



Analisis Pengaruh Aplikasi Youtube pada Perkembangan Kognitif Balita di Desa Tirtasari Karawang

Lila Setiyani^{*1}, Salsa Desilva Basir², Dudi Awalludin³, Sri Purwani⁴

^{1,2,3,4}STMIK Rosma, Indonesia

E-mail: lila@rosma.ac.id

| Article Info | Abstract |
|--|---|
| Article History Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02 Keywords: <i>Youtube;</i> <i>Toddlers;</i> <i>Cognitive;</i> <i>Apps;</i> <i>Analytics.</i> | The increasing development of Youtube in various fields for educational or entertainment, purposes has made Youtube a medium for connecting information with the public. The percentage of smartphone users who belong to the age category of children and adolescents is quite high which allows these users to access Youtube. Children's cognitive development is also influenced by the way they explore. This allows Youtube to affect their cognitive. This study aims to present research that can validate how much influence Youtube has on cognitive development in children. This study uses a qualitative method with a grounded theory approach, which is expected to reflect the benefits of technology adoption which can develop knowledge about cognitive development through digital media, namely Youtube. |
| Artikel Info | Abstrak |
| Sejarah Artikel Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02 Kata kunci: <i>Youtube;</i> <i>Balita;</i> <i>Kognitif;</i> <i>Aplikasi;</i> <i>Analisis.</i> | Meningkatnya perkembangan youtube di berbagai bidang untuk tujuan pendidikan ataupun entertainment, menjadikan Youtube sebagai media penghubung informasi dengan masyarakat. Persentase pengguna <i>smartphone</i> yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja cukup tinggi yang memungkinkan pengguna tersebut mengakses Youtube. Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh cara explore mereka. Hal ini memungkinkan youtube dapat mempengaruhi kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan penelitian yang dapat memvalidasi seberapa besar pengaruh youtube terhadap peningkatan kognitif pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan <i>grounded theory</i> yang diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai cerminan manfaat adopsi teknologi, yang dapat mengembangkan pengetahuan tentang pengembangan kognitif melalui media digital yaitu Youtube. |

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi youtube sangat berkembang pesat dari 4.0 (Revolusi Industri) sampai saat ini 5.0 (Masyarakat). Hal ini dapat dilihat dari viewers yang banyak, serta banyaknya youtuber yang eksis dengan banyaknya subscribers (Horstman, 2011). Meningkatnya perkembangan youtube di berbagai bidang untuk tujuan Pendidikan ataupun entertainment menjadikan youtube sebagai media penghubung informasi dengan masyarakat. Dalam Wulandari (2016), pada tahun 2014 menurut survei yang dilakukannya, persentase pengguna *smartphone* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja cukup tinggi, yaitu 79,5 persen, hal ini memungkinkan pengguna tersebut mengakses youtube (Putra and Patmaningrum, 2018). Berdasarkan Pernyataan tersebut, memungkinkan Youtube memberikan dampak yang besar, baik positif maupun negative. Youtube dalam konteks pendidikan berpotensi memberikan dampak, seperti fenomena saat ini, yang memperlihatkan kebiasaan anak usia dini mengakses youtube, yang dimotivasi orang tua dengan

keinginan anaknya dapat lebih diam dan tenang. Perilaku kebiasaan tersebut ternyata mendorong perubahan perkembangan kognitif anak tersebut.

Anak balita adalah anak yang telah menginjak usia di atas satu tahun atau lebih populer dengan pengertian usia anak di bawah lima tahun (Fauzi, Nuraeni and Solechan, 2019). Menurut (Achmad, 2010), balita adalah istilah umum bagi anak usia 1-3 tahun (batita) dan anak pra sekolah (3-5 tahun). Pada masa ini anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan suatu masa di mana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Usia emas ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak, yang akan berfungsi secara optimal (Partini, 2010). Aspek yang akan mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa meliputi aspek kecerdasan yakni kecerdasan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial. Ketika anak di masa *the golden age*, anak akan menjadi peniru yang handal, mereka lebih cerdas dan tanggap dengan apa yang kita lakukan dan

ucapkan. Semua informasi yang mereka serap dengan cepat kan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan juga kemampuan kognitifnya (Palupi, 2020).

