

## PENGARUH KONTEN YOUTUBE GAMING TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA TIGA SAMPAI ENAM TAHUN

**Penulis** : Natasya Eka Putri; Arju Susanto; Tadjuddin Nur  
**Institusi** : Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Nasional Jakarta  
**Email Korespondensi** : tasyan422@gmail.com  
**DOI** : 10.53947/perspekt.v1i5.254

### Abstrak

Fenomena anak-anak kecanduan menonton kartun di *YouTube* dari *smartphone* menjadikan anak laki-laki berusia 3 sampai 6 tahun menyukai konten *YouTube Gaming*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konten *YouTube gaming* terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3 sampai 6 tahun dan kaitannya terhadap kemampuan berbahasa anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Data dalam penelitian ini dikumpulkan berdasarkan kuisioner dan melakukan wawancara dengan menggunakan teori Behaviorisme oleh Burhus Frederric Skinner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel independen (x) konten *YouTube gaming* berpengaruh terhadap variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak secara positif dan signifikan dan H1 diterima. Hasil analisis komparatif menunjukkan konten *YouTube Gaming* memengaruhi kemampuan berbahasa anak yang menghasilkan perbendaharaan kosakata lebih bervariasi dan luas.

**Kata Kunci:**  
 Konten YouTube  
*Gaming*,  
 Pemerolehan Bahasa,  
 Bahasa Anak

### Abstract

*The phenomenon of children being addicted to watching cartoons on YouTube from smartphones makes boys aged 3 to 6 years fond of YouTube gaming content. The purpose of this study was to determine the effect of YouTube Gaming content on the language acquisition of children aged 3 to 6 years and its relation to children's language skills. The method used in this research is a mixed method of quantitative and qualitative (mix method). The data in this study were collected based on questionnaires and conducted interviews using the theory of Behaviorism by Burhus Frederric Skinner. The results showed that the independent variable (x) YouTube gaming content had a positive and significant effect on the dependent variable (y) children's language acquisition and H1 was accepted. The results of a comparative analysis show that YouTube Gaming content affects children's language skills which results in a more varied and broad vocabulary.*

**Keywords:**  
*YouTube Gaming*  
*Content, Language*  
*Acquisition, Children's*  
*Language*

## 1. PENDAHULUAN

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*), adalah proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (Dardjowidjojo, 2018). Menurut pandangan kaum behaviorisme, nilai penting pada proses

pemerolehan bahasa pertama dipengaruhi dari luar diri sang anak, pengaruh tersebut adalah rangsangan yang diberikan oleh lingkungan (Chaer, 2009). Pengaruh-pengaruh tersebut bisa berasal dari orang tua, saudara kandung, teman-teman, bahkan dari tontonannya sehari-hari. Pengaruh dari

keluarga yaitu orang tua dan saudara kandung tentang bagaimana mereka berbahasa dengan sang anak, bagaimana mereka bertutur kata dengan sang anak, yang mana hal ini akan ditiru oleh sang anak. Tidak hanya itu, pengaruh tontonan pun berasal dari orang tua. Karena yang memperkenalkan sebuah tontonan kepada anaknya pertama kali adalah orang tuanya.

Umumnya, agar sang anak tetap tenang dan tidak rewel orang tua akan memberikan mereka tayangan kartun di televisi. Akan tetapi, ketika berada di luar rumah, untuk menjaga sang anak agar tetap tenang dan tidak rewel, maka orang tua memberikan *smartphone* mereka kepada anaknya agar sang anak menonton kartun tersebut dari *YouTube*. Tanpa disadari, hal ini yang kemudian menyebabkan anak menjadi kecanduan menonton *YouTube* di *smartphone*. Hal ini kemudian menjadi kebiasaan baru sang anak, yaitu terus meminta kepada orang tuanya untuk menonton *YouTube* di *smartphone*. Dalam situasi ini, bisa dikatakan anak sudah mulai kecanduan. Seperti yang diungkapkan (Pendidikan dkk., 2021) bahwa kecanduan menonton *YouTube* dapat dilihat dari intensitas waktu menonton anak.

