

HUBUNGAN PAPARAN KONTEN VIDEO DIGITAL TERHADAP GAYA BAHASA PRAGMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dian Purty Ayu Nur Syafitry¹, Pramono², Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas³^{1,2,3}Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
email: dian.putry.2101536@students.u.cac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara paparan konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Subjek penelitian adalah 60 anak di TK Selaras Cita Kota Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner untuk orang tua dan observasi langsung terhadap perilaku berbahasa anak. Hasil analisis menggunakan uji Chi-Square dan Cramer's V menunjukkan adanya hubungan signifikan antara jenis konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis. Anak yang lebih banyak menonton konten edukatif cenderung memiliki gaya bahasa yang lebih baik dibandingkan dengan yang sering terpapar konten hiburan atau game. Temuan ini memperkuat teori behaviorisme dan interaksionisme sosial, bahwa bahasa diperoleh melalui proses meniru dan berinteraksi. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mengarahkan konsumsi media digital anak secara bijak.

Kata kunci: video digital, gaya bahasa pragmatis, anak usia dini, media sosial, perkembangan bahasa

Abstract: This study aims to determine the relationship between exposure to digital video content and the pragmatic language style of children aged 5-6 years. Using a quantitative correlational approach, the research involved 60 children at TK Selaras Cita, Malang City. Data were collected through parent questionnaires and direct classroom observations of children's language behavior. Analysis using Chi-Square and Cramer's V tests showed a significant relationship between the type of digital video content and children's pragmatic language style. Children who frequently watched educational content demonstrated better pragmatic language use than those exposed to entertainment or gaming videos. These findings support the theories of behaviorism and social interactionism, which state that language is acquired through imitation and interaction. This study recommends active involvement of parents and educators in guiding children's digital media consumption to support their language development effectively.

Keywords: digital video, pragmatic language styles, early childhood, social media, language development

Article History

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Agustus 2025

Plagiarism Checker No 531

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed

under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan anak-anak. Saat ini, anak usia dini dengan mudah mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau televisi. Media digital seperti YouTube, TikTok, dan platform lainnya, menjadi bagian dari keseharian anak-anak dan memengaruhi perilaku serta pola perkembangan mereka. (Hidayat, 2023) menyatakan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak dan memberikan pengaruh langsung terhadap perilaku serta perkembangan kognitif dan sosial mereka. Hal ini diperkuat oleh (Oktari, 2023)

yang menyatakan bahwa anak-anak menunjukkan perilaku imitasi tinggi terhadap tayangan digital, terutama dalam aspek verbal dan ekspresif. Anak usia 5-6 tahun merupakan kelompok yang berada pada masa perkembangan bahasa yang sangat penting.

Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada masa perkembangan bahasa yang sangat penting. Masa ini merupakan periode di mana anak aktif mengeksplorasi, meniru, dan membentuk kemampuan berbahasa melalui berbagai stimulus dari lingkungan. (Siregar, 2022) menegaskan bahwa pengalaman lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini, termasuk melalui interaksi langsung maupun melalui media digital. Konten video digital yang dikonsumsi anak tidak hanya memengaruhi aspek pengetahuan dan hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi cara anak berbicara, merespon, dan berinteraksi secara sosial. Salah satu aspek bahasa yang penting untuk diperhatikan adalah gaya bahasa pragmatis. Gaya bahasa pragmatis merupakan kemampuan anak dalam menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan konteks sosial, termasuk dalam memahami giliran berbicara, intonasi, sopan santun, serta menyesuaikan gaya bahasa dengan lawan bicara (Asih, 2017). Sejalan dengan itu, (Fitri & Nailul, 2021) mengemukakan kemampuan ini sangat penting dalam membangun komunikasi sosial yang efektif. Namun, (Rohmah & Aziz, 2024) menemukan bahwa banyak anak yang meniru ujaran dari konten video digital tanpa memahami konteks sosialnya, sehingga dapat membentuk pola komunikasi yang tidak sesuai dengan norma sosial atau usia perkembangan mereka.

