

---

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA 5–6 TAHUN PASCA  
PAPARAN MEDIA DIGITAL YOUTUBE: COCOMELON  
BERDASARKAN STUDI FENOMENOLOGIS PADA INTERAKSI  
DI SEKOLAH TK B PEPITO BILINGUAL KIDS SCHOOL LIPPO  
CIKARANG**

**Kartika Ekawati**

Universitas Paramadina

e-mail: [kartika.ekawati@students.paramadina.ac.id](mailto:kartika.ekawati@students.paramadina.ac.id)

**Accepted:** 16/7/2025; **Published:** 19/7/2025

---

**ABSTRAK**

Perkembangan media digital telah memengaruhi pola komunikasi anak usia dini, termasuk anak usia 5–6 tahun yang kerap terpapar konten YouTube seperti Cocomelon. Paparan berulang terhadap karakter animasi dengan gaya komunikasi ritmis dan visual cerah berpotensi memengaruhi cara anak mengekspresikan diri dalam interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana paparan Cocomelon membentuk komunikasi interpersonal anak dalam konteks interaksi alami di sekolah. Menggunakan pendekatan fenomenologis, penelitian melibatkan 10 anak TK B Pepito Bilingual Kids School Lippo Cikarang melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi pendukung. Hasil penelitian menunjukkan tiga pola utama yaitu imitasi gaya komunikasi media, peningkatan partisipasi komunikasi, dan ketergantungan pada stimulus audio-visual. Temuan ini dibahas dalam kaitannya dengan teori belajar sosial dan penelitian terdahulu, memperlihatkan bahwa media digital dapat memicu keberanian berbicara sekaligus menurunkan kemampuan fokus anak dalam komunikasi tatap muka. Penelitian menyimpulkan bahwa paparan Cocomelon berpengaruh signifikan terhadap ekspresi verbal, ritme komunikasi, dan kualitas perhatian anak dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, pendampingan orang tua dan guru dibutuhkan untuk menyeimbangkan stimulasi digital dengan interaksi langsung agar perkembangan komunikasi interpersonal anak dapat berlangsung secara optimal.

**Kata Kunci:** Komunikasi Interpersonal, Anak Usia Dini, Cocomelon, Media Digital, Fenomenologi.

**ABSTRACT**

*The development of digital media has influenced communication patterns among young children, including those aged 5–6 who are frequently exposed to YouTube content such as Cocomelon. Repeated exposure to animated characters with rhythmic communication styles and bright visual elements has the potential to shape how children express themselves in social interactions. This study aims to understand how exposure to Cocomelon influences children's interpersonal communication within natural interaction settings at school. Using a phenomenological approach, the study involved 10 children from TK B Pepito Bilingual Kids School Lippo Cikarang through participatory observation, in-depth interviews with teachers, and supporting documentation. The findings reveal three primary patterns: imitation of media communication styles, increased communication participation, and dependence on audio-visual stimuli. These results are discussed in relation to social learning theory and previous research, demonstrating that digital media can enhance children's confidence in speaking while simultaneously reducing their ability to maintain focus during face-to-face interactions. The study concludes that Cocomelon exposure significantly affects children's verbal expression, communication rhythm, and attentional quality in social interaction. Therefore, parental and teacher guidance is essential to balance digital stimulation with direct interaction to support the optimal development of children's interpersonal communication.*

**Keywords:** *Interpersonal Communication, Early Childhood, Cocomelon, Digital Media, Phenomenology.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan anak usia dini, terutama dalam hal bagaimana mereka berkomunikasi dan berinteraksi. Anak usia 5–6 tahun kini tumbuh di lingkungan yang sarat dengan perangkat digital yang mudah diakses, mulai dari televisi pintar hingga gawai pribadi milik orang tua, yang sejalan dengan temuan UNICEF (2021) mengenai meningkatnya paparan media pada usia dini. Kondisi ini membuat media digital menjadi bagian dari rutinitas harian anak, sehingga membentuk pola baru dalam perilaku komunikasi mereka, sebagaimana dicatat oleh Flewitt et al. (2020). Perubahan tersebut tidak hanya terjadi di rumah, tetapi juga terbawa ke lingkungan sekolah, tempat anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Oleh karena itu, pemahaman mengenai dampak media digital terhadap komunikasi anak menjadi semakin penting untuk dikaji, terutama karena penggunaan media digital meningkat signifikan dalam keluarga modern (Syaputri & Rahyadi, 2025).