Di beranda *YouTube* akan muncul kartun-kartun yang terkait dengan pencarian, Ketika sedang menonton *YouTube* tersebut kemudian muncul tayangan-tayangan terkait, tetapi bukan kartun. Tayangan tersebut adalah konten *YouTube gaming*, di mana konten tersebut berisikan seseorang yang sedang bermain *game*, kemudian ia menarasikannya dengan gaya bicara yang menarik perhatian anak-anak. Dari sini lah

anak-anak tersebut kemudian lebih menyukai konten *YouTube gaming* daripada tontonan kartun yang sebelumnya menjadi tontonan mereka sehari-hari. Ada pun *game* yang dinarasikan oleh sang kreator adalah *game* seperti *Roblox*, *Minecraft*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, dan video *game* sejenis. Berdasarkan (*Indonesia Data Reportal*, 2021), menyebutkan bahwa *YouTube* berada di urutan kedua dalam kategori sosial media yang paling sering digunakan, dan *Roblox*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, berada dalam 10 kategori Aplikasi yang paling banyak diunduh pada tahun 2021. Hasil survei JakPat di (*Databoks*, 2022) pada tahun 2021, kegiatan digital anak-anak berupa menonton *YouTube* meningkat dari 68,5% menjadi 72,3% semenjak pandemi melanda. Setelah menonton konten *YouTube gaming* di atas, anak-anak kemudian menirukan kata-kata yang dinarasikan oleh sang kreator, peniruan ini bisa dalam konteks yang negatif ataupun positif, namun tidak jarang bahwa kata-kata yang diucapkan adalah kata-kata yang tidak sopan, kata-kata yang tidak boleh diucapkan oleh anak-anak. Hal ini terjadi karena sang konten kreator adalah orang dewasa yang tidak memberikan edukasi untuk anak-anak. Dalam sisi positifnya, pemilik konten sering kali menuturkan istilah-istilah dalam istilah asing, sehingga anak-anak juga menirukannya. Dari sinilah perbendaharaan kata anak bertambah. Sisi positif selanjutnya dari tayangan *YouTube* kepada anak-anak di bawah 13 tahun adalah berkembangnya kemampuan komunikasi interpersonal sang anak (Putra & Patmaningrum, 2018).

Tahapan pemerolehan bahasa pada anak sangatlah penting, karena anak akan memiliki sebuah pemahaman terhadap bahasa-bahasa yang ia peroleh, dengan pengawasan serta pendampingan yang baik dan benar dari orang tua maka sang anak akan memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Sebaliknya, jika orang tua lengah dalam mendampingi dan mengawasi anak-anaknya, maka produksi bahasa sang anak tidak akan berjalan dengan baik. Seperti yang diungkapkan Sudipa dalam (Korespondensi dkk., t.t.) pada psikolinguistik, ada tiga hal mendasar dalam bahasa yaitu pemahaman bahasa, pemerolehan bahasa dan produksi bahasa.

Media *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai teknologi pendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh yang melibatkan peserta didik yang tidak harus terdiri atas kesatuan ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu dengan syarat komputer atau gawai peserta didik harus terhubung dengan internet. *Youtube* juga membantu efisiensi peran guru mengingat adanya video pembelajaran dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta (Suradika dkk., 2020).