Fenomena maraknya kurangnya pendampingan anak ketika menonton konten video digital oleh orang tua atau guru menjadi perhatian penting (Kusumawardhani et al., 2024). Anak-anak cenderung menonton video secara bebas tanpa adanya kontrol terhadap jenis dan kualitas kontennya. algoritma platform seperti YouTube dan TikTok, sebagaimana diungkapkan (Arjuna et al., 2024), memengaruhi jenis konten yang ditampilkan kepada anak, sehingga sering kali menimbulkan paparan terhadap konten yang kurang sesuai. Anak bisa saja lebih sering direkomendasikan konten hiburan yang tidak edukatif, yang pada akhirnya dapat menurunkan kualitas interaksi verbal dan kemampuan bahasa sosial (E. V. Simatupang et al., 2024).

Hal ini dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa anak, terutama jika konten yang dikonsumsi tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang berlaku atau terlalu pasif dalam memberikan stimulasi interaktif (Andini Eka Putri et al., 2024). Di sisi lain, dengan pemilihan konten yang tepat dan edukatif, media digital juga memiliki potensi untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara positif. (Twinsari Maningtyas. Damayani, Karimah et al., 2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi TikTok secara terarah dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini secara signifikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana jenis konten video digital yang dikonsumsi anak usia 5-6 tahun berdampak terhadap gaya bahasa pragmatis mereka, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian-penelitian sebelumnya membahas tentang pengaruh media digital terhadap perkembangan bahasa anak secara umum (Rohmah & Aziz, 2024), atau hanya membahas kemampuan anak dalam memahami bahasa dalam berbicara atau menyampaikan pesan. (Fitri & Nailul, 2021). Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara jenis konten video digital (hiburan, edukatif, dan game) dengan gaya bahasa pragmatis anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menghadirkan perspektif baru dengan menitikberatkan pada aspek penggunaan bahasa dalam konteks sosial, termasuk kosakata, intonasi, giliran berbicara, dan kesesuaian tutur kata. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian tentang pengaruh konten digital terhadap aspek pragmatik bahasa anak usia dini, yang selama ini masih jarang mendapat perhatian secara khusus.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis konten video digital yang paling sering ditonton oleh anak usia 5-6 tahun di TK Selaras Cita Kota Malang, serta menggambarkan bagaimana bentuk gaya bahasa pragmatis yang dimunculkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis

hubungan antara jenis konten video digital yang dikonsumsi dengan perkembangan gaya bahasa pragmatis anak, khususnya dalam hal kemampuan anak menggunakan bahasa secara tepat dalam situasi sosial.

Penelitian ini berpijak pada tiga teori utama sebagai landasan teoretis. Pertama, teori behaviorisme dari (Skinner, 1957) yang menyatakan bahwa bahasa diperoleh melalui proses imitasi dan penguatan dari lingkungan. Kedua, teori interaksionisme sosial oleh (Vygotsky, 1978) yang menekankan bahwa perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitar. Ketiga, teori nativisme oleh (Chomsky, 1980) yang menyatakan bahwa anak memiliki perangkat bawaan untuk berbahasa, namun tetap membutuhkan stimulasi dari lingkungan untuk mengembangkan potensinya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik, orang tua, dan pengembang media anak dalam memahami pentingnya peran konten digital terhadap pembentukan pola komunikasi anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur ilmiah di bidang perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya terkait pengaruh media digital terhadap gaya bahasa pragmatis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk menganalisis hubungan antara paparan konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis anak usia dini. Desain penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif korelasional, karena berupaya mengungkap seberapa besar keterkaitan antara dua variabel, yaitu jenis konten video digital yang ditonton anak (variabel bebas) dan gaya bahasa pragmatis anak (variabel terikat). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah 60 anak usia 5-6 tahun yang terdaftar sebagai peserta didik di TK Selaras Cita Kota Malang. Proses pengumpulan data dilakukan dalam kurun waktu satu bulan yakni mulai tanggal 19 April - 19 Mei, observasi dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari dua metode yaitu menyebarkan kuesioner untuk orang tua dan melakukan observasi secara langsung. Pertama, kuesioner yang dibagikan kepada orang tua siswa untuk memperoleh data tentang jenis konten video digital yang sering ditonton anak dan durasi paparan hariannya. Untuk mempermudah penyusunan, peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen lembar kuesioner. Berikut kisi-kisinya pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Kuesioner