Salah satu platform digital yang paling sering digunakan oleh anak usia dini adalah YouTube, yang menyediakan beragam konten audio-visual yang mudah menarik perhatian. Anak-anak pada usia pra-sekolah cenderung menghabiskan waktu cukup lama menonton berbagai video animasi yang dikemas secara menarik dan mudah diikuti, sebagaimana diuraikan dalam penelitian Diana dan Nirwana (2024). Konten-konten tersebut umumnya menampilkan warna cerah, alur sederhana, dan repetisi yang dirancang agar mudah dipahami oleh anak, sejalan dengan analisis Aliksieienko (2025) mengenai format konten anak di YouTube. Hal ini menyebabkan anak tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga sering meniru pola bahasa, intonasi, maupun perilaku dalam video (Imaniah et al., 2020). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa paparan YouTube memiliki potensi kuat dalam membentuk cara anak berkomunikasi.

Di antara berbagai kanal YouTube untuk anak, Cocomelon menjadi salah satu yang paling populer dan sering ditonton oleh anak usia 5–6 tahun. Kanal ini menawarkan konten edukatif melalui lagu dan cerita yang dikemas dalam animasi ritmis dan repetitif, sebagaimana dijelaskan oleh Nwofor dan Anastasia (2025). Formatnya yang sederhana namun menarik membuat anak mudah mengingat lirik, kosakata, maupun ekspresi yang ditampilkan, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Anggraini et al. (2022). Paparan intens terhadap pola komunikasi karakter dalam Cocomelon dapat mempengaruhi preferensi anak dalam berbicara, merespons, dan mengekspresikan emosi, sebagaimana diperkuat oleh temuan Maulidah dan Khotimah (2025). Bahkan, beberapa anak menunjukkan kecenderungan meniru gaya komunikasi karakter, baik dalam percakapan sehari-hari maupun dalam situasi bermain bersama teman.

Komunikasi interpersonal pada anak usia pra-sekolah memiliki peran penting dalam proses perkembangan sosial dan emosional mereka. Pada usia 5–6 tahun, anak sedang berada pada fase perkembangan bahasa yang cepat, sehingga membutuhkan interaksi langsung yang berkualitas untuk meningkatkan kemampuan ekspresif dan reseptif, sebagaimana dijelaskan oleh Nathanson (2019). Media digital memang dapat menjadi stimulus yang mendukung perkembangan bahasa, namun risiko muncul ketika paparan tersebut menggantikan interaksi tatap muka, sebagaimana diingatkan oleh Kirkorian et al. (2021). Minimnya interaksi langsung dapat mengurangi kesempatan anak memahami isyarat nonverbal, mengelola emosi, dan mengembangkan sensitivitas sosial, sejalan dengan pandangan Pempek dan Lauricella (2017). Oleh sebab itu, penting memahami keseimbangan antara paparan digital dan interaksi sosial alami dalam kehidupan anak.

Fenomena komunikasi anak pasca paparan media digital semakin terlihat dalam konteks sekolah, tempat mereka berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial yang lebih

luas. Guru sering mengamati bahwa anak yang sering menonton konten tertentu menunjukkan pola komunikasi berbeda, baik dalam penggunaan bahasa, cara menyampaikan pendapat, maupun respons terhadap instruksi, sebagaimana juga dipaparkan oleh Fatimah et al. (2025). Di TK B Pepito Bilingual *Kids School* Lippo Cikarang, fenomena ini tampak pada bagaimana beberapa anak membawa gaya komunikasi dari konten Cocomelon ke dalam interaksi sehari-hari, sejalan dengan temuan Fitri et al. (2025) mengenai pengaruh Cocomelon terhadap kosakata anak. Pengamatan-pengamatan tersebut menegaskan perlunya penelitian untuk memahami pengalaman anak secara lebih mendalam dalam lingkungan yang autentik, sebagaimana pentingnya penelitian kualitatif ditegaskan oleh Yin (2016).