Perkembangan kognitif anak juga dipengaruhi oleh cara eksplora mereka. Hal ini memungkinkan youtube dapat mempengaruhi kognitif mereka. Menurut (Mastanora, 2018) anak yang menonton youtube menjadi lebih kreatif dibandingkan dengan anak yang hanya bermain dengan benda mati. Karena visualisasi yang terdapat pada youtube dapat merangsang kognitif pada anak. Perkembangan kognitif anak perlu di rangsang oleh sebab itu, eksplorasi melalui media digital mungkin diperlukan (Madaniyah, Khoiruzzadi and Prasetya, 2021). Ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan balita (Oktaviani, Nisa and Baroroh, 2019) termasuk Youtube. Youtube merupakan sebuah komunitas dimana orang-orang dapat mendapatkan hiburan, informasi, pendidikan, dan inspirasi melalui video yang dibagikan pengunggah (Brad and Scheep, 2009). Media Youtube dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini (Kiftiyah, Sagita and Ashar, 2017). Youtube memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3-4 tahun (Kurniati and Nuryani, 2020), selain itu terdapat pengaruh yang signifikan atau searah antara penggunaan aplikasi Youtube terhadap perkembangan sosial anak (Maivy Hastuty, Fahmi and Laily Rosidah, 2021), akan tetapi menonton youtube tidak berpengaruh secara signifikan terhadap terhadap theory of mind anak usia 4-5 tahun (Rusli, Nurmina and Rinaldi, 2021).

Melihat kondisi saat ini anak-anak lebih cenderung berkomunikasi dengan gadget dibandingkan di lingkungan social mereka, Oleh sebab itu perlu adanya pemantauan, agar perilaku tersebut tidak mengarah pada negative. Kabupaten Karawang selalu berusaha untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini ke arah yang positif, namun program tersebut hanya dapat di jangkau oleh daerah perkotaan. Berdasarkan hal tersebut, menarik peneliti untuk melakukan kajian dampak youtube terhadap perkembangan anak usia dini di daerah pedesaan di Kabupaten Karawang yaitu di Desa Tirtasari Karawang. Hasil kajian ini dapat memberikan gambaran tentang seberapa besar pengaruh youtube terhadap peningkatan kognitif pada anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai cerminan manfaat adopsi

teknologi yang dapat mengembangkan pengetahuan tentang pengembangan kognitif melalui media digital yaitu youtube.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan metode grounded theory. Grounded teori adalah satu dari lima pendekatan yang digunakan dalam metodologi penelitian kualitatif (Kosasih, 2018). Adebayo (2004) dalam (Wardhono, 2011) mengungkapkan bahwa pendekatan penelitian grounded theory merupakan desain penelitian kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk dapat membentuk konstruk dan membangun teori dari data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti bukan dari teori yang telah ada. Dalam grounded theory data dikumpulkan dengan berbagai cara. Jenis yang paling sering dikumpulkan adalah wawancara dan observasi, namun pengumpulan data grounded theory ini tidak terbatas pada jenis-jenis video, jurnal, buku harian, gambar, dan lain-lain (Corbin and Strauss, 2015). Tujuan umum dari penelitian grounded theory adalah: (1) Secara induktif memperoleh dari data, (2) yang diperlukan pengembangan teoritis, dan (3) yang diputuskan secara memadai untuk domainnya dengan memperhatikan sejumlah kriteria evaluative (Jane Mills and Francis, 2006). Proses grounded theory dimulai dengan kata yang ditranskripsikan, kemudian memo ditulis dan dilakukan *open coding*. Kategori muncul dari kode, topik, dan akhirnya menghasilkan teori atau model penjelasan (Lila Setiyani *et al.*, 2023). Tujuan dari *grounded theory* adalah setidaknya mencapai tingkat tiga dari analisis konseptual. Tingkat pertama adalah pengumpulan data, kedua pembuatan kategori dan tingkat ketiga adalah menemukan kategori inti yang mengatur kategori-kategori lain, dimana tingkat yang lebih tinggi tersebut dapat disebut sebagai teori formal (Espriella and Restrepo, 2020).