Penelitian serupa sudah banyak dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Pendidikan dkk., 2021) meneliti analisis faktor penyebab kecanduan menonton *Youtube* pada anak dengan kesimpulan bahwa kecanduan menonton *Youtube* dapat dilihat dari intensitas waktu menonton anak. Hal ini terlihat dari lama waktu anak menonton *Youtube* rata-rata anak menonton *Youtube* lebih dari 40

jam/minggu. Kurangnya penerapan kebiasaan-kebiasaan dan kedisiplinan yang diterapkan pada anak membuat anak terbiasa melakukan aktivitas menonton *Youtube* tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi. Menonton *Youtube* akan bermanfaat jika diimbangi pengawasan dari orang tua. Selanjutnya (Dewi dkk., 2019) meneliti tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini berada pada kategori sangat lemah. Hasil uji signifikansi lebih kecil dari harga tabel, dengan kata lain tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian terkait selanjutnya pernah dilakukan oleh (Wulandari & Surabaya, 2018) dalam artikel berjudul pemerolehan bahasa Indonesia anak usia 3–5 tahun di PAUD Lestari desa Blimbing kecamatan Paciran kabupaten Lamongan dengan kesimpulan bahwa anak-anak usia dini khususnya PAUD Lestari di desa Blimbing Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, sudah mampu memperoleh bahasa Indonesia dari segi fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Terdapat kesamaan dari tiga penelitian di atas. Pada penelitian ini berfokus pada pemerolehan bahasa anak yang merupakan hasil dari pengaruh konten *Youtube gaming* yang ditonton mereka setiap harinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh konten *Youtube gaming* terhadap pemerolehan bahasa anak.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini meneliti pengaruh konten *YouTube gaming* terhadap pemerolehan Bahasa anak laki-laki yang berusia tiga tahun sampai yang berusia enam tahun. Apakah terdapat pengaruh dan perbedaannya dengan anak-anak seusia mereka yang kesehariannya tidak menonton konten *YouTube gaming*. Pemerolehan bahasa ini diteliti dengan teori *behaviorisme* oleh Burhus Frederric Skinner.

Bagi penganut *behaviorisme*, pembelajaran bahasa adalah bagaimana menerapkan peniruan (*imitation*), pengamalan/praktik (*practice*), penguatan (*reinforcement*), dan pembiasaan (*habituation*). Nilai-nilai tersebut merupakan langkah dalam pemerolehan bahasa. Kemudian teori pemerolehan bahasa tersebut diujikan kepada bahasa dan kebiasaan dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

- H1           Konten *YouTube gaming* mampu memengaruhi pemerolehan bahasa anak secara positif dan signifikan.
- H2           Konten *YouTube gaming* mampu menambah perbendaharaan kata anak usia 3 sampai 6 tahun

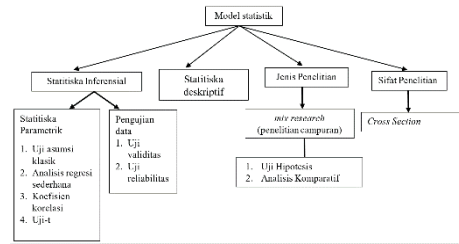
## 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikolinguistik. Dalam praktiknya, psikolinguistik berusaha menerapkan pengetahuan psikologi dan linguistik pada beberapa masalah seperti pengajaran dan pembelajaran bahasa, pengajaran membaca permulaan dan membaca lanjut,

kedwibahasaan dan kemultibahasaan, penyakit yang merupakan kelainan bertutur seperti afasia, gagap, dan sebagainya serta beberapa masalah sosial lain yang terkait dengan bahasa, seperti bahasa dan pendidikan, bahasa dan pembangunan nusa dan bangsa (Chaer, 2009). Populasi yang menjadi subjek penelitian adalah 40 anak laki-laki yang berusia tiga sampai enam tahun yang kesehariannya suka menonton konten *YouTube gaming* dan anak laki-laki yang tidak suka menonton konten *YouTube gaming*. Latar belakang anak ini perlu dikemukakan karena berkaitan dengan hasil belajar (Shubchan dan Rossa, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di RT 006 RW 012 Kelurahan Rempoa, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, (Hakim, 2016). Kemudian, Suradika (2000, hlm. 41–42) menjelaskan dalam hal ini sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yaitu tujuan penelitian, dalam teknik ini peneliti memilih sub grup dari populasi sedemikian rupa sehingga sampel yang dipilih mempunyai sifat-sifat yang sesuai dengan sifat-sifat populasi. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 14 sampel.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kombinasi (*mixed method*). Peneliti mengumpulkan data, lalu menganalisis masing-masing antara data kuantitatif dan data kualitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan mengajukan kuesioner dan melakukan wawancara dengan susunan pertanyaan yang terkait dengan tujuan penelitian. Daftar pertanyaan tersebut berisikan tentang