Untuk memberikan landasan teoretis, sejumlah penelitian sebelumnya perlu diperhatikan. Studi Anggraini et al. (2022) menemukan bahwa konten Cocomelon dapat memperkaya kosakata anak melalui repetisi dan penggunaan bahasa sederhana. Penelitian Villaganas et al. (2025) menunjukkan bahwa video edukatif YouTube dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, namun pengaruhnya sangat bergantung pada intensitas dan pola konsumsi. Sementara itu, Ules et al. (2022) mengungkap bahwa anak yang sering menonton konten Cocomelon cenderung meniru pola bahasa dan ekspresi karakter dalam interaksi sosial mereka. Penelitian-penelitian ini memberi gambaran umum tentang pengaruh media digital, namun belum menjelaskan secara mendalam pengalaman subjektif anak dalam interaksi natural, sehingga ruang penelitian masih terbuka.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan penelitian mengenai bagaimana pengalaman subjektif anak usia 5–6 tahun dalam berkomunikasi setelah terpapar Cocomelon di konteks sosial nyata, khususnya di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan menggali dan memahami pola komunikasi interpersonal anak pasca paparan media digital melalui pendekatan fenomenologis pada interaksi mereka di TK B Pepito Bilingual *Kids School* Lippo Cikarang. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi pengembangan kajian komunikasi anak, sekaligus manfaat praktis bagi guru dan orang tua dalam memahami dampak media digital terhadap perilaku komunikatif anak.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis dengan tujuan memahami pengalaman komunikatif anak setelah terpapar konten Cocomelon secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan fenomenologis dipilih karena mampu mengungkap makna tindakan komunikasi sebagaimana muncul secara alami dalam kehidupan sehari-hari anak, terutama saat mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan guru di lingkungan sekolah. Melalui cara pandang ini, peneliti berupaya menangkap pengalaman subjektif anak tanpa mengintervensi perilaku mereka, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi yang nyata. Fokus utamanya adalah menemukan pola komunikasi interpersonal yang terbentuk pasca paparan media digital dalam situasi autentik.

Subjek penelitian terdiri dari 10 anak berusia 5–6 tahun yang tergabung dalam kelas TK B Pepito Bilingual *Kids School* Lippo Cikarang. Jumlah 10 anak dipilih secara *purposive* dengan pertimbangan metodologis bahwa penelitian fenomenologis menekankan kedalaman eksplorasi pengalaman, bukan ukuran sampel yang besar. Jumlah tersebut dinilai memadai untuk mencapai kejenuhan data (*data saturation*), memungkinkan peneliti melakukan observasi mendalam terhadap setiap anak tanpa kehilangan detail interaksi natural yang muncul dalam kegiatan belajar dan bermain.

Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan beberapa kriteria *purposive*, yaitu:

1. Jenis kelamin, melibatkan anak laki-laki dan perempuan secara berimbang;
2. Frekuensi paparan YouTube, yaitu anak yang secara konsisten menonton Cocomelon dalam keseharian menurut laporan guru dan orang tua;
3. Kemampuan komunikasi verbal, mencakup anak dengan kemampuan verbal yang bervariasi (baik, sedang, dan berkembang);

4. Ketersediaan dan keterlibatan anak dalam kegiatan kelas, sehingga memungkinkan observasi interaksi komunikasi yang autentik.

Kriteria di atas digunakan untuk memastikan bahwa sampel merepresentasikan beragam karakteristik komunikasi anak, sehingga pola pengalaman komunikatif pasca paparan media digital dapat diungkap secara lebih komprehensif.

Untuk menjaga kerahasiaan identitas, setiap anak diberi kode partisipan A hingga J. Sepuluh anak tersebut kemudian dikelompokkan menjadi lima kelompok kecil, masing-masing terdiri dari dua anak yaitu Kelompok 1 = A–B, Kelompok 2 = C–D, Kelompok 3 = E–F, Kelompok 4 = G–H, dan Kelompok 5 = I–J. Pembagian ini dilakukan untuk mempermudah pemetaan pola komunikasi interpersonal berdasarkan interaksi pasangan (*dyadic interaction*), serta untuk mendukung analisis tematik yang lebih terstruktur antara anak dalam kelompok yang sama maupun antar kelompok.

Pemilihan anak dilakukan berdasarkan kriteria *purposive*, yaitu anak yang berada pada fase perkembangan bahasa yang pesat serta memiliki paparan rutin terhadap konten digital, khususnya YouTube Cocomelon, dalam kehidupan sehari-hari. Melibatkan anak dengan karakteristik tersebut memungkinkan peneliti menangkap variasi pengalaman komunikasi yang muncul setelah paparan media digital.

