A., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). *persepsi*. Penerbit Anak Hebat Indonesia
- Paridawati, I., Daulay, I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *JOTE*.
- Pratama, F. (2023, November 8). *Nisa Kinderflix Buka Suara Soal Viral Komentar Pelecehan dari Netizen*, CNN Indonesia, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20231108104431-234-1021423/nisa-kinderflix-buka-suara-soal-viral-komentar-pelecehan-dari-netizen>.
- Purnama, M., Lorence, V., & Tarigan, Y. M. M. (2023). Verbal Sexual Abuse Pada Kolom Komentar Akun Media Sosial Tiktok @Kinderflix.Idn. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 246–261. <https://doi.org/10.35760/mkm.2023.v7i2.10135>
- Sita Pratiwi, D., Ayu Widiastuti, A., Melita Rahardjo, M., (2018). Persepsi Orangtua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkungan Rw 01 Dukuh Krajan Kota Salatiga. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.