Gambar 1. Tahapan grounded theory

1. *Open coding*: mencari kategori konseptual dalam data.
2. *Axial coding*: tujuannya adalah untuk menghubungkan kategori.
3. *Selective coding*: menjelaskan hubungan dan menemukan kategori inti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Open Coding

Pada tahap ini, hasil dari wawancara ditranskripsikan kemudian ditandai hal-hal penting dan diberi label yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori yang sama. Berikut adalah *Open Coding* dari hasil wawancara dengan narasumber.

Tabel 1. Tabel *Open Coding* Wawancara

| No | Label | Kategori |
|----|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> - Sering - Sering sekali - Nonton Youtube saat sedang makan - 2-3 jam sekali nonton - Hampir setiap hari terutama saat makan atau saat rewel - Setiap hari - Saat diberi HP - Tidak terlalu sering - Hanya di jam tertentu - Lepas Youtube hanya saat akan tidur | <ul style="list-style-type: none"> Frekuensi menonton Youtube |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Anak lebih aktif - Lebih mengenal kosa kata bahasa inggris - Belajar dari apa yang ditontonannya - Yang tidak diajarkan anak bisa tau dari youtube - Bisa hafal lagu-lagu anak-anak - Mengenal huruf - Anaknya jadi bisa baca - Anteng - Sering bernyanyi mengikuti tontonannya, - Sering bicara seperti orang dewasa - Membantu belajar berbicara - Bisa berhitung - Bisa mengaji | <ul style="list-style-type: none"> Dampak Positif menonton Youtube |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> - Tidak bisa dibatasi main Hp - Lebih lambat untuk respon saat dipanggil - Susah dinasehati orang tua - Makan harus menonton Youtube - Menginginkan barang yang ada di tontonannya - Marah jika tidak diberi Youtube - Jarang sosialisasi karena nonton Youtube terus - Tidak mau sekolah jika tidak bawa hp untuk nonton Youtube - Bangun tidur langsung nonton Youtube - Lupa makan karena keasikan nonton Youtube - Susah bangun tidur karena begadang nonton Youtube - Marah-marah saat HP diambil | <ul style="list-style-type: none"> Dampak Negatif menonton Youtube |

| No | Label | Kategori |
|----|---|--|
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> orang tua - Malas ke sekolah - Tentang Edukasi - Tontonannya yang menggunakan bahasa inggris - Kartun - Cocomelon - lagu-lagu anak-anak - Tentang game - Belajar bahasa inggris - Belajar alfabet - Sholawatan - Odong-odong - Konten yang dipilih oleh orang tua - Konten-konten tertentu dengan pengawasan orang tua | <ul style="list-style-type: none"> Konten Yang ditonton |

Sumber: Data diolah peneliti, 2023

2. Axial Coding

Setelah melakukan *open coding*, maka langkah selanjutnya adalah menentukan hubungan-hubungan dari kategori-kategori yang didapat dari hasil *open coding*. Berikut adalah hasil dari *axial coding* dari kategori-kategori yang telah didapatkan setelah *open coding*.



Gambar 2. Axial coding untuk kategori-Dampak positif menonton Youtube
Sumber: Data diolah peneliti, 2023

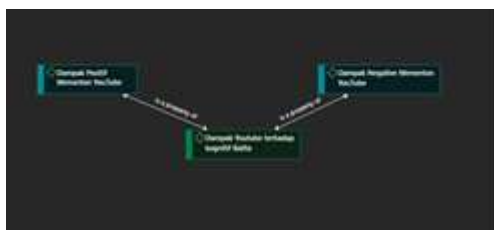
Pada *axial coding* kategori “dampak positif menonton youtube” didapat informasi bahwa youtube dapat memberikan dampak positif kepada balita. Dampak positif tersebut yaitu membantu balita belajar, membantu balita belajar berbicara, membantu balita mengenal huruf, balita lebih mengenal kosakata bahasa inggris, membantu balita belajar mengaji, membantu balita belajar membaca, balita menjadi lebih aktif, balita menjadi tidak rewel, balita mengenal lagu-lagu anak-anak, balita belajar dari apa yang ditontonnya di Youtube yang tidak orang tunya ajarkan.