Selain anak, guru kelas dan guru pendamping juga dilibatkan sebagai informan untuk memberikan perspektif tambahan mengenai perilaku komunikatif yang diamati selama kegiatan belajar. Keterlibatan guru sangat penting karena mereka berinteraksi langsung dengan anak setiap hari, sehingga mampu memberikan informasi yang kaya mengenai kebiasaan komunikasi, perubahan perilaku, serta dinamika interaksi yang terjadi dari waktu ke waktu.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk melihat langsung interaksi anak saat bermain, berdiskusi, maupun mengikuti kegiatan belajar, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi ekspresi verbal dan nonverbal yang muncul secara spontan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh penjelasan mengenai kecenderungan perilaku komunikasi anak serta perubahan yang mereka amati setelah paparan konten Cocomelon. Sementara itu, dokumentasi berupa foto aktivitas, catatan guru, dan contoh percakapan anak digunakan sebagai data pendukung. Data yang terkumpul dianalisis melalui proses reduksi, kategorisasi tema, dan interpretasi makna. Validitas data diperkuat dengan triangulasi sumber dan metode agar temuan yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Imitasi Gaya Komunikasi dari Cocomelon

Observasi yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa anak-anak menampilkan kecenderungan kuat meniru gaya komunikasi karakter dalam Cocomelon. Fenomena ini tampak konsisten di seluruh kelompok. Misalnya, Anak A dan B (Kelompok 1) sering berbicara sambil bernyanyi ketika meminta alat tulis, memanggil teman, atau menjawab pertanyaan guru. Pola bernyanyi sambil berbicara ini selaras dengan temuan UNICEF (2021) mengenai imitasi ritmis yang muncul setelah paparan video anak di lingkungan digital. Dalam beberapa kesempatan, Anak C dan D (Kelompok 2) mengulang kosakata tertentu secara ritmis, seperti frasa “*let’s go*”, “*come on*”, atau “*wait for me*” dengan intonasi yang menyerupai karakter dalam video. Hal ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya menyerap kosakata baru, tetapi juga meniru gaya penyampaiannya, sejalan dengan temuan Syaputri dan Rahyadi (2025) mengenai bagaimana konten digital membentuk pola komunikasi keluarga. Temuan ini memperlihatkan adanya proses pembelajaran observasional yang berlangsung melalui paparan media digital.

Dalam situasi permainan kelompok, kecenderungan imitasi terlihat lebih jelas. Anak E dan F (Kelompok 3) menggunakan gaya percakapan bernuansa musikal ketika bekerja sama menyusun balok atau bermain peran, bahkan menirukan ekspresi wajah berlebihan seperti karakter dalam animasi Cocomelon. Pola ini sejalan dengan Ules et al. (2022), yang menjelaskan bahwa anak sering meniru ekspresi dari video edukatif. Guru kelas juga mencatat bahwa Anak G (Kelompok 4) sering memulai percakapan dengan nyanyian pendek sebelum kemudian berbicara normal, menunjukkan adanya pergeseran dari pola komunikasi spontan menuju pola repetitif khas animasi. Sementara itu, Anak H dan I (Kelompok 5) menunjukkan kecenderungan menanggapi teman dengan intonasi bernada naik-turun menyerupai ritme lagu. Kondisi ini menggambarkan pengaruh media digital terhadap cara anak mengekspresikan kebutuhan dan menanggapi teman, sejalan dengan temuan Untong (2025) bahwa paparan Cocomelon mendorong anak menirukan gaya komunikasi karakter secara intens. Fenomena ini konsisten dengan teori belajar sosial Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa anak meniru perilaku model yang dianggap menarik dan menyenangkan.

Wawancara dengan guru kelas memperkuat temuan observasi tersebut. Responden R1 menyatakan bahwa “Beberapa anak kalau menjawab saya suka sambil bernyanyi, seperti mengikuti irama yang mereka dengar dari Cocomelon,” merujuk pada perilaku Anak A, C, dan G. Guru pendamping (R2) juga menambahkan bahwa beberapa anak, seperti Anak B dan D, sering mengulang frasa berbahasa Inggris dengan ritme yang sama seperti yang terdengar dalam video. Ia mengatakan, “Ada yang kalau minta izin ke toilet bilangnyanya sambil nyanyi ‘*I want to go...*’ seperti lagu dari videonya.” Temuan ini sejalan dengan penelitian Saiddina dan Darma (2024), yang menyebutkan bahwa anak-anak cenderung meniru intonasi dan pola ritmis dari kartun berbahasa Inggris. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa gaya komunikasi musikal telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi sehari-hari, terutama setelah terpapar video dengan struktur repetitif.