pemerolehan bahasa berdasarkan teori *behaviorisme* oleh Burhus Frederric Skinner yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa adalah bagaimana menerapkan peniruan (*imitation*), pengamalan/praktik (*practice*), penguatan (*reinforcement*), dan pembiasaan (*habituation*).



Gambar 1 Rancangan Penelitian

## 4. PEMBAHASAN

### PENGUJIAN DATA

#### • UJI VALIDITAS

Tabel 1 Uji Validitas X1

| No | Var  | Pearson Corre-lation | r <sub>hitung</sub> | Asymp. Sig. 2-tailed | Ket   |
|----|------|----------------------|---------------------|----------------------|-------|
| 1  | X1.1 | 0,822                | 0,457               | 0,000 < 0,05         | Valid |
| 2  | X1.2 | 0,903                | 0,457               | 0,000 < 0,05         | Valid |
| 3  | X1.3 | 0,903                | 0,457               | 0,000 < 0,05         | Valid |
| 4  | X1.5 | 0,847                | 0,457               | 0,000 < 0,05         | Valid |
| 5  | X1.6 | 0,653                | 0,457               | 0,011 < 0,05         | Valid |
| 6  | X1.7 | 0,775                | 0,457               | 0,001 < 0,05         | Valid |

Berdasarkan tabel 1 di atas, nilai *Pearson correlation* untuk variabel X1.1; X1.2; X1.3; X1.5; X1.6; X1.7 sebesar 0,653 sampai dengan 0,903 dengan nilai *Asymp. Sig. 2-*

*tailed* < 0,05. Hal ini berarti pada uji validitas, variabel X1.1; X1.2; X1.3; X1.5; X1.6; X1.7 dapat dinyatakan valid.

Tabel 2 Uji Validitas Y1

| No | Var  | Pearson Corre-lation | r <sub>hitung</sub> | Asymp. Sig. 2-tailed | Ket   |
|----|------|----------------------|---------------------|----------------------|-------|
| 1  | Y1.1 | 0,622                | 0,457               | 0,018 < 0,05         | Valid |
| 2  | Y1.2 | 0,685                | 0,457               | 0,007 < 0,05         | Valid |
| 3  | Y1.3 | 0,748                | 0,457               | 0,002 < 0,05         | Valid |
| 4  | Y1.4 | 0,898                | 0,457               | 0,000 < 0,05         | Valid |

Berdasarkan Tabel 2 di atas, nilai *Pearson correlation* untuk variabel Y1.1; Y1.2; Y1.3; dan Y1.4 sebesar 0,622 sampai dengan 0,898 > r<sub>hitung</sub> (0,457) dengan nilai *Asymp. Sig. 2-tailed* < 0,05. Hal ini berarti pada uji validitas,

variabel Y1.1; Y1.2; Y1.3; Y1.4 dapat dinyatakan valid.

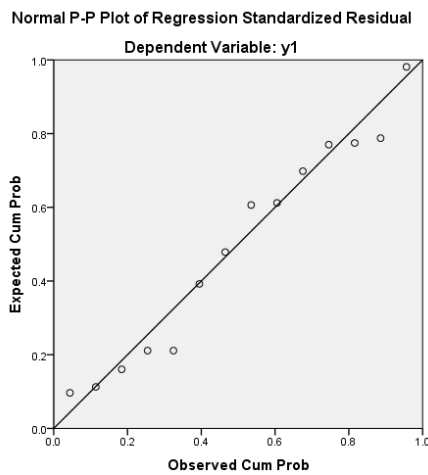
#### • UJI RELIABILITAS

Tabel 3 Uji Reliabilitas

| No | Var | Croanbach Alpha | Kategori    | Ket      |
|----|-----|-----------------|-------------|----------|
| 1  | X   | 0,906           | Sangat Baik | Reliabel |
| 2  | Y   | 0,732           | Baik        | Reliabel |