Gambar 3. *Axial coding* untuk kategori – Dampak negative menonton Youtube
Sumber: Data diolah peneliti, 2023

Pada *axial coding* kategori “dampak negative menonton youtube” didapat informasi bahwa youtube dapat memberi dampak negative pada balita. Dari hasil wawancara dampak negative youtube terhadap balita yaitu balita jarang sosialisasi, balita menjadi lambat untuk dapat merespon panggilan, balita susah dinasehati, balita menjadi kecanduan youtube, balita lebih mudah marah saat tidak diberi tontonan youtube, dll.

3. Selective Coding

Setelah mendapatkan hubungan-hubungan antar kategori dari hasil *axial coding* langkah selanjutnya adalah *selective coding* dengan merumuskan suatu pernyataan yang lebih abstrak, lebih umum dan dapat mewadahi semua konsep inti yang sudah terkumpul dari tahap-tahap *coding* sebelumnya atau hubungan antara kategori-kategori dalam *axial coding*. Hasil *Selective coding* dari penelitian ini.



Gambar 4. *Selective Coding* hasil penelitian
Sumber: Data diolah peneliti, 2023

Berdasarkan data yang diperoleh dari *axial coding* maka dapat dihubungkan untuk mendefinisikan bahwa dampak Youtube terhadap kognitif balita dapat berdampak positif dan dapat berdampak negative. Dampak positif menonton YouTube dapat juga berhubungan dengan

konten-konten yang ditonton oleh balita, terutama konten-konten yang sudah dipilihkan lebih dahulu oleh orang tua. Selain itu pengawasan orang tua berperan dalam berdampak positifnya menonton youtube untuk balita. Sedangkan untuk penyebab dampak negative youtube terhadap balita salah satunya disebabkan oleh frekuensi menontonnya. Balita yang frekuensi menonton youtube sering dan bahkan setiap hari dapat berdampak kecanduan dan berkurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

B. Pembahasan

1. Frekuensi menonton Youtube menimbulkan dampak positif

Hasil wawancara menunjukkan bahwa frekuensi menonton youtube memberikan dampak positif dari menonton youtube antaranya dengan seringnya menonton youtube anak belajar dari youtube selain itu anak jadi lebih aktif mengikuti tontonan youtubenya. hal ini dapat dilihat dari keterangan narasumber, yaitu:

"Anak sering nonton youtube tapi untuk belajar, jadi dia nonton youtube untuk belajar bahasa inggris atau alfabet atau sholawatan pokoknya untuk belajar, sejauh ini youtube membantu saya sih karena anak saya susah banget klo di ajarin jadi dia suka ngikutin aja yg udh dia tonton"

Hal ini diperkuat dengan narasumber lain yang menyatakan:

“Sering nonton youtube, anak lebih aktif dari apa yang dia tonton...”

Selain itu narasumber lain menyatakan bahwa:

"Sering banget nonton youtube, setelah anak nonton youtube anak jadi bisa belajar dari youtube"

2. Frekuensi menonton Youtube menimbulkan dampak negative

Selain berdampak positif dari hasil wawancara juga menunjukan bahwa frekuensi menonton Youtube memberikan dampak negative seperti halnya begadang, bangun kesiangan dan lupa makan karena keasikan menonton Youtube, seperti pernyataan narasumber yang menyatakan bahwa :

"Sering nonton youtube, sampe bangun tidur aja harus langsung megang hp, kadang kalo ke sekolah juga harus bawa hp, setiap hari nontonnya di kasih tau susah, jarang main sama temen temennya lebih sering main hp, sampe lupa makan..."