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Video digital	Durasi anak menonton video digital	- Lama waktu anak menonton video digital - Seberapa sering anak menonton video dalam sehari
	Jenis konten yang dilihat	- Konten yang paling sering ditonton anak (konten edukatif, konten hiburan, konten vlog)
Gaya Bahasa Pragmatis	Kosa kata	- Menggunakan kosakata yang luas dan sesuai dengan konteks - Meniru kosakata dari video digital
	Tata bahasa	- Menggunakan kalimat lengkap - Memahami penggunaan kata tanya (apa, siapa, dll)
	Intonasi	- Menggunakan intonasi sesuai dengan emosi atau situasi

Interaksi sosial	- Meniru intonasi dari video yang dilihat
	- Mampu berbicara dengan sesuai dengan konteks situasi
	- Mampu bergiliran dalam berbicara saat berkomunikasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas subjek penelitian dalam situasi yang nyata dan berlangsung secara alami (Sugiono, 2019). Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku atau tindakan anak secara objektif, tanpa dipengaruhi oleh persepsi subjektif peneliti. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan terhadap gaya bahasa pragmatis anak usia 5-6 tahun melalui interaksi mereka di lingkungan kelas. Pada penelitian ini observasi, menggunakan lembar observasi checklist yang berisi indikator-indikator yang akan dicapai anak. Lembar observasi dalam penelitian ini melibatkan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian indikator dengan perkembangan kosakata yang akan diukur. Untuk mempermudah penyusunan, peneliti menggunakan kisi-kisi instrumen lembar observasi. Berikut kisi-kisinya pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Bahasa Prakmatis	Kosa kata	- Menggunakan kosakata yang luas dan sesuai dengan konteks - Meniru kosakata dari video digital
	Tata bahasa	- Menggunakan kalimat lengkap - Memahami penggunaan kata tanya (apa, siapa, dll)
	Intonasi	- Menggunakan intonasi sesuai dengan emosi atau situasi - Meniru intonasi dari video yang dilihat
	Interaksi sosial	- Menggunakan bahasa sopan dalam berbicara - Mampu bergiliran dalam berbicara saat berkomunikasi

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator yang telah divalidasi melalui expert judgment oleh dua orang ahli, kemudian dilakukan uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V. Hasil perhitungan Aiken's V menunjukkan bahwa semua indikator memiliki nilai validitas > 0,70, yang berarti layak digunakan. Teknik analisis data menggunakan uji Chi-Square (χ^2) untuk mengetahui signifikansi hubungan antara variabel bebas dan terikat. Selain itu, analisis lanjutan dilakukan dengan uji Cramer's V untuk mengetahui kekuatan hubungan antarvariabel. Proses analisis dengan menggunakan aplikasi SPSS. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitasnya sebagai syarat statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara paparan konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis anak usia 5-6 tahun di TK Selaras Cita Kota Malang. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk distribusi jenis konten yang ditonton anak, kategori kemampuan gaya bahasa pragmatis, serta hasil uji statistik hubungan antarvariabel.

1. Distribusi Jenis Konten Video Digital yang Ditonton Anak

Data mengenai jenis konten video digital yang sering ditonton anak diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada orang tua siswa. Jenis konten dikategorikan ke dalam tiga jenis utama: konten hiburan (misalnya kartun dan animasi), konten edukatif (misalnya video belajar huruf atau angka), dan konten video game.

Tabel 3. Distribusi Jenis Konten Video Digital Anak Usia 5-6 Tahun

Jenis konten video digital	Jumlah	
	Frekuensi	Presentase
Video game	17	28.3 %
Video edukatif	17	28.3 %
Video animasi/hiburan	26	43.4 %
Total	60	100 %

Berdasarkan data Tabel 3, mayoritas anak menonton konten hiburan seperti kartun dan animasi. Konten edukatif dan video game menempati proporsi yang sama, meskipun lebih rendah dibandingkan konten hiburan.

