



# ANALISIS KESANTUNAN BERBAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN STUDI KASUS KEBIASAAN MENONTON *YOUTUBER GAMING* “MIAWAUG” DI KABUPATEN PONOROGO

Dian Puspitasari Harumawardhani<sup>1</sup>, Ida Yeni Rahmawati<sup>2</sup>, Rendy Setyowahyudi<sup>2</sup>  
<sup>123</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo  
Email : [1dianpus99@gmail.com](mailto:dianpus99@gmail.com) [2Idayenir@umpo.ac.id](mailto:Idayenir@umpo.ac.id) [3rendy\\_wahyudi@umpo.ac.id](mailto:rendy_wahyudi@umpo.ac.id)

## Abstrak

Di era pandemi Covid 19 terdapat fenomena baru untuk anak usia 4-6 tahun terutama anak laki-laki terbiasa menonton kanal youtube, yang paling banyak disukai anak saat ini adalah *youtuber* Miawaug dengan *subscriber* tertinggi pada saluran *review* permainan di kanal youtube. Kesantunan berbahasa *youtuber gaming* ini sangat dipertanyakan apakah layak dikonsumsi untuk anak usia 4-6 tahun atau tidak, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesantunan berbahasa anak usia 4-6 tahun studi kasus kebiasaan menonton *youtuber gaming* “MiawAug” di Kabupaten Ponorogo. Dalam penelitian diskriptif kualitatif ini menggunakan prosedur pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan metode triangulasi, sumber data yaitu dari data wawancara orang tua, anak dan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesantunan bahasa pada kanal youtube MiawAug masih layak untuk dikonsumsi anak usia dini usia 4-6 tahun tetapi peran orang tua dalam membatasi konsumsi gawai dan pemakaian bahasa anak juga sangat penting untuk menciptakan kesantunan berbahasa anak usia 4-5 tahun.

## Abstract

*In the era of the Covid 19 pandemic, there is a new phenomenon for children aged 4-6 years, especially boys who are accustomed to watching YouTube channels, the most favored by children today is YouTuber Miawaug with the highest subscriber on the game review channel on the YouTube channel. The politeness of the language of gaming youtubers is very questionable whether it is suitable for consumption for children aged 4-6 years or not, this study aims to determine the politeness of language for children aged 4-6 years, a case study of the habit of watching youtuber gaming "MiawAug" in Ponorogo Regency. In this qualitative descriptive research using data collection procedures in the form of observation, interviews and documentation then analyzed using the triangulation method, the data source is from interview data of parents, children and the community. The results show that politeness on the MiawAug youtube channel is still suitable for consumption by young children aged 4-6 years, but the role of parents in limiting the consumption of gadgets and the use of children's language is also very important to create politeness in language for children aged 4-5 years.*

*Keywords : language politeness, early childhood 4-6 years old, gaming youtuber*

## PENDAHULUAN

Di era pandemi Covid-19 banyak sekali mempengaruhi kehidupan masyarakat, termasuk pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD yaitu menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau belajar dari rumah melalui gawai dalam rangka memutus penyebaran Covid-19 yang dapat menular dilingkungan sekolah. Sekolah harus menghentikan pembelajaran tatap muka dan sebagai gantinya pemerintah menerapkan pembelajaran jarak jauh berdasar surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang proses pembelajaran dari rumah sebagai ganti pembelajaran tatap muka. Pembelajaran jarak jauh selama pandemi membuat kebiasaan baru pada

anak sehingga mereka semakin banyak menghabiskan waktu di depan gawai, terlebih lagi pembatasan bermain diluar rumah selama pandemi membuat anak terutama anak usia dini yang termasuk dalam kelompok rentan tertular Covid -19 lebih memilih bermain gadget, karena di dalam gawai itu sendiri terdapat hal-hal yang sangat menyenangkan, anak dapat berjam-jam menghabiskan waktunya untuk game online, menonton youtube, sosial media dan lain sebagainya. Kebiasaan baru ini membuat orang tua dan guru khawatir tentang banyak hal salah satunya adalah ketika mereka menonton youtube, karena didalam youtube banyak sekali terdapat kanal dengan konten yang berbeda-beda, kanal yang sangat digemari anak laki-laki saat ini adalah kanal yang memuat konten

*review game online* oleh para *youtuber gaming*.

Saat ini *game online* tidak lagi sekedar permainan tetapi sudah bertransformasi menjadi sebuah alat untuk menghasilkan finansial, terutama pada kalangan *professional gamer*. Semakin maraknya *professional gamer* membuat banyak orang mengikuti jejak untuk bermain game secara profesional. Oleh karena itu para *professional gamer* membuat konten tutorial game di kanal youtube yang akhirnya muncul profesi baru dinamakan *youtuber gaming*. Konten *youtuber gaming* selalu banyak peminatnya mulai dari usia anak sampai dengan kaum dewasa. Aktivitas anak usia 4-5 tahun selama belajar di rumah menonton *youtuber gaming* disayangkan karena masih ada *youtuber* yang belum bisa memilah kesantunan dalam berbahasa pada konten yang telah dikeluarkannya sehingga saat ini terdapat pergeseran budaya bahasa yang tentunya berpengaruh pada kesantunan berbahasa anak usia dini.