Hal ini diperkuat oleh pernyataan narasumber:

"Ya jadi tiap hari nonton terus, sampe rebutan sama kakaknya jadi weh bapaknya beliin hp, eh sekarang malah susah banget kalo dibangunin sekolah soalnya dia kalo malem tidurnya suka malem karena nonton terus, jadi paginya kesiangin, kalo saya bangunin buat sekolah pasti ngamuk"

Selain itu narasumber lain juga menyatakan:

"Anak sering nonton youtube, sampai setiap jam nonton youtube. Kalau hp nya di ambil marah-marah..."

Kemudian narasumber lain memberi pernyataan:

"Neng suka nonton vidio di youtube. Kalo susah makan di kasih hp baru mau makan. Lepas hp kalo dia ngantuk aja"

3. Konten yang ditonton memberikan dampak positif dari menonton Youtube

Konten-konten yang ditonton memberikan dampak positif terhadap balita. Seperti balita menjadi belajar huruf, kosakata bahasa inggris, mengaji, mengenal lagu dll. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan narasumber:

"Suka nonton youtube tapi hanya tontonan-tontonan yang sudah di pilih, jadi saya download offline beberapa vidio yang udh saya pilih jadi klo anak saya nonton youtube pasti gak pake data seluler dan dia gabisa explore kemana mana. Sejauh ini youtube sangat membantu anak saya dalam proses perkembangan anak saya. Dia jadi tau beberapa kosa kata bahasa inggris tau berhitung, bisa belajar ngaji dll"

Narasumber lain menyatakan:

"...Suka nya mah nonton vidio kartun aja sih si adek mah yang ada nyanyian-nyanyiannya, terus suka joget joget sendiri..."

Hal ini diperkuat dengan pernyataan narasumber lain:

"Youtube yang saya berikan pada anak saya itu saya pilih kontennya, jadi kebanyakan film yang ditonton itu isinya tentang edukasi, dampaknya ahamdu-lillah sekarang dia lebih tau mengenai kosa kata bahasa inggris karena tontonannya banyak yang pake bahasa inggris"

4. Konten yang ditonton memberikan dampak negative dari menonton Youtube

Selain berdampak positif, konten-konten yang ditonton oleh balita juga bisa berdampak negative seperti contohnya balita menginginkan barang atau sesuatu yang ada dalam konten atau menjadi kecanduan game karena konten game di youtube, seperti pernyataan narasumber:

"..Terus suka tiba-tiba pengen barang-barang yang ada di kartun yang dia tonton..."

Selain itu juga narasumber lain menyatakan:

"Anak sering nonton youtube, tapi sekarang sekarang lebih sering main game, karena sering nonton youtube buat liat orang orang main game di youtube..."