2. Distribusi Kategori Gaya Bahasa Pragmatis Anak

Data observasi terhadap gaya bahasa pragmatis anak dilakukan selama satu bulan melalui kegiatan belajar-mengajar. Gaya bahasa pragmatis diamati berdasarkan indikator penggunaan kosakata, struktur kalimat, intonasi, dan pemahaman giliran berbicara.

Tabel 4. Kategori Gaya Bahasa Pragmatis Anak Usia 5-6 Tahun

Gaya Bahasa Pragmatis	Frekuensi	Presentase
Baik (3)	23	38.3 %
Sedang (2)	24	40.0 %
Kurang (1)	13	21.7 %
Total	60	100 %

Dari data Tabel 4, menunjukkan gaya bahasa pragmatis anak dalam konteks yang berbeda, seperti menyapa, bertanya, atau menjawab, sesuai dengan cara berkomunikasi yang baik. Dari 60 anak, sebagian besar 13 anak (21.7%) berada pada kategori gaya bahasa pragmatis tingkat 1 atau kurang, dimana anak menunjukkan pemahaman dasar terhadap penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Sebanyak 24 anak (40,0 %) berada di tingkat 2 atau sedang, menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memahami dan menggunakan bahasa secara kontekstual. Sisanya, yaitu 23 anak (38,3 %) berada di tingkat 3 baik, mencerminkan kemampuan yang lebih matang dalam menyesuaikan bahasa dengan situasi komunikasi yang beragam.

3. Hasil Analisis Uji statistik hubungan antara jenis konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis anak

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	21.969 ^a	4	.000
Likelihood Ratio	26.648	4	.000
Linear-by-Linear Association	2.321	1	.128
N of Valid Cases	60		

a. 2 cells (22.2%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.68.

Gambar 1. Hasil Uji Analisis Chi-Square

Gambar 1. Hasil Uji Analisis Chi-Square, data menggunakan menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti terdapat hubungan signifikan antara jenis konten video digital yang ditonton anak dengan kemampuan gaya bahasa pragmatis mereka.

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	.605	.000
	Cramer's V	.428	.000
N of Valid Cases		60	

Gambar 2. Hasil Uji Analisis Cramer's V

Selanjutnya, hasil Uji Analisis Cramer's V menunjukkan kekuatan hubungan pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa jenis konten video digital memiliki kontribusi terhadap variasi kemampuan pragmatis anak.

PEMBAHASAN

1. Paparan Konten Video Digital

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat memberikan akses anak untuk menonton berbagai jenis konten video digital dengan bebas. Berdasarkan hasil penelitian di TK Selaras Cita Kota Malang, ditemukan bahwa anak usia 5-6 tahun paling sering menonton video jenis hiburan (43,4%), diikuti oleh video edukatif (28,3%), dan video game (28,3%). Video hiburan seperti animasi atau lagu anak yang bersifat menghibur cenderung dipilih karena tampilan visual yang menarik dan pengulangan lagu yang memudahkan anak mengingat. Hal ini sesuai dengan pendapat (E. Simatupang & Wahab, 2022) yang menyatakan bahwa konten hiburan animasi dan lagu dapat membantu anak dalam mengembangkan kosa kata dasar secara menyenangkan. Jenis konten video yang ditonton anak-anak memiliki peran penting dalam proses pemerolehan bahasa. Konten video hiburan sering kali menyajikan kosa kata dalam bentuk yang sederhana, berirama, dan diulang-ulang sehingga mudah diserap oleh anak. Sementara video edukatif lebih banyak menyajikan konten berbasis pengetahuan, cerita, atau pengenalan huruf, angka, hewan, dan cerita bergambar (Yus & Saragih, 2023). Paparan yang terus-menerus terhadap video digital memberikan stimulus visual dan auditori yang dapat memengaruhi cara anak menyerap dan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak lebih tertarik pada konten yang bersifat visual dan auditori, seperti animasi dan lagu. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme dari Skinner (1957), yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses imitasi terhadap stimulus yang sering mereka lihat dan dengar. Konten video digital yang bersifat repetitif dan menyenangkan menjadi daya tarik utama, sehingga anak cenderung menonton jenis video yang