Temuan tersebut selaras dengan sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa anak usia dini sangat mudah meniru mode komunikasi dari media digital yang mereka konsumsi. Villaganas et al. (2025) menemukan bahwa paparan video edukatif YouTube mendorong anak meniru pola bahasa, termasuk ritme dan intonasi. Penelitian Utari dan Pradipta (2023) menunjukkan bahwa paparan Cocomelon pada anak pra-sekolah berpengaruh pada pelafalan dan gaya bicara. Selain itu, Ules et al. (2022) juga mencatat bahwa konten Cocomelon berperan dalam membentuk pola ekspresi verbal anak saat berinteraksi. Penelitian-penelitian ini memperkuat bahwa gaya komunikasi anak terbentuk melalui proses imitasi terhadap model media yang sering mereka lihat.

Secara keseluruhan, temuan observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa paparan Cocomelon memengaruhi gaya komunikasi interpersonal anak, terutama dalam bentuk imitasi ritme, intonasi, dan frasa. Pola ini tampak konsisten di seluruh kelompok anak (A–J), menunjukkan bahwa mereka tidak sekadar menyerap pesan bahasa, tetapi juga meniru cara penyampaiannya sebagai bagian dari ekspresi diri, sebagaimana terlihat pada temuan Saiddina dan Darma (2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa konten digital menjadi sumber pembelajaran komunikasi yang kuat pada usia prasekolah, sehingga pendampingan orang tua dan guru menjadi penting agar kemampuan komunikasi natural tetap berkembang. Hasil ini menegaskan pentingnya keseimbangan antara paparan media digital dan interaksi tatap muka untuk mendukung perkembangan komunikasi anak usia dini, sejalan dengan rekomendasi UNICEF (2021).

### **Peningkatan Partisipasi Komunikasi**

Observasi yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih aktif memulai percakapan setelah terpapar konten Cocomelon. Fenomena ini tampak di berbagai kelompok anak. Misalnya, Anak A dan B (Kelompok 1) terlihat lebih cepat menyampaikan pendapat mereka saat kegiatan belajar berlangsung, terutama ketika topik yang dibahas

berkaitan dengan tema keluarga, warna, atau aktivitas sehari-hari yang mereka kenal dari Cocomelon. Hal ini sejalan dengan temuan Nathanson (2019) mengenai meningkatnya inisiatif komunikasi pada anak yang terpapar media. Sementara itu, Anak C dan D (Kelompok 2) sering mengaitkan materi pelajaran dengan adegan tertentu dalam video, dan dengan antusias membicarakannya kepada teman sekelompok mereka. Pada kegiatan bermain, Anak E dan F (Kelompok 3) lebih banyak mengajak teman lain berbicara dan menginisiasi permainan, menunjukkan adanya peningkatan partisipasi verbal sebagaimana dijelaskan oleh Kirkorian et al. (2021). Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi, terutama ketika anak menemukan keterhubungan antara pengalaman nyata dan konten media.

Dalam konteks interaksi sosial, anak menjadi lebih ekspresif dalam menyampaikan ide maupun emosi mereka. Saat bermain peran, Anak G (Kelompok 4) tampak sering mengambil peran karakter tertentu dari Cocomelon dan memulai dialog dengan gaya yang lebih terbuka dan antusias. Anak H dan I (Kelompok 5) juga menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pendapat saat diskusi kecil di kelas, meskipun sebelumnya lebih cenderung pasif. Pola ini konsisten dengan penjelasan Maulidah dan Khotimah (2025), yang menemukan bahwa Cocomelon mendorong keberanian anak menggunakan bahasa Inggris dalam interaksi. Guru mencatat bahwa perubahan partisipasi ini terlihat pada hampir semua kelompok, di mana anak yang sebelumnya jarang berbicara kini mulai ikut terlibat dengan memberikan komentar atau menanggapi teman. Hal ini memperlihatkan bahwa paparan media dapat memberikan stimulus bagi anak untuk lebih berani berbicara dalam situasi sosial beragam, sejalan dengan penelitian Pempek dan Lauricella (2017) tentang peran media dalam meningkatkan keterlibatan komunikasi.