Anak dengan usia 4-6 tahun belum mempunyai kemampuan logika untuk memainkan permainan dengan tingkat kesulitan yang tinggi, maka anak usia 4-6 tahun lebih cenderung menyukai youtube dengan konten video *gaming* yang banyak dipopulerkan oleh *youtuber* yang populer saat ini. Keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh para *youtuber* dengan konten *game* untuk memproduksi konten-konten bermuatan game yang menarik untuk anak usia dini.

Zamzani dkk (2010:2) menerangkan bahwa kesantunan (*politiness*) dapat diekspresikan melalui cara yang baik dan beretika. Saat ini banyak sekali menjumpai anak-anak terutama anak usia dini berbicara dengan bahasa yang tidak sewajarnya, bahasa yang seharusnya tidak untuk dikonsumsi anak usia dini bahkan ada penyimpangan-penyimpangan arti bahasa di dalamnya, hal ini menjadi masalah baru terutama bagi guru PAUD dan orang tua yang mempunyai anak usia PAUD.

Dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa bertujuan membuat suasana berinteraksi dengan cara menyenangkan dan efektif sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik tanpa menyakiti pihak lainnya. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kesantunan berbahasa anak usia 4-6 tahun studi kasus kebiasaan menonton *youtuber gaming* MiawAug di kabupaten Ponorogo.

## KAJIAN PUSTAKA

### Anak Usia Dini

Dalam pasal 28 Undang-undang sistem Pendidikan nasional no 20 tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. M. Fadlillah, (2012:19) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah unik yaitu memiliki cara pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, kreativitas, bahasa dan komunikasi unik sesuai dengan pola pertumbuhan dan perkembangan anak. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usianya.

Pendidikan anak usia dini juga dilaksanakan di berbagai lingkungan yang mendukung yaitu lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan anak usia dini merupakan tanggung jawab semua pihak, bukan hanya tanggung jawab guru dan orang tua, tetapi juga merupakan tanggung jawab masyarakat sesuai yang dikemukakan Rendy (2020) Menjelaskan bahwa pendidikan anak usia menurut Ki Hajar Dewantara dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-7 tahun dengan memberikan pendidikan dan memperhatikan karakteristik bawaan anak



untuk melatih panca indera dengan menggunakan metode lahir dan bathin. Pendidikan pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat agar anak usia dini dapat mengembangkan rasa, cipta dan karsa.

Menurut M. Fadlilah (2012:56) ada beberapa macam karakteristik anak usia dini antara lain 1. setiap anak itu unik yaitu satu dengan yang lain berbeda. Setiap anak mempunyai bawaan yang berbeda dalam hal bakat, minat, gaya belajar dan latar belakang pola hidup masing-masing. 2. Egosentris, pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangan sendiri. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis, merengek sampai keinginan terpenuhi. 3. Anak usia dini energik dan aktif, yaitu rata-rata senang beraktifitas fisik. Selama tidak tidur, anak seakan tidak lelah, bosan dan tidak bisa menghentikan aktifitasnya sehari-hari, apalagi ketika anak diberikan kegiatan yang asyik dan menantang. 4. Mempunyai rasa keingintauan yang kuat dan banyak sekali antusiasnya terhadap sesuatu yaitu, anak sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Anak senang sekaliperhatian, bicara dan menyampaikan pertanyaan semua hal yang telah dilihat dan didengar, apalagi ketika anak menjumpai sesuatu yang baru. 5. Eksplorasi dan suka berpetualang, yaitu rasa ingin berjelajah karena mempunyai rasa ingin mengetahui hal yang dia jumpai, mencoba, mempelajari hal-hal baru.

Selain hal diatas masih ada karakter lain yaitu 6. Spontan, yaitu anak usia dini berperilaku jujur sesuai dengan apa yang dilihat dan dipikirkannya. 7. Anak usia dini suka berimajinasi dan berhayal, kemudian cerita hasil fantasinya disampaikan kepada orang lain yang dijumpainya. 8. Cenderung gampang frustrasi, yaitu anak mudah menangis dan marah apabila kemauannya tidak bisa terpenuhi. 9. Bersifat ceroboh yaitu kurang memepertimbangkan sesuatu yang dilakukannya, yaitu pertimbangan anak belum matang terutama ketika dihadapkan pada hal yang membahayakan. 10. Memiliki rentang

perhatian yang pendek, yaitu aktifitasnya gampang berubah ubah sesuai dengan ketertarikannya pada sesuatu. 11. Anak lebih suka belajar dari pengalaman, yaitu anak suka melakukan percobaan dengan kegiatannya sehinggalapa diri anak ada perubahan tingkah laku. Anak suka bergaul dan menunjukkan minatnya terutama pada anak usia sebaya dengan dirinya. Hal tersebut seiring dengan bertambahnya umur dan perkembangan yang dimiliki sang anak. Berdasarkan pendapat diatas alangkah lebih baik apabila pendidikan untuk anak usia dini disesuaikan dengan karakteristiknya agar anak nyaman dan tidak selama proses belajar dengan demikian tercipta tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai standar yang sudah ditentukan.