sama berulang kali. Jika jenis konten yang dikonsumsi anak tidak dikontrol, maka besar kemungkinan anak menyerap bentuk bahasa yang kurang kontekstual, bahkan menyimpang dari norma komunikasi sosial yang berlaku (Nukman et al., 2024).

Salah satu faktor yang memperkuat intensitas paparan konten adalah algoritma media sosial seperti YouTube dan TikTok turut memperkuat pola tontonan anak. Anak yang menonton satu jenis konten cenderung akan direkomendasikan konten yang serupa, sehingga paparan menjadi lebih intens dan spesifik. Jika orang tua tidak mengarahkan, anak bisa terus-menerus menonton konten yang bersifat negatif namun tidak edukatif. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan seleksi konten yang cermat agar anak dapat memperoleh manfaat optimal dari penggunaan media digital, sekaligus mengurangi dampak negatif yang mungkin ditimbulkan potensi dampak negatif. Sejalan dengan penelitian (Franqueira et al., 2022) menunjukkan bahwa mayoritas anak lebih menyukai konten visual-auditori yang menarik seperti video animasi dan lagu anak. Meskipun konten tersebut dapat memperkaya kosa kata dasar dan membentuk kebiasaan komunikasi, tetap diperlukan keterlibatan orang tua dan guru dalam mendampingi, memilah, dan menjelaskan isi tontonan agar paparan media digital memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan bahasa pragmatis anak usia dini.

2. Gaya Bahasa Pragmatis anak di TK Selaras Cita Kota Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi terdapat 60 anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Selaras Cita Kota Malang, diketahui bahwa gaya bahasa pragmatis anak sebagian besar berada dalam kategori baik sebanyak 23 anak, kategori sedang sebanyak 24 anak, dan kategori kurang sebanyak 13 anak. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah memiliki kemampuan pragmatis yang cukup seperti kemampuan menyapa, meminta tolong, menjawab pertanyaan dengan intonasi yang sesuai, serta penggunaan ekspresi pada wajah saat berinteraksi dengan orang lain. Hasil pada penelitian menggambarkan bahwa sebagian besar anak sudah berkembang dengan cukup optimal dalam aspek penggunaan bahasa yang sesuai konteks. Namun, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Sependapat dengan penelitian (Wardani et al., 2023) keberagaman kemampuan ini dapat dijelaskan secara teoritis melalui teori perkembangan bahasa oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Anak belajar bahasa bukan hanya melalui pengulangan, tetapi juga melalui dialog yang bermakna dan responsif dari lingkungan sosial. Kemampuan gaya bahasa pragmatis anak yang berada dalam kategori baik terjadi karena adanya interaksi yang sering terjadi, baik dengan orang tua, guru, maupun media seperti video digital yang menyajikan percakapan atau narasi yang dialogis.

Temuan pada observasi, ditemukan bahwa anak-anak yang berada pada kategori baik umumnya lebih banyak menonton video digital berisi konten animasi yang menyertakan dialog antartokoh, seperti film kartun atau lagu anak-anak yang bersifat interaktif. Konten-konten ini memberi stimulus sosial-linguistik yang kaya, memungkinkan anak meniru cara berbicara, menggunakan ekspresi, serta mengatur giliran berbicara. Hal ini sesuai dengan penelitian (Mulyati, 2020) tentang teori behaviorisme oleh Skinner (1957) yang menjelaskan bahwa anak belajar bahasa melalui proses peniruan dan penguatan terhadap stimulus di lingkungan. Ketika anak terbiasa mendengar kalimat dan interaksi dalam konten yang ditontonnya, mereka cenderung menirukan dan menggunakannya dalam kehidupan nyata, terutama jika mendapatkan respon positif dari lingkungan. Sebaliknya, anak-anak dalam kategori rendah cenderung menunjukkan gejala seperti menggunakan kata-kata satu suku kata, jarang merespons, atau tidak memahami konteks dalam berbicara. Temuan ini mengarah pada kurangnya stimulus verbal yang mereka terima, baik dari lingkungan sosial langsung maupun dari media yang mereka akses. Anak-anak ini lebih banyak terpapar konten pasif seperti musik atau video non-verbal, yang tidak memberikan model penggunaan bahasa pragmatis yang memadai. Hal ini sejalan dengan penelitian (Listiani & Ramdhani, 2023) yang menyatakan