Hasil wawancara dengan guru semakin memperkuat temuan observasi ini. Responden R1 menjelaskan bahwa “Anak-anak yang biasanya pendiam sekarang lebih sering mulai bicara duluan, apalagi kalau topiknya mirip dengan apa yang mereka tonton di Cocomelon”, merujuk pada perilaku Anak B, D, dan F yang menunjukkan peningkatan drastis dalam inisiatif komunikasi. Guru pendamping (R2) juga menyampaikan bahwa anak lebih mudah mengajak temannya bermain karena merasa memiliki referensi percakapan dari video. Ia mencontohkan perilaku Anak A dan C, yang sering berkata “*let’s play*” atau “*come with me*” sambil menarik tangan temannya untuk memulai interaksi. Pernyataan ini sejalan dengan temuan Saiddina dan Darma (2024), yang menyatakan bahwa paparan kartun berbahasa Inggris dapat meningkatkan spontanitas dan inisiatif komunikasi anak. Temuan wawancara ini menunjukkan bahwa konten digital memberi anak model bahasa yang dapat membantu mereka memulai percakapan dengan lebih percaya diri, terutama ketika mereka familiar dengan alur dan ekspresi karakter dalam video.

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa media digital dapat berperan dalam meningkatkan keberanian berkomunikasi pada anak usia dini. Nwofor dan Anastasia (2025) menemukan bahwa animasi audio-visual seperti Cocomelon menyediakan model ekspresi yang menarik sehingga anak terdorong untuk lebih aktif mengekspresikan diri. Penelitian Syaputri dan Rahyadi (2025) juga menegaskan bahwa literasi media dalam keluarga dapat memperkuat kemampuan anak memanfaatkan konten digital sebagai sumber referensi komunikasi dalam interaksi sosial. Selain itu, Kirkorian et al. (2021) menunjukkan bahwa media digital yang repetitif dan interaktif dapat membantu anak meniru dialog sederhana dalam suasana kelompok. Dengan demikian, peningkatan partisipasi komunikasi dalam penelitian ini merupakan fenomena yang sejalan dengan berbagai temuan empiris mengenai peran media dalam perkembangan bahasa anak.

Secara keseluruhan, peningkatan partisipasi komunikasi yang ditunjukkan anak setelah terpapar Cocomelon memperlihatkan bahwa media digital tidak hanya memengaruhi gaya komunikasi anak, tetapi juga tingkat keterlibatan mereka dalam interaksi sosial. Konsistensi temuan pada seluruh kelompok (A–J) menunjukkan bahwa anak menjadi lebih percaya diri

memulai percakapan, lebih ekspresif dalam mengungkapkan pendapat, dan lebih mudah mengajak teman untuk berinteraksi, sebagaimana dijelaskan oleh Nathanson (2019). Hal ini mengindikasikan bahwa konten digital dapat berperan sebagai pemantik komunikasi bagi anak usia pra-sekolah, meskipun tetap diperlukan pendampingan agar keberanian tersebut berkembang menjadi kemampuan komunikasi yang sehat, relevan, dan sesuai konteks sosial mereka. Temuan ini menegaskan bahwa dukungan orang tua dan guru diperlukan untuk memastikan bahwa partisipasi komunikasi anak berkembang secara seimbang dan tidak semata-mata terbentuk oleh media digital.

### **Ketergantungan pada Stimulus Audio-Visual**

Observasi di kelas memperlihatkan bahwa beberapa anak mengalami kesulitan mempertahankan fokus ketika kegiatan tidak melibatkan unsur musik, ritme, atau visual cerah. Pola ini sangat terlihat pada Anak A dan B (Kelompok 1), yang tampak mudah kehilangan perhatian saat guru memberikan instruksi lisan tanpa alat bantu audio-visual. Mereka cenderung memandangi ke arah lain atau memainkan benda di sekitar mereka, sejalan dengan temuan Ali (2023) mengenai penurunan atensi anak akibat paparan media digital yang tinggi. Pada Anak C dan D (Kelompok 2), terlihat bahwa mereka kurang memberikan kontak mata yang konsisten selama percakapan tatap muka, terutama ketika interaksi berlangsung tanpa rangsangan visual yang menarik. Pola ini senada dengan deskripsi Diana dan Nirwana (2024), yang menyebutkan bahwa anak lebih responsif terhadap media visual dibanding komunikasi interpersonal biasa. Hal ini menunjukkan bahwa pola perhatian anak sangat dipengaruhi oleh karakteristik media yang biasa mereka konsumsi, termasuk Cocomelon yang identik dengan warna cerah dan musik berulang sebagaimana dijelaskan Alieksieienko (2025).