### **Teori Kesantunan Bahasa**

Asmah Haji Omar (2006) mendefinisikan kesantunan berbahasa adalah penggunaan bahasa sehari-hari yang tidak menimbulkan kegusaran, kemarahan dan rasa tersinggung pada pendengar. Sementara Amat Juhari Moin (1989) menjelaskan kesantunan berbahasa adalah kesopanan, kehalusan dalam menggunakan bahasa Ketika berkomunikasi melalui lisan atau tulisan. Berdasarkan pendapat dan pandangan ini jelas menunjukkan kesantunan berbahasa adalah penggunaan bahasa yang baik, sopan, beradab, dan tidak menyakiti hati orang lain ketika berkomunikasi. Kesantunan ini meliputi sistem sapaan atau kata panggilan untuk menggambarkan perilaku yang beradab.

Menurut Zamzani dkk (2010) Kesantunan (*Politeness*) merupakan perilaku yang diekspresikan dengan cara yang baik atau beretika. Kesantunan merupakan fenomena kultural, sehingga apa yang dianggap santun oleh suatu kultur mungkin tidak demikian halnya dengan kultur yang lain. Tujuan kesantunan berbahasa adalah membuat suasana berinteraksi menjadi menyenangkan, tidak mengancam muka orang lain, efektif, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik tanpa ada pihak yang merasa tersakiti.

Berdasarkan pada pemaparan diatas, jelas bahwa anak-anak pun juga harus belajar berbicara santun. Perilaku berbahasa yang baik/santun tentu akan memberikan efek positif bagi anak-anak maupun bagi orang-orang yang disekitarnya, sehingga anak-anak juga akan belajar menghormati orang lain dengan kesantunan Bahasa yang diungkapkannya.

Seperti yang dikemukakan Lakoff, 1972 (dalam Gunawan, 1994:87) bahwa ada tiga kaidah yang perlu kita patuhi agar ujaran kita terdengar santun oleh pendengar atau lawan bicara kita. Ketigakaidah kesantunan itu adalah formalitas, ketangkasan, dan persamaan atau kesekawanan. Berbeda dengan Lakoff (seperti yang disinggung diatas), Fraser, 1978 (dalam Gunawan, 1994:87) membahas kesantunan bukan berdasar atas kaidah, melainkan atas dasar strategi. Tetapi Fraser tidak merinci bentuk-bentuk atau jenis-jenis kesantunan itu seperti yang dilakukan oleh Brown and Levinson yang memperinci strategi itu menjadi lima. (Fraser hanya menyebutkan bahwa ada 18 strategi yang menyatakan direktif, tanpa menunjukkan yang mana yang lebih santun). Namun, yang patut dicatat dengan buah pikiran Fraser ialah bahwa ia membedakan kesantunan dengan penghormatan.

Grieco (dalam Pranowo 2009:102) beberapa indikator kesantunan berbahasa Indonesia dapat diidentifikasi atas dasar pendapat para ahli maupun atas dasar data penelitian yang dianalisis oleh peneliti. Indikator yang dikemukakan oleh para ahli antara lain Grieco (2000:362) menyatakan bahwa santun tidaknya pemakaian bahasa dapat ditandai dengan beberapa hal sebagai berikut: 1. Ketika berbicara harus mampu menjaga martabat mitra tutur agar tidak merasa dipermalukan. 2. Ketika berkomunikasi tidak boleh mengatakan hal-hal yang kurang baik mengenai diri mitra tutur atau orang atau barang yang ada kaitannya dengan mitra tutur. 3. Tidak boleh mengungkapkan rasa senang atas kemalangan mitra tutur. 4. Tidak boleh menyatakan ketidaksetujuan dengan mitra

tutur sehingga mitra tutur serasa jatuh harga dirinya. 5. Tidak boleh memuji diri sendiri atau membanggakan nasib baik atau kelebihan diri sendiri.

Tataran kesantunan berbahasa harus diperhatikan dalam berinteraksi baik secara luring maupun secara daring. Menurut Chaer ada tiga prinsip kesantunan berbahasa yaitu formality, hesitency dan equality or camaraderie (2010; 11 dalam Maluthin, 2018). Youtube termasuk dalam prinsip equality or camaraderie maka daya persasifnya tinggi sehingga banyak youtuber gaming menjadi panutan dalam ujarannya. Menurut Lauder dkk. (2005, hlm. 25) “Dalam perkembangan kemampuan Bahasa seorang anak dapat, tidak hanya tercermin dalam aspek fonologisnya melainkan tercermin juga dalam aspek sintaksisnya yaitu kemampuan Menyusun kalimat; dari aspek semantic yaitu menggunakan Bahasa dalam konteks sosial.” Dengan demikian dengan maraknya game online dan youtuber gaming dalam kehidupan anak sekarang sangat berpengaruh dalam pengucapan kata sehari hari dan cara mereka dalam bergaul dengan teman sekitarnya, secara tidak langsung anak sekarang era tahun 2010 keatas cenderung melakukan praliterasi menurut (Supratman, 2018) Praliterasi merupakan proses pemerolehan Bahasa secara lisan dan mentah tanpa tau artinya atau berpikir secara kritis contohnya berbicara sarkasme njir dll.