Hasil uji reliabilitas untuk variabel independen (x) yang ditunjukkan pada tabel 3, menunjukkan nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,906. Hasil ini > 0,60 atau mendekati 1 (satu) dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, untuk uji reliabilitas variabel independen dapat dinyatakan reliabel/andal. Kemudian hasil uji reliabilitas untuk variabel dependen (y) menunjukkan nilai *croanbach alpha* sebesar 0,732. Hasil ini > 0,60 dengan kategori baik. Dengan demikian, untuk uji reliabilitas variabel dependen dapat dinyatakan reliabel/andal.

• **UJI NORMALITAS**



Gambar 2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 2 di atas pada uji normalitas menggunakan *P-P Plot*, hasil uji normalitas menunjukkan data bersifat normal meskipun terdapat empat distribusi data yang sedikit melenceng (tidak terlalu jauh) dari garis diagonal. Meski demikian, dalam uji normalitas dengan menggunakan *P-P Plot* tidak dijelaskan seberapa jauh titik distribusi data melenceng dari garis diagonal. Namun dalam hal ini dalam uji normalitas dapat dinyatakan normal dan dapat melakukan uji statistika ke tahap selanjutnya.

• **UJI REGRESI SEDERHANA**

Uji regresi sederhana pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel independen (x) konten *YouTube gaming* terhadap variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak. Hasil uji regresi sederhana akan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Sederhana

| Model      | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients |
|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|
|            | B                           | Std. Error | Beta                      |
| 1          |                             |            |                           |
| (Constant) | 3.760                       | 2.016      |                           |
| x1         | .514                        | .117       | .787                      |

Hasil uji regresi sederhana pada penelitian ini menggunakan formula:

$$Y = \alpha + \beta_1 * 1$$

Hasil uji regresi sederhana dengan nilai konstanta sebesar 3,760 atau sama dengan 376%, hasil ini menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi setiap satu satuan

pada variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak akan bernilai konstan sebesar 3,760 atau sama dengan 376%. Sedangkan pada  $\beta_1 \times 1$  menunjukkan nilai  $\beta_1=0,514$  atau sama dengan 51,4%. Maka, setiap perubahan yang terjadi pada variabel independen (x) konten *YouTube gaming* sebesar satu satuan

akan meningkatkan pemerolehan bahasa anak sebesar 0,514 atau sama dengan 51,4%.

• **KOEFISIEN KORELASI**

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel independen (x) konten *YouTube*

*gaming* terhadap variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak. *Output* hasil uji koefisien korelasi pada penelitian ini menggunakan nilai *Pearson correlation*. Berikut adalah tabel *output* hasil uji koefisien korelasi.

Tabel 5 Hasil Uji Koefisien Korelasi

|    |                     | x1     | y1     |
|----|---------------------|--------|--------|
| x1 | Pearson Correlation | 1      | .787** |
|    | Sig. (1-tailed)     |        | .000   |
|    | N                   | 14     | 14     |
| y1 | Pearson Correlation | .787** | 1      |
|    | Sig. (1-tailed)     | .000   |        |
|    | N                   | 14     | 14     |

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Nilai *Pearson correlation* pada uji variabel X1 sebesar 0,787 atau sama dengan 78,7%, hasil ini menjelaskan bahwa variabel independen (x) konten *YouTube gaming* mampu memengaruhi variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak sebesar 78,7%.