Ketergantungan terhadap stimulus audio-visual semakin terlihat dalam kegiatan diskusi kelompok. Anak E dan F (Kelompok 3) tampak pasif ketika guru menanyakan pengalaman mereka tanpa bantuan gambar atau musik pendukung, dan baru memberikan respons ketika topik dihubungkan dengan lagu atau adegan dalam Cocomelon, sebagaimana juga dijelaskan Anggraini et al. (2022). Fenomena serupa terlihat pada Anak G (Kelompok 4), yang biasanya komunikatif saat mendengar musik, namun menjadi kurang responsif dalam interaksi verbal tanpa dukungan animasi. Dalam permainan yang membutuhkan fokus, Anak H dan I (Kelompok 5) lebih mudah terdistraksi oleh suara di sekitar dibandingkan mengikuti instruksi guru, mencerminkan pola perhatian yang terbentuk dari stimulus cepat dan repetitif dalam video edukatif (Ariyanto & Puspitasari, 2024). Kondisi ini menandakan bahwa paparan intens video beranimasi dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi secara natural dalam konteks komunikasi langsung, sebagaimana dipertegas oleh temuan Al Ami dan Sutiyono (2025).

Temuan observasi tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru. Responden R1 menjelaskan bahwa “Kalau tidak ada musik atau warna-warna, beberapa anak langsung terlihat tidak fokus dan sulit mengikuti arahan,” merujuk pada perilaku Anak A, C, dan H. Guru pendamping (R2) menambahkan bahwa anak cenderung menurunkan kontak mata ketika percakapan tidak disertai rangsangan visual menarik seperti dalam video. Ia menyampaikan, “Mereka cepat terdistraksi, seperti mencari sesuatu yang lebih ‘rame’ dibanding percakapan biasa.” Pola ini terutama terlihat pada Anak D dan F, yang menunjukkan respons verbal lebih baik ketika stimulus audio-visual diberikan. Temuan ini selaras dengan uraian Ariyanto dan Puspitasari (2024), yang menyatakan bahwa anak lebih termotivasi berinteraksi ketika terdapat stimulus visual-musikal dalam proses pembelajaran. Kutipan ini memperlihatkan bahwa karakteristik media digital telah membentuk preferensi anak terhadap pola interaksi yang cepat, berwarna, dan sarat rangsangan.

Temuan ini konsisten dengan sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa paparan intens video beranimasi berdampak pada kemampuan atensi dan komunikasi anak. Ali (2023) menemukan bahwa anak yang terbiasa dengan media digital mengalami penurunan fokus

dalam interaksi nyata yang minim rangsangan. Diana dan Nirwana (2024) mengungkapkan bahwa anak yang terbiasa dengan animasi cerah lebih mudah terdistraksi ketika menghadapi percakapan tanpa dukungan visual. Selain itu, Anggraini et al. (2022) menunjukkan bahwa konten Cocomelon membentuk preferensi anak terhadap penggunaan stimulus musikal dan visual dalam berkomunikasi. Temuan-temuan ini mendukung observasi bahwa ketergantungan pada stimulus audio-visual merupakan salah satu efek nyata dari konsumsi media digital pada anak usia pra-sekolah.

Secara keseluruhan, ketergantungan anak pada stimulus audio-visual berdampak pada kesulitan mereka dalam mempertahankan fokus, memberikan kontak mata, dan terlibat dalam komunikasi interpersonal yang natural. Pola ini tampak konsisten pada beberapa kelompok anak (A–J), di mana mereka lebih responsif terhadap interaksi yang menyerupai pola media digital, namun kurang stabil dalam komunikasi langsung yang membutuhkan konsentrasi dan kepekaan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Al Ami dan Sutiyono (2025), yang menekankan bahwa anak generasi digital membutuhkan pendampingan agar mampu membedakan rangsangan media dan interaksi nyata. Temuan ini menekankan pentingnya pendampingan dan pengaturan waktu layar yang seimbang, agar anak dapat mengembangkan kemampuan fokus dan komunikasi interpersonal yang tidak bergantung pada stimulus visual atau musikal yang kuat.

### KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa paparan Cocomelon memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal anak usia 5–6 tahun, yang tercermin melalui tiga aspek utama: imitasi gaya komunikasi karakter media, peningkatan keberanian anak dalam memulai percakapan, serta munculnya ketergantungan pada stimulus audio-visual. Anak cenderung menyerap intonasi, ritme, dan ekspresi dari konten yang mereka tonton, sekaligus menjadi lebih aktif berbicara terutama ketika topik diskusi relevan dengan pengalaman mereka menonton. Namun, paparan media yang intens juga berdampak pada menurunnya kemampuan anak mempertahankan fokus dan kontak mata dalam interaksi langsung tanpa stimulus visual atau musik. Temuan ini menegaskan bahwa peran pendampingan orang tua dan guru sangat penting agar konsumsi media digital dapat mengoptimalkan perkembangan komunikasi interpersonal anak, bukan justru menghambat interaksi sosial natural yang mereka butuhkan pada tahap usia dini.