Dari berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa kesantunan bahasa anak usia dini erat kaitannya dengan tingkah laku berbahasa anak usia dini. Tingkah laku mencakup kesantunan (*politeness*), kesopanan santunan (etiket/tata cara), adat atau kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Kesantunan adalah bersifat relative dalam masyarakat sesuai dengan tempat dan waktu. Sebuah ujaran dapat dikatakan santun pada masyarakat tertentu, akan tetapi pada masyarakat yang lain dapat dikatakan tidak santun. Nilai kesantunan juga dapat mengalami pergeseran seiring perkembangan zaman.



## Aspek Pembiasaan

Pembiasaan merupakan sebuah tolok ukur dalam penerapan disiplin pada anak usia dini. Menurut Hasnida (2016:15) Disiplin yaitu mencakup bimbingan atau dorongan yang dilakukan oleh orang dewasa serta pengajaran untuk anak. Bertujuan untuk menolong anak belajar dan untuk hidup sebagai makhluk sosial agar mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Penerapan disiplin yang paling utama adalah tidak adanya keinginan sikap permusuhan, yang ada hanyalah keinginan untuk membentuk anak menjadi anak yang baik dan berguna di masyarakat kelak. Pembiasaan dinilai lebih efektif jika penerapannya dilakukan terhadap peserta didik sejak usia dini. Karena memiliki rekaman ingatan yang sangat kuat dan kondisi kepribadian yang belum matang. Sehingga mereka mudah terlarut dengan kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari. Menurut Djali (2015) mengungkapkan bahwa pembiasaan merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang-ulang, yang pada akhirnya menjadi menetap dan bersifat otomatis. Menurut Syah dalam teori behaviorisme Taufan (2019) menyebutkan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahap perubahan seluruh tingkah laku pada individu yang relative menetap dan sebagai hasil pengalaman dari interaksi dengan lingkungan. Melibatkan proses tingkah laku yang muncul akibat pematangan fisik, keadaan keadaan yang tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. Tingkah laku belajar terdapat hubungan yang erat antara reaksi behavioral dengan stimulusnya. Tingkah laku anak merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkahlaku adalah hasil belajar.

Menurut Lauder dkk (2005 hal 25) perkembangan kemampuan berbahasa seorang anak tidak hanya tercermin dari aspek fonologisnya melainkan tercermin pula dari aspek sintaksis yaitu kemampuan menyusun kalimat, aspek semantis yaitu kemampuan untuk memahami atau mengungkapkannya makna suatu kata atau

kalimat dan aspek pragmatis yaitu kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam konteks sosial, dengan demikian para orang tua harus pandai dalam memilih media yang dapat digunakan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

## Youtuber Gaming

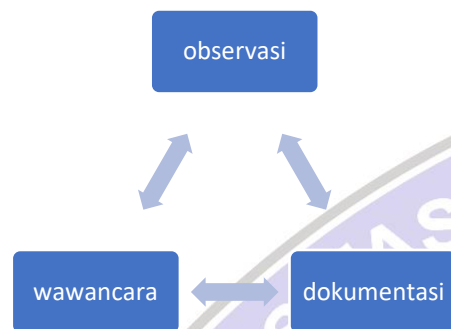
Menurut pendapat Lely (2017) Youtube adalah sebuah *platform* untuk mempublikasikan video yang dapat diakses oleh semua orang diseluruh dunia. *Platform* youtube berdiri sejak tahun 2005. Pendirinya adalah Chad Hurley, Steve Chen, Jawed Karim dimana mereka adalah mantan karyawan PayPal. Selanjutnya *platform* youtube dibeli oleh Google pada tahun 2006. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *Hootsuite* sangat jelas bahwa youtube sangat digemari oleh masyarakat Indonesia dengan menduduki predikat media paling banyak di cari. Youtube menjadi pemimpin untuk menjadi situs pencarian video di internet, dengan lebih dari 100.000.000 video ditonton oleh pengunjung setiap harinya. Lebih dari 65.000 video kini diunggah setiap hari ke youtube

Personalisasi youtuber yang khusus mereview konten game di saluran youtubanya adalah sebuah profesi baru di bidang *e-sport*, pemain youtube tersebut disebut *youtuber gaming*. Berdasarkan informasi di Youtube MiawAug Adalah seorang *content creator* kanal youtube dengan konten dibidang gaming yang saat ini dengan pengikut atau *subscriber* terbesar di Indonesia yaitu sebanyak 16 juta pengikut, sampai akhir oktober 2021 MiawAug sudah mengupload sebanyak 2900-an video di kanal youtubanya dengan jadwal upload yaitu pukul 21.00 setiap harinya.

## METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah deskriptif kualitatif melalui metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian diujikeabsahan

data menggunakan metode Triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi metode yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, triangulasi selanjutnya yang dipakai yaitu triangulasi sumber berupa data wawancara yang didapat dari 3 jenis sumber yang berbeda yaitu orang tua dari anak usia 4-5 tahun yang terbiasa menonton youtuber gaming MiauwAug, anak usia 4-5 tahun yang terbiasa menonton tayangan MiauwAug dan masyarakat di kabupaten Ponorogo.



Gambar 1. Triangulasi Metode



Gambar 2. Triangulasi Sumber data wawancara

Pada proses pengumpulan data dan informasi peneliti turun langsung ke lapangan melalui teknik pengamatan langsung yaitu observasi kesantunan bahasa *youtuber gaming* MiauwAug. Peneliti melakukan dokumentasi 10 video MiauwAug dengan jumlah penayangan tertinggi dibulan Agustus, September dan Oktober 2021. Peneliti juga mendokumentasikan bahasa anak yang sering muncul selama melakukan wawancara kepada anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini digunakan dua macam data yaitu data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun sedangkan data primernya adalah *youtuber gaming* MiauwAug, orang tua dan masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Youtuber gaming* yang dikenal dengan “Miawaug” mempunyai nama asli Reggy Prabowo Wongkar, menggunakan nama Miauwug karena menyukai anjing dan kucing sehingga kucing yang mengeong dan anjing yang menggonggong menjadikan nama MiauwAug. Hal yang disukai oleh Miaawaug ini adalah dirinya tidak pernah berkata kotor ketika melakukan tayangan langsung atau dikonten-kontennya. Terutama dia selalu membahas detail tentang *game* yang dimainkannya. MiauwAug hanya memainkan *game* yang menurut dia bagus atau pantas dibagikan untuk penggemarnya dan tidak mengikuti tren *game* apa yang sedang berkembang. MiauwAug sering kali mengedukasi penonton dengan memberikan beberapa tips dan trik tentang *game* yang sedang di mainkan agar lebih dekat dengan penontonya. MiauwAug juga melakukan formula penting, yakni berinteraksi seakan-akan mengajak penontonya untuk saling bekerjasama dalam memecahkan teka teki *game* yang dimainkan karena formulanya itu, MiauwAug disukai oleh para penikmat youtube di Tanah air.

Dari hasil observasi dari 10 video MiauwAug mempunyai kebiasaan yang sama disetiap pembukaan dan penutup videonya, Miauw Aug membuka video dengan kalimat “hai guys Kembali lagi Bersama gua si Miauw...Au...g” ketika menyebut MiauwAug dengan nada seperti lolongan serigala sebagaimana identitas logonya berpanduan antara anjing dan serigala. Pada saat penutup selain memberikan tips MiauwAug Kembali lagi menyebutkan kata “Miauw..Aug..” dengan nada mirip lolongan serigala.

Kata-kata yang sering diucapkan oleh MiawAug adalah bahasa gaul seperti kata *cuy*, *bokek*, *meningsoy*, *gua*. Bahasa gaul adalah bahasa khas remaja, kata atau kalimatnya diubah-ubah sedemikian rupa sehingga bisa dimengerti diantara mereka, bahasa gaul bisa dipahami oleh hampir oleh seluruh remaja ditanah air yang dijangkau oleh media massa, padahal istilah-istilah bahasa itu berkembang, berubah dan bertambah hampir setiap hari (Sarwono, 2004). Istilah bahasa inggris yang sering dijumpai dalam video-videonya seperti *nice*, *let's go*, *okay*, *regeneration*, *ready*, *kill*, *oh yes*, *goodbye*, *my friends*, *else*, *energy*. Kata berbahasa Inggris ini secara tidak langsung anak terbiasa mendengarkan dan tereduksi.

MiawAug terbiasa memanggil penontonnya dengan panggilan “teman-teman dan *guys*”, *guys* dalam bahasa inggris yang berarti juga teman-teman. Ketika MiawAug mengalami keberhasilan dan kegagalan dalam permainan yang dimainkannya MiawAug mempunyai ciri khas tersendiri dalam mengekspresikannya yaitu ketika dia berhasil dalam misi permainan selalu mengutarakan kata “*nice*, mantap dan *I like this*”. Ketika gagal dalam permainan MiawAug hanya mengutarakan “yah.. sedih..., oh tidak..,oh no.. haduh..” dan selalu dilanjutkan dengan kalimat yang menenangkan diri dan solusi untuk kegagalannya “haduh skor gue minus 22, tenang teman-teman waktu kita masih ada 3 menit lagi untuk memenangkan game ini” contoh kalimat menenangkan penonton lainnya adalah “oh no.. kita hampir kalah tapi tenang teman-teman kit acari cara lain untuk memenangkan game ini”. Dari kebiasaan memanggil penonton, Ketika berhasil dan gagal bisa dikatakan bahasa yang dipakai tersebut dikategorikan santun, berbeda dengan youtuber lain terutama Ketika gagal dalam permainan banyak yang menggunakan kata umpatan atau kata jorok yang sangat tidak mendidik anak usia dini.

Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan MiawAug Ketika memanggil penonton, ketika

mengalami kegagalan dan keberhasilan dalam permainan masih bisa dikonsumsi untuk anak usia dini usia 4-6 tahun dan masih tergolong dalam bahasa santun, MiawAug juga terbiasa mengedukasi anak usia dini dengan membiasakan bertutur dengan berbahasa inggris dan memberikan solusi serta tips disetiap video yang diunggahnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Mislikhah (2014) Dalam berbahasa harus memperhatikan kesantunan meskipun secara baku bahasa Indonesia belum memiliki kaidah kesantunan yang pasti, setidaknya memiliki prinsip kerjasama, kesantunan, menghindari terhadap kata tabu, menggunakan eufimisme dan honorifik.

Berdasarkan hasil observasi dari sampel 10 video oleh MiawAug sejauh ini berkaitan dengan karakteristik anak usia dini. Anak usia 4-6 tahun ketika menonton video MiawAug ada beberapa keuntungan sesuai Fadillah (2012) karakteristik anak usia 4-6 tahun antara lain 1. rasa ingin tahu yang tinggi yaitu memfasilitasi rasa ingin tahu anak akan permainan yang saat usia tersebut secara nalar belum bisa memainkan permainan tersebut. 2. eksplorasi yaitu Anak usia 4-6 tahun mampu mengeksplorasi permainan meskipun saat ini mereka belum mampu memainkannya tetapi Ketika kelak nalar mereka sudah mampu memainkannya mereka sudah mengetahuinya. 3. senang dan kaya akan fantasi yaitu Anakusia 4-6 tahun dapat berfantasi melalui pemain tersebut yaitu latar belakang dari permainan, Gerakan, busana dan alat/permainan yang berkaitan dengan permainan. 4. mudah frustrasi yaitu MiawAug selalu menenangkan ketika gagal dan memberikan solusi atas kegagalan dalam permainan.

Hasil wawancara kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang terbiasa menonton MiawAug terdapat 8 orang tua masih mentoleransi bahasa yang digunakan oleh MiawAug dibandingkan bahasa yang dipakai oleh *youtuber gaming* lainnya yang terkesan kasar, 2 orang tua lainnya tidak bisa menerima bahasa



MiawAug dengan alasan bahasa yang digunakan miawAug dianggap terlalu dewasa untuk anak usia 4-5 tahun. Semua responden orang tua merasakan pengaruh positif dan negatif MiawAug terhadap bahasa anak, pengaruh positifnya adalah anak mengucap bahasa Inggris yang sering digunakan MiawAug ketika tayang meskipun anak tidak mengerti arti kata tersebut tetapi anak paham penggunaan kata tersebut secara situasional contoh *okey, brother, lets go*. Pengaruh negatif yang dirasakan orang tua adalah anak belum bisa menempatkan kata pada saat situasi yang berbeda seperti *bro* dan *guys* yang hanya boleh diucapkan untuk teman sebayanya tetapi anak mengucapkan kata tersebut kepada orang yang lebih tua. Semua responden orang tua menyikapi dengan memberikan batasan waktu menonton sebanyak 1-2 jam sehari dan memberikan arahan penggunaan kata yang santun terhadap orang yang berumur lebih tua.

Hasil wawancara kepada orang tua kesantunan bahasa yang diucapkan oleh MiawAug masih tergolong menggunakan bahasa yang tidak terlalu kasar dan menggunakan bahasa yang sering digunakan dalam keseharian. Dapat disimpulkan bahwa MiawAug adalah Youtuber gaming yang santun dan tidak suka teriak-teriak sehingga menjadi nilai plus sendiri.

Peran orang tua sangatlah penting dalam menyikapi fenomena tentang *youtuber gaming* saat ini agar anak tidak terlalu fokus dalam gadgetnya dan lupa akan tugas sekolah yang, lebih parah sampai anak bisa berpotensi untuk kecanduan gadget dan permainan, orang tua harus bijak dalam menyiasati anak dengan gadgetnya yaitu 1. Membatasi waktu dengan gadget dengan cara memberikan aturan waktu diperbolehkannya anak bermain gadget 2. Orang tua harus pandai memilihkan saluran pada youtube bisa dengan memberikan youtube kids atau membatasi tontonan yang layak untuk anak dengan cara mensetel di pengaturan youtube. Asas (2018) pengaruh dari

youtube kepada anak usia dini adalah selalu mendukung apabila adanya kegiatan senada yang mendukung dilingkungannya contoh Ketika anak melihat seorang *youtuber gaming* memainkan *game* maka anak juga mengikuti gaya youtuber tersebut ketika bermain *game*.

Elina (2019) Anak tidak sekedar dibekali dengan kosa kata yang banyak tetapi juga harus diajarkan bagaimana mereka harus menghormati orang lain dengan mengedepankan prinsip kesantunan yakni menghormati orang lain, paham dengan situasi dan kondisi, tepa selira (menghargai orang lain) dan andhap asor (rendah hati). Dari hasil wawancara kepada orang tua dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam pembentukan kesantunan bahasa anak usia 4-6 tahun, Orang tua harus memberikan arahan kepada anak terkait kesantunan bahasa, contoh kata "*guys*" hanya boleh diungkapkan untuk teman sebayanya bukan untuk diungkapkan kepada orang tua. Orang tua memberikan teladan dalam memakai gadget serta memberikan teladan dalam berbahasa yang santun.