bahwa anak yang berada di lingkungan yang minim interaksi verbal, termasuk dari media digital yang pasif, memiliki risiko keterlambatan dalam penguasaan bahasa pragmatis.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan gaya bahasa pragmatis anak usia dini sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, stimulasi bahasa dari lingkungan, serta kualitas dan jenis konten video digital yang ditonton oleh anak. Temuan ini memperkuat literatur bahwa perkembangan bahasa pragmatis bukan hanya bergantung pada usia atau kemampuan kognitif semata, tetapi sangat bergantung pada lingkungan yang kaya bahasa dan interaktif. Oleh karena itu, pendampingan orang tua serta pemilihan konten video yang bersifat dialogis dan edukatif sangat penting untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

3. Hubungan Paparan Konten Video Digital Terhadap Gaya Bahasa Pragmatis anak di TK Selaras Cita Kota Malang

Penelitian ini menggunakan uji Chi-Square untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara jenis konten video digital yang ditonton anak dengan gaya bahasa pragmatis. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang berarti terdapat hubungan signifikan secara statistik antara kedua variabel. Selain itu, uji lanjutan menggunakan Cramer's V menunjukkan nilai sebesar 0.428, yang berada pada kategori relatively strong association (hubungan cukup kuat) menurut interpretasi (Rea & Parker, 2001). Artinya, jenis video yang ditonton anak tidak hanya berhubungan secara signifikan, tetapi juga memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap bagaimana anak menggunakan bahasa dalam interaksi sosial.

Anak yang sering menonton video edukatif atau animasi yang mengandung dialog dan interaksi, cenderung meniru cara berbicara yang kontekstual. Sebaliknya, anak yang lebih sering menonton video hiburan atau game tanpa narasi yang terstruktur cenderung menggunakan bahasa dengan pola yang kurang jelas, atau meniru ungkapan tanpa memahami konteksnya. Hal ini selaras dengan teori Vygotsky, bahwa stimulus dari lingkungan, termasuk media digital, dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Namun demikian, penting juga untuk diingat bahwa video bukan satu-satunya faktor. Lingkungan sosial seperti pola komunikasi di rumah, pengaruh teman sebaya, dan cara guru berbicara di kelas juga sangat mempengaruhi pembentukan gaya bahasa anak. Pentingnya pengawasan dari orang tua, guru pada saat anak melihat konten video seperti pada penelitian (Najiha et al., 2023) mengungkapkan penggunaan smartphone oleh anak usia dini dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa, khususnya jika didampingi oleh orang tua, pentingna peran aktif dari orang tua dalam mengarahkan, membatasi, dan memilih konten yang sesuai dengan perkembangan anak agar konten yang dilihat benar-benar memberikan stimulasi bahasa yang positif bagi anak. Oleh karena itu, meskipun konten video digital dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan gaya bahasa anak, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk mendampingi, membimbing, dan memilih jenis konten yang sesuai, agar anak mendapatkan stimulasi bahasa yang positif dan mendidik.