• **UJI-T**

Uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada variabel

independen (x) konten *YouTube gaming* sebagai prediktor terhadap variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak sebagai respons. Pada penelitian ini, uji-t mengikuti kaidah statistika dengan nilai tabel 1,782.

Adapun hasil uji-t pada penelitian akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Hasil Uji-t

| Model           | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients<br>Beta | t     | Sig. |
|-----------------|-----------------------------|------------|-----------------------------------|-------|------|
|                 | B                           | Std. Error |                                   |       |      |
| 1<br>(Constant) | 3.760                       | 2.016      |                                   | 1.865 | .087 |
| x1              | .514                        | .117       | .787                              | 4.414 | .001 |

Pada tabel di atas, nilai  $t_{hitung}$  dari hasil estimasi yang dilakukan sebesar 4,414, dengan nilai Sig, sebesar 0,001. Maka dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $4,414 > 1,782$  dan Sig. sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa variabel independen (x) konten *YouTube gaming* berpengaruh

terhadap variabel dependen (y) pemerolehan bahasa anak secara positif dan signifikan dan H1 diterima.

**ANALISIS KOMPARATIF (KUALITATIF)**

• **VARIABEL INDEPENDEN KONTEN YOUTUBE GAMING (X)**



Tabel 7 Instrumen Indikator Minat Anak pada Konten YouTube Gaming

| No.                          | Menurut adik apa yang menarik dari tontonan Konten <i>YouTube Gaming</i> ?         | P   | N   |
|------------------------------|--|-----|-----|
| 1                            | Karena suka <i>game</i> -nya   | 1   |     |
| 2                            | Karena bagus   | 1   |     |
| 3                            | Sudah diberhentikan untuk bermain <i>Handphone</i> sejak usia 3 tahun karena sakit |     | 1   |
| 4                            | Karena menyukai konten seperti <i>challenge</i> dan eksperimen                     | 1   |     |
| 5                            | Tidak menarik karena lebih suka <i>nonton</i> kartun                               |     | 1   |
| 6                            | Tidak, lebih suka kartun   |     | 1   |
| 7                            | Karena suka <i>game Roblox</i> dan <i>Squid Game</i>                               | 1   |     |
| 8                            | Suka <i>nonton YouTube</i> karena bisa <i>nonton</i> Nussa                         |     | 1   |
| 9                            | Keren dan suka sepeda dari kartun Shiva karena otomatis dan ada <i>remote</i> -nya |     | 1   |
| 10                           | Suka <i>nonton game</i> yang serem-serem   | 1   |     |
| 11                           | Karena suka mainan <i>Roblox, Minecraft</i>  | 1   |     |
| 12                           | Suka <i>nonton</i> Nussa dan Rara, karena suka Nusa baik dan sayang adik           |     | 1   |
| 13                           | Karena kartunnya seru  |     | 1   |
| 14                           | Karena seru dan suka main <i>game</i>  | 1   |     |
| Jumlah jawaban responden     |  | 7   | 7   |
| Persentase jawaban responden |  | 50% | 50% |

Berdasarkan tabel 7 di atas, salah satu indikator dari variabel independen yaitu minat, dengan instrumen “Menurut adik apakah yang menarik dari konten *YouTube gaming*”, sebanyak 7 dari 14 responden memberikan respons yang positif, dan sebagiannya sebanyak 7 dari 14 responden memberikan respons yang negatif. Peneliti beranggapan bahwa responden yang memberikan respons positif memiliki ketertarikan atas konten yang disajikan dan

*game* yang dimainkan masing-masing responden. Sedangkan, untuk responden yang memberikan respons negatif peneliti beranggapan bahwa mereka tidak menyukai konten *YouTube gaming*, dan lebih tertarik dengan tontonan lainnya seperti menonton tayangan kartun.