Hasil wawancara anak usia 4-6 tahun sebanyak 10 anak semuanya menyukai MiawAug dengan alasan konten sangat menarik dan bahasanya gaul dan mudah dimengerti, rata-rata anak menonton MiawAug sehari 1-2 jam. Selain menyukai bahasa MiawAug anak juga suka meniru bahasanya karena bahasa MiawAug gaul sehingga mereka mudah berbicara dengan teman sebayanya. Alasan Youtuber MiawAug disukai oleh penonton usia 4-6 tahun adalah dalam setiap videonya MiawAug selalu memberikan edukasi yaitu mengartikan bahasa Inggris dalam perintah permainan agar penonton yang berusia 4-6 tahun yang belum mengerti bahasa Inggris mampu memahami perintah dalam permainan tersebut, selanjutnya adalah memberikan solusi Ketika mengalami kesulitan atau kalah dalam permainan yang dimainkan dan MiawAug selalu memberikan tips dalam setiap permainan yang direview di setiap akhir videonya.

Hasil mewawancara masyarakat sebanyak 10 responden didapatkan data bahwa 8 dari responden hanya mengetahui tentang adanya youtube saja tetapi mereka tidak mengetahui tentang tetang *youtuber gaming* MiawAug, sedangkan 2 responden lainnya mengetahui *youtuber gaming* MiawAug tetapi sangat terbatas sekali pengetahuannya. Semua responden merasakan bahwa bahasa anak usia 4-5 tahun saat ini selayaknya bahasa remaja gaul dan semua responden mengetahui bahwa bahasa anak saat ini sangat dipengaruhi oleh tontonan mereka di youtube karena anak dini jaman sekarang hampir semuanya mengenal gawai dan youtube tetapi reponden tidak bisa menjelaskan secara detail tentang pengaruh *youtuber gaming* MiawAug terhadap bahasa anak usia 4-6 tahun karena keterbatasan responden tentang pengetahuannya terhadap *Youtuber gaming* MiawAug.

Peneliti mendokumentasikan 10 video pada kanal MiawAug dengan jumlah penayangan tertinggi dibulan Agustus, September dan Oktober 2021 yaitu video yang berjudul : 1). “tertawa bersama-*Pico park-part 1*” dirilis tanggal 11 Agustus 2021 jumlah penayangan 1,7 juta kali. 2). “Evil Nun datang kembali-*Evil Nun Maze Indonesia part 1*” rilis tanggal 30 Agustus 2021 jumlah penayangan 1,7 juta kali. 3). “Waw ada *ending* baru-*Granny3 indonesia*” dirilis 11 september 2021 penayangan,sebanyak 2,4 juta kali. 4). “Akhirnya bisa naik kereta *guys-Granny 3 indonesia*” dirilis tanggal 12 September 2021 penayangan sebanyak 4,2 juta. 5). “*Hard mode* kelar-*Granny 3 Indonesia*” dirilis 14 september 2021 telah 1,7juta kali ditayangkan. 6). “Penginapan angker dan seram-*Devour the inn Indonesia*” rilis 25 september 2021 penayangan 2,1 juta kali. 7). “Tegang, ngeri dan seram-*Devour The inn Indonesia (extreme mode)*” rilis pada 28 Sepetember 2021 jumlah penayangan 1,8 juta kali. 8). “*Game viral nih-Squid game challenge Indonesia*” rilis pada 8 Oktober 2021 jumlah penayangan 7,3 juta kali. 9). “Game kocak juga-

*RobloxIndonesia-Squid game red light green light*” rilis 17 Oktober 2021 jumlah penayangan 2,1 juta kali. 10). “Mereka ngamuk-*Dark deception Chapter 4 Indonesia-part 10*” rilis 3 oktober 2021 jumlah penayangan 1,9 juta kali . hasil dokumentasi bahwa bahasa yang digunakan Miawaug menggunakan bahasa yang santun dan tidak kasar, meskipun banyak menggunakan bahasa gaul dan bahasa asing namun penggunaan bahasa dapat dikonsumsi anak usia 4-5 tahun dengan catatan perlunya pendampingan dari orang tua. Hal ini sejalan dengan penelitian Mislikhah (2014) bahwa kesantunan berbahasa tercermin dalam tatacara berkomunikasi tanda verbal ataupun. Ketika berkomunikasi tidak hanya menyampaikan ide atau kreatifitas saja tetapi harus tunduk kepada norma budaya yang sedang berlaku.

Dari hasil wawancara anak usia 4-6 tahun peneliti dapat mendokumentasikan kebiasaan anak usia 4-6 tahun Ketika berbicara bayak sekali mengeluarkan kata gaul seperti kata *guys, bro* dan *cuy* dengan intensitas yang sering, bahasa gaul yang digunakan sebagian besar adalah kata yang sering digunakan MiawAug dalam videonya. Ida (2021) Ketika mengimplemetasikan *whole laguange* dalam pengembangan bahasa anak pada tahapan pertama adalah pencelupan, demonstrasi, keterlibatan. , pencelupan adalah ketika anak memperoleh bahasa dari MiawAug kemudian anak mendemonstrasikan melalui menirukan berbahasa MiawAug dan keterlibatan semua pihak terutama orang tua dalam membentuk kesantunan berbahasa anak. Asaas (2019) anak usia dini cenderung mencontoh apa yang terjadi disekitarnya ataupun apa yang dia tonton.