Temuan bahwa anak-anak yang lebih banyak menonton konten edukatif menunjukkan gaya bahasa pragmatis yang lebih baik sejalan dengan teori behaviorisme yang dikemukakan oleh (Skinner, 1957), bahwa anak belajar bahasa melalui proses peniruan. Penelitian oleh (Fitri & Nailul, 2021) juga mendukung hal ini, di mana tayangan edukatif terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi sosial anak. Namun, berbeda dengan (Fitri & Nailul, 2021) yang hanya mengkaji aspek sosial-emosional secara umum, penelitian ini menunjukkan secara kuantitatif bahwa konten edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menyusun kalimat, memahami giliran berbicara, dan menggunakan intonasi secara tepat. Sebaliknya, anak yang lebih banyak menonton konten hiburan non-edukatif menunjukkan gaya bahasa yang kurang sesuai dengan konteks sosial, seperti berbicara terlalu cepat, nada tinggi, atau penggunaan kata yang tidak sopan. Hal ini sesuai dengan temuan (Anggraeni et al., 2019) mengenai

pengaruh tayangan Upin & Ipin terhadap pilihan kosakata anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menelaah kosakata, penelitian ini menambahkan indikator pragmatis seperti intonasi dan giliran berbicara melalui observasi langsung. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menambahkan dimensi gaya bahasa pragmatis sebagai bentuk interaksi sosial yang belum banyak dikaji sebelumnya. Hasil uji Chi-Square menunjukkan hubungan yang signifikan antara jenis konten video digital yang ditonton anak dengan gaya bahasa pragmatis. Hal ini didukung oleh temuan (Nukman et al., 2024) yang menyatakan bahwa paparan konten digital tanpa pendampingan dapat memengaruhi perkembangan bahasa, terutama dalam konteks sosial. Temuan mengenai dominasi tontonan konten hiburan juga sesuai dengan penelitian (Anggraeni et al., 2019) yang menemukan bahwa animasi anak memengaruhi gaya berbahasa melalui pengulangan ekspresi dan intonasi. Sementara itu, hasil uji Cramer's V menunjukkan kekuatan hubungan sedang, yang menunjukkan bahwa meskipun konten video berperan penting, faktor lain seperti interaksi sosial, bimbingan orang tua, dan lingkungan belajar juga turut memengaruhi. Ini diperkuat oleh temuan (Listiani & Ramdhani, 2023) yang menekankan pentingnya interaksi sosial aktif dalam pembentukan kemampuan pragmatis anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa jenis konten video digital yang dikonsumsi anak usia 5-6 tahun berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa secara pragmatis. Anak yang terpapar konten edukatif menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun kalimat, menggunakan intonasi yang sesuai, serta memahami giliran berbicara. Sebaliknya, anak yang terbiasa menonton konten hiburan atau game tanpa pendampingan cenderung meniru bahasa yang kurang sesuai dengan norma sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran bahasa, namun efektivitasnya sangat tergantung pada kualitas konten dan keterlibatan orang dewasa dalam proses penggunaannya. Penelitian ini memperluas pemahaman tentang pengaruh konten video digital terhadap aspek pragmatis dalam perkembangan bahasa anak, serta menegaskan pentingnya pengawasan dan pemilahan media yang dikonsumsi anak sejak dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara paparan konten video digital dengan gaya bahasa pragmatis anak usia 5-6 tahun di TK Selaras Cita Kota Malang. Anak-anak yang lebih sering menonton konten hiburan menunjukkan kemampuan pragmatis yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang lebih banyak mengonsumsi konten game dan edukatif. Aspek gaya bahasa pragmatis yang terpengaruh meliputi penggunaan kosakata sesuai konteks, struktur kalimat, intonasi, serta kemampuan memahami giliran berbicara. Temuan ini memperkuat teori behaviorisme dan interaksionisme sosial, bahwa bahasa diperoleh melalui interaksi dan imitasi dari lingkungan, termasuk media digital. Oleh karena itu, jenis konten video yang dikonsumsi, durasi menonton, serta peran pendampingan dari orang tua atau guru menjadi faktor penting dalam pembentukan pola komunikasi anak yang sesuai dengan konteks sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini Eka Putri, Fraditya Lexcy Aurilio, Muhammad Sifa Alayubi, & Raissa Dwifandra Putri. (2024). Dampak Video Pendek Terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada Masa Early Childhood. *Flourishing Journal*, 4(5), 232-244. <https://doi.org/10.17977/um070v4i52024p232-244>
- Anggraeni, I., Apriani, T., & Permana, A. (2019). Pengaruh Tayangan Upin Dan Ipin Terhadap Gaya Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Semantik*, 7(2), 99-106. <https://doi.org/10.22460/semantik.v7i2.p99-106>
- Arjuna, B., Mulyadi, B. S., Asardan, M. H., Adristina, N., Sekarwangi, N., Ardana, R. A. Z., Hanafi, R., & Khaerani, S. (2024). Pengaruh Algoritma Rekomendasi terhadap Personalisasi