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa youtube dapat memberikan dampak bagi balita, baik dampak positif maupun dampak negative. Dampak positifnya yaitu membantu balita belajar, membantu balita belajar berbicara, membantu balita mengenal huruf, balita lebih mengenal kosakata bahasa inggris, membantu balita belajar mengaji, membantu balita belajar membaca, balita menjadi lebih aktif, balita menjadi tidak rewel, balita mengenal lagu-lagu anak-anak, balita belajar dari apa yang ditontonnya di Youtube yang tidak orang tuanya ajarkan. Sedangkan untuk dampak negativenya adalah balita jarang sosialisasi, balita menjadi lambat untuk merespon panggilan, balita susah dinasehati, balita menjadi kecanduan youtube, balita lebih mudah marah saat tidak diberi tontonan youtube, dll.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan orang tua dapat mengawasi dan mengontrol balita dalam menonton youtube karena youtube dapat berdampak pada perkembangan balita.
2. Pengawasan dalam konten dan frekuensi dalam menonton youtube diharapkan dapat mengurangi dampak negative yang ditimbulkan dari menonton youtube.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan lebih mendalami dengan mengaju pada lebih banyak sumber dan menggunakan metode lain agar penelitian lebih akurat.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, D.S. (2010) *Ilmu Gizi*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Brad and Scheep, D. (2009) *How to Make Money with Youtube*. New York: McGraw-Hill Education.
- Corbin, J. and Strauss, A. (2015) *Basics of Qualitative Research*. AGE Publications, Inc.
- Espriella, R. De and Restrepo, C.G. (2020) 'Research methodology and critical reading of studies Grounded theory.', *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 49(2), pp. 126–132. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rcpeng.2018.08.001>.
- Fauzi, I., Nuraeni, A. and Solechan, A. (2019) 'Pengaruh Batuk Efektif dengan Fisioterapi Dada Terhadap Pengeluaran Sputum pada Balita Usia 3-5 Tahun dengan Ispa di Puskesmas Wirosari 1', *Jurnal Keperawatan dan Kebidanan (JIKK)*, 8(46), pp. 1–9. Available at: <http://ejournal.stikestelogorejo.ac.id/index.php/ilmukeperawatan/article/view/560>.
- Horstman, A. (2011) 'Youtube in the classroom?', *Cases on Educational Technology Integration in Urban Schools*, (April), pp. 58–60. Available at: <https://doi.org/10.4018/978-1-61350-492-5.ch015>.
- Jane Mills, A.B. and Francis, K. (2006) 'The Development of Constructivist Grounded', *Jane Mills, Ann Bonner, and Karen Francis*, 5(1). Available at: <https://doi.org/10.1016/j.phrs.2010.08.004>.
- Kiftiyah, I.N., Sagita, S. and Ashar, A.B. (2017) 'Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini', *Prosidi SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi*, (1998), pp. 199–208. Available at: [http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva](http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva%20Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Nur Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Kosasih, A. (2018) 'Pendekatan Grounded Teori (Grounded Theory Approach): Sebuah kajian sejarah, teori, prinsip, dan strategi metodenya', *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dosen UNINDRA*, 5, pp. 122–132.
- Kurniati, M. and Nuryani, N. (2020) 'Pengaruh Sosial Media Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun (Studi Pada Anak Speech Delay)', *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 16(1), p. 29. Available at: <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2494>.
- Lila Setiyani et al. (2023) *Online Teaching - Learning During the Pandemic Coronavirus Disease (Covid-19) Case Study: STMIK Rosma Lila, Proceedings of the 4th Asia Pacific Management Research Conference (APMRC 2022)*. Atlantis Press International BV. Available at: <https://doi.org/10.2991/978-94-6463-076-3>.
- Madaniyah, J., Khoiruzzadi, M. and Prasetya, T. (2021) 'PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2', 11, pp. 1–14.
- Maivy Hastuty, Fahmi and Laily Rosidah (2021) 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), pp. 102–109. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1511>.
- Mastanora, R. (2018) 'Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas

- Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), pp. 47–57.
- Oktaviani, S., Nisa, J. and Baroroh, U. (2019) 'Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita', *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), p. 44. Available at: <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>.
- Palupi, I.D.R. (2020) 'Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini', *Journal Edukasi Informal*, pp. 127–134.
- Partini (2010) *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putra, A. and Patmaningrum, D.A. (2018) 'Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak', *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), pp. 159–172. Available at: <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>.
- Rusli, D., Nurmina, N. and Rinaldi, R. (2021) 'Pengaruh Intensitas Menonton Film Di Youtube Terhadap Theory-Of-Mind Anak Usia 4-5 Tahun', *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 4(2), pp. 143–150. Available at: <https://doi.org/10.36341/psi.v4i2.1559>.
- Strauss, A. and Corbin., J. (1990) *Qualitative Research; Grounded Theory Procedure and Techniques*. London: Sage Publication.
- Wardhono, V.. W. (2011) 'Penelitian Grounded Theory', *Bina Ekonomi Majalah Ilmiah Fakultas Ekonomi Unpar*, Vol. 15(1).