Anak berusia sampai 4-6 tahun sangat cepat perkembangan kosa kata hal tersebut sangat dipengaruhi salah satunya dari tontonan yang sering dilihatnya hal ini sejalan dengan teori Miller (dalam Santrock dalam Ida 2016) rata-rata anak usia 6 tahun mempelajari 22 kata baru perharinya dan menurut Clark (dalam

Strock dalam Ida 2016) ketika anak berusia 6 tahun kosa anak antara 8000-14.000.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak usia 4-6 tahun dan masyarakat (triangulasi sumber) dapat disimpulkan bahwa Anak usia 4-6 tahun cenderung menirukan apa yang terbiasa ditonton dan dilihat tanpa mengetahui konteks yang sesungguhnya, pihak-pihak yang terlibat dalam pembentukan bahasa anak sangatlah berpera dalam memfilter dan mengarahkan bahasa anak, hal ini sejalan dengan pendapat Yule (2006) Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur dan ditafsirkan oleh pendengar. Studi ini banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksud orang dengan tuturannya daripada dengan makna terpisah dari kata yang digunakan dalam tuturan itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi (triangulasi metode) dapat ditarik kesimpulan bahwa pemakaian bahasa anak sehari-hari sangat berkaitan dengan pembiasaan yang telah dibentuk dan pengaruh pembelajaran dari lingkungan sekitar pada kasus ini anak usia 4-6 tahun terbiasa mengucapkan kata-kata dari seorang youtuber gaming yang sering ditonton dan kesantunan berbahasa terbentuk karena dukungan dari lingkungan sekitar termasuk orang tua dan masyarakat, hal ini seiring dengan penelitian yang dilakukan Asaas (2018) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal anak dapat berkembang dengan baik walaupun sering mengakses youtube tetapi tidak lepas dari peran orang tua dalam pengawasan anak.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1) Bahasa yang digunakan oleh MiawAug masih termasuk dalam bahasa yang santun dan dapat dikonsumsi anak usia 4-6 tahun

2) Kebiasaan menonton Youtuber gaming MiawAug sangat berpengaruh terhadap kesantunan bahasa anak usia 4-6 tahun.

3) Meskipun bahasa yang digunakan MiawAug tergolong bahasa yang santun tetapi peran orang tua sangatlah penting dalam, memberikan arahan bahasa sesuai dengan kaidah kesantunan, pembatasan durasi menonton, memberikan teladan kesantunan berbahasa dan memberikan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini agar anak tidak menghabiskan banyak waktu di depan gawainya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. A., Yahya, M. A., Hashim, N., & Mahmor, N. A. (2016, October). Kesantunan bahasa semasa berkomunikasi di laman sosial. In *Proceeding of the International Conference on Government & Public Affair*.
- Amat Juhari Moin (1989). *Sistem panggilan dalam bahasa Melayu: Suatu analisis sosiolinguistik*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Apriliani, E. I. (2019). Kesantunan Bahasa Anak di Paud Mekar Sari Gondoriyo Kecamatan Jambu. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 62-70.
- Asmah Haji Omar. (2000). *Wacana, perbincangan, perbahasan dan perundingan*. Kuala Lumpur: Dewan bahasa dan pustaka.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Gunawan, Asim. 1994. PELLBA 7. Yogyakarta: Kanisius.
- Mislikhah, S. (2020). Kesantunan berbahasa. *Ar-Raniry, International Journal of Islamic Studies*, 1(2), 285-296.
- Pranowo (2012) *Berbahasa secara santun*. Pustaka pelajar.



- Pranowo, H. (2009). *Hubungan penguasaan kosakata dan prestasi belajar bahasa indonesia dengan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v SD kecamatan Kendal kabupaten Ngawi tahun pelajaran 2008/2009* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2).
- Rahmawati, I. Y. (2016). CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Berbahasa bagi Anak Usia Dini di Ponorogo. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1).
- Rahmawati, I. Y., Nurliaharkah, R., Hasanudin, C., & Fadlillah, M. (2021). Aktualisasi Whole Language sebagai Pendekatan Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 49-60.
- Setyowahyudi, R. (2020). Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Maria Montessori tentang Pendidikan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 17-35.
- Sukmono, N. D. (2020). Sarkasme Pada Post-literasi dan Pra-literasi dalam media Youtube (kanal Game Online) . *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(3), 102-113.
- Widyana, E., Rahmawati, I. Y., & Fadhli, M. (2020). An Analysis of Politeness in Language in Early Childhood" A Case Study of the Habit of Listening to Dangdut Koplo Songs in Puduk Wetan Ponorogo". *Jurnal Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 5(2).
- Yule George (2006) *Pragmatik*. Oxford university press: Pustaka pelajar.