• **VARIABEL DEPENDEN PEMEROLEHAN BAHASA ANAK (Y)**

Tabel 8 Instrumen Indikator Praktik Berbahasa Anak

| No                | Instrumen Indikator Praktik  | P  | N | %    |
|-------------------|--|----|---|------|
| 1                 | Apakah ananda sudah terlibat secara aktif dalam obrolan sehari-hari?   | 14 | - | 100% |
| 2                 | Ketika sedang terlibat obrolan dalam sehari-hari apakah ananda sudah mampu memodifikasi hubungan antar kata dalam suatu kalimat? | 14 | - | 100% |
| Jumlah % Respons  |  |    |   | 200% |
| Total % indikator |  |    |   | 100% |

Berdasarkan tabel 8 di atas, indikator dari variabel dependen yaitu praktik, dengan dua instrumen seperti pada tabel di atas, sebanyak 14 responden memberikan respons yang

positif. Peneliti beranggapan bahwa responden yang memberikan respons positif menunjukkan perbendaharaan kosakata yang luas, sehingga anak memiliki kemampuan



berbahasa yang baik untuk kategori anak usia 3 sampai 6 tahun.

Tabel 9 Instrumen Indikator Kebiasaan Anak

| No                           | Apakah terdapat kebiasaan yang ananda peroleh dari hasil menonton konten <i>YouTube gaming</i> dari sisi kemampuan berbahasa?  | P   | N   |
|------------------------------|--|-----|-----|
| 1                            | Ada, bahasanya menjadi lebih bervariasi  | 1   |     |
| 2                            | Mengikuti apa yang ada di <i>YouTube</i>   | 1   |     |
| 3                            | Tidak menonton <i>YouTube</i> dan lebih suka menonton TV dan menulis dan mewarnai  |     | 1   |
| 4                            | Ada, setelah menonton pasti mengikuti apa yang ditonton seperti eksperimen atau tantangan, seperti juga senam dan menari   | 1   |     |
| 5                            | Iya, sering mengikuti kata-kata dari <i>YouTube</i>  | 1   |     |
| 6                            | Iya, mengikuti percakapan dari kartun yang dia tonton  | 1   |     |
| 7                            | Ada, kebiasaannya menambah kosakata baru, mendapat istilah-istilah dalam bahasa Inggris di Internet  | 1   |     |
| 8                            | Menirukan hal yang baik dari menonton Nussa dan bisa menasihati adiknya seperti Nussa dan Rara, menirukan istilah bahasa Inggris dari menonton astronaut di <i>YouTube</i> | 1   |     |
| 9                            | Penambahan kosakata, dan mengikuti aktivitas dari tontonannya  | 1   |     |
| 10                           | Tidak ada yang spesifik  |     | 1   |
| 11                           | Tidak ada yang spesifik  |     | 1   |
| 12                           | Tidak ada yang spesifik  |     | 1   |
| 13                           | Tidak ada yang spesifik  |     | 1   |
| 14                           | Ada, jadi mengikuti omongan dari pemilik <i>YouTube</i> tersebut, dan mengikuti gaya dan tingkahnya  | 1   |     |
| Jumlah jawaban responden     |  | 9   | 5   |
| Persentase jawaban responden |  | 64% | 36% |

Berdasarkan tabel 9 di atas, salah satu indikator dari variabel dependen yaitu kebiasaan, dengan instrumen “Apakah terdapat kebiasaan yang ananda peroleh dari hasil menonton konten *YouTube gaming* dari sisi kemampuan berbahasa?”, sebanyak 9 dari 14 responden memberikan respons yang positif, dan sebagiannya sebanyak 5 dari 14 responden memberikan respons yang negatif. Peneliti beranggapan bahwa responden yang memberikan respons positif kemampuan berbahasanya mendapatkan pengaruh baik dari kesukaannya menonton konten *YouTube gaming*. Sedangkan, untuk responden yang memberikan respons negatif peneliti beranggapan bahwa tidak ada pengaruhnya, terutama dari sisi kemampuan berbahasa.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian yang berjudul ini, diperoleh 14 sampel dari total 40 populasi. Hasil uji secara statistika dengan pendekatan kuantitatif pada variabel independen konten *YouTube gaming* terhadap variabel dependen Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3 sampai 6 tahun menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $4,414 > 1,782$  dan Sig. sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hal ini menjelaskan bahwa konten *YouTube gaming* mampu memengaruhi pemerolehan bahasa anak secara positif dan signifikan dengan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ .

Pengaruh yang dimiliki variabel independen konten *YouTube gaming* terhadap pemerolehan bahasa anak dapat dilihat pada uji koefisien korelasi sebesar

0,787 atau sama dengan 78,7%, hasil ini menjelaskan bahwa variabel independen mampu memengaruhi variabel dependen sebesar 78,7%, sedangkan sisanya sebesar 21,3% dipengaruhi oleh variabel yang tidak digunakan pada penelitian ini.

Adapun hasil uji analisis komparatif secara kualitatif menjelaskan bahwa sebanyak 50% dari total keseluruhan responden yang digunakan pada penelitian ini memiliki ketertarikan menonton konten *YouTube gaming*, dan hal ini berdampak pada indikator pemerolehan bahasa anak yaitu kemampuan berbahasa anak usia 3 sampai 6 tahun yang menjadikan sang anak memiliki perbendaharaan kata yang luas dan bervariasi. Hal ini seperti yang ditunjukkan pada respons dari jawaban responden atas hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti.

## 5. PENUTUP

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa konten *YouTube gaming* mampu memengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 3 sampai 6 tahun secara positif dan signifikan dengan tingkat pengaruh yang diberikan sebesar 78,7%. Hal ini menandakan konten *YouTube gaming* memiliki pengaruh yang sangat kuat pada pemerolehan bahasa anak usia 3 sampai 6 tahun. Penelitian ini juga diperkuat secara kualitatif dengan adanya kemampuan berbahasa anak yang menghasilkan perbendaharaan kosakata lebih bervariasi dan luas.

Saran untuk peneliti selanjutnya, yang akan meneliti variabel konten *YouTube gaming* dan variabel pemerolehan bahasa

anak diharapkan agar meneliti konten-konten terkait yang lebih spesifik dari masing-masing variabel. Saran untuk orang tua, diharapkan tetap mengawasi dan mendampingi anak-anak dalam mengakses tayangan *YouTube* kesukaan mereka, khususnya konten *YouTube gaming*.

## 6. REFERENSI

- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, S. (2018). *Psikolinguistik* (2 ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Databoks. (2022). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/16/akses-anak-ke-konten-digital-meningkat-saat-pandemi>.
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Hakim, A. (2016). *Metode Kuantitatif: Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Inteligencia Media.
- Indonesia Data Reportal. (2021). <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Korespondensi, E., Nur, T., Jakarta, U. N., & Indonesia, B. (t.t.). *BAHASA ANAK BETAWI DI SEKOLAH: SEBUAH PERSPEKTIF*. 1–10.
- Pendidikan, J., Sekolah, G., & Kudus, U. M. (2021). 2) & 3). 2(1), 89–94.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). *THE INFLUENCE OF YOUTUBE ON SMARTPHONE TOWARDS DEVELOPMENT OF CHILD ' S INTERPERSONAL COMMUNICATION*. 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Shubchan, M. A. ., & Rossa, M. A. . (2021). MEMAHAMI LATAR BELAKANG PENDIDIKAN PESERTA DIDIK: TELAAH

TENTANG TRANSFER DAN  
TRANSFORMASI  
BELAJAR. *Perspektif*, 1(2), 167–171.  
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.60>

Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. UMJ Press.

Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An—Nizomiyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1, Article 1.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8781>

Wulandari, D. I., & Surabaya, U. N. (2018). *PEMEROLEHAN BAHASA INDONESIA ANAK USIA 3-5 TAHUN DI PAUD LESTARI DESA BLIMBING KECAMATAN PACIRAN*. 6(1), 74–83.