- Konten Digital di TikTok pada Mahasiswa Sistem Informasi UNNES. *Jurnal Potensial*, 3(1), 117-127. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial>
- Asih, M. K. (2017). Pemrolehan Kompetensi Pragmatik Bagi Anak Berbahasa Ibu Bahasa Inggris (Sebuah Kajian Psikopragmatik Studi Kasus Pada Anak Video Blogger Usia 2-4 Tahun). In Diponegoro University (Nomor Tesis). <http://eprints.undip.ac.id/58402/>
- Chomsky, N. (1980). 1980- A review of BF Skinner's Verbal Behavior. In *Readings in the Philosophy of Psychology* (Vol. 1, hal. 48-63).
- Fitri, A. N., & Nailul, S. (2021). Pengaruh Menonton Animasi bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 144-149. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.40737>
- Franqueira, V. N. L., Annor, J. A., & Kafali, O. (2022). Age Appropriate Design: Assessment of TikTok, Twitch, and YouTube Kids. *arXiv*, July 2019.
- Hidayat, Y. (2023). Teori Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal INTISABI*, 06(02), 1-10.
- Kusumawardhani, A., Segara, A. A., & Supriadi, W. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Internet Pada Anak. *Jurnal Abdikarya*, Vol 3(3)(03), hlm 234.
- Listiani, E., & Ramdhani, I. S. (2023). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Pragmatik. *AL-DYAS*, 2(1), 37-43. <https://doi.org/10.58578/aldyas.v2i1.829>
- Mulyati, A. (2020). Pentingnya Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penanaman Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini. *An Nisa*, 13(1), 759-768. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Najiha, N., Zulfina, I., Elvia, F., Muarofakh, & Cahyadi, A. (2023). The Role of Parents in Stimulating Early Children's Language Development Through Smartphone Use. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 10-18. <https://doi.org/10.14421/joyced.2023.31-02>
- Nukman, M., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2024). Dampak Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Literature Review. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 284-289.
- Oktari, R. (2023). Dampak Konten Youtube terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 528-537. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/19387%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/19387/14338>
- Rea & Parker. (2001). *Journal of Agricultural Education*). 1-22.
- Rohmah, B., & Aziz, T. (2024). Perkembangan bahasa anak usia dini di era digital: dampak media youtube, peran pengasuhan, dan perubahan sosial. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 213-229. <https://doi.org/10.24903/jw.v9i2.1796>
- Simatupang, E. V., Erniati, R., & Sari, D. A. (2024). Tinjauan Beberapa Aplikasi Teknologi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. 12(2), 200-215.
- Simatupang, E., & Wahab, A. A. (2022). Strengthening Digital Citizenship Through Digital-Based Civics Learning. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 87-93. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.016>
- Siregar, H. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 1, 71-82. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>
- Skinner, B. F. (1957). (1957). Skinner, B. F. (1957).
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Nomor January).
- Twinsari Maningtyas. Damayani, Karimah, L. S., Rollie C. Deporos, S., & Kustiawan, U. (2022). Does TikTok Effective in Stimulating Language Development for Children Aged 5-6? Golden Age: *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 11-22. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-02>
- Vygotsky, L. S. (1978). (1978). *Vygotsky-Mind in Society of Higher Psychological Processes*. 1-21. <https://autismusberatung.info/wp-content/uploads/2023/09/Vygotsky-Mind-in->

society.pdf

Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332-346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>

Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1509-1517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3186>