Temuan penelitian memiliki implikasi praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam tumbuh kembang anak. Bagi guru, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menekankan interaksi langsung, ekspresi verbal, dan kegiatan komunikatif yang tidak bergantung pada media digital untuk menyeimbangkan pola stimulasi anak. Bagi orang tua, pendampingan aktif saat anak menonton serta penerapan jadwal menonton yang terkontrol menjadi langkah penting guna mencegah ketergantungan pada rangsangan visual yang berlebihan. Bagi sekolah, penyusunan program literasi digital awal dapat menjadi upaya edukatif untuk membantu anak memahami perbedaan antara interaksi nyata dan interaksi digital, sehingga mereka dapat memanfaatkan media secara lebih sehat dan proporsional. Ketiga implikasi ini saling terkait dan diperlukan untuk memastikan bahwa perkembangan komunikasi anak berlangsung secara optimal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar sehingga temuan dapat digeneralisasi dengan lebih kuat. Peneliti juga dapat membandingkan pengaruh berbagai jenis konten digital lain untuk melihat perbedaan pola komunikasi anak berdasarkan karakteristik media yang mereka konsumsi. Selain itu, penggunaan rekaman video interaksi anak selama kegiatan belajar atau bermain akan memberikan data observasional yang lebih mendalam dan akurat, memungkinkan analisis yang lebih detail mengenai dinamika komunikasi interpersonal anak dalam konteks natural. Dengan perkembangan media digital yang semakin pesat, penelitian lanjutan sangat



diperlukan agar pemahaman mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak semakin komprehensif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Ami, B., & Sutiyono, A. (2025). Preferensi penggunaan media digital oleh pasangan generasi Z dalam pendidikan Islam bagi anak: Perspektif teori 7 Habits of Highly Effective People. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 5(1).
- Ali, R. K. (2023). Screen time before the age of 2 and preschool language development and attention: A field study in Erbil City. *Koya University Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(1), 354–362.
- Alieksieienko, Y. (2025). Evolution of children's YouTube content formats: From sketches to storytelling. *Pedagogy and Education Management Review*, 2(20), 16–24.
- Anggraini, P. P., Apriliani, N. A., Supeni, I., & Handrianto, C. (2022). The use of the Cocomelon YouTube channel as a medium for introducing children's English vocabulary. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(2), 81–90.
- Ariyanto, F. N. K., & Puspitasari, D. (2024, June). Introduction of English as a second language for preschoolers using CoComelon YouTube channel. *In Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)* (Vol. 3, No. 1, pp. 2581–2594).
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Diana, N., & Nirwana, E. S. (2024). The effect of using YouTube animation learning media in improving gross motor skills in early age children 4–5 years at Ar-Rahim 1 Kindergarten, Simpang Tiga Village, North Kaur District, Kaur Regency. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 7(4), 107–116.
- Fatimah, A., Nurmalitha, D. P., & Wardhani, R. D. K. (2025). Pengaruh media audio visual Cocomelon terhadap perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini usia 2–3 tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 11(1), 13–22.
- Fitri, A. N. H., Astawa, I. M. S., & Wahab, A. D. A. (2025). Pengaruh media YouTube channel Cocomelon terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak di kelompok B TKIT Nurul Fikri Selong. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 240–250.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2020). The role of digital media in early childhood communication. *Early Childhood Journal*.
- Imaniah, I., Dewi, N. F. K., & Zakky, A. (2020). YouTube Kids channels in developing young children's communication skills in English: Parents' beliefs, attitudes, and behaviors. *IJLECR – International Journal of Language Education and Culture Review*, 6(1), 20–30.
- Kirkorian, H., Pempek, T., & Murphy, L. (2021). Young children's learning from digital media. *Child Development Perspectives*.
- Maulidah, A. S., & Khotimah, N. (2025). Pengaruh video YouTube Cocomelon sebagai media pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TKM Tarbiyatul Athfal. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1774–1789.
- Nathanson, A. (2019). Media and young children's social communication. *Journal of Children and Media*.
- Nwofor, S. U., & Anastasia, A. O. (2025). Audio-visual animations as an efficient tool for fostering lifelong learning in young minds: A study of Greg Bailey's Arthur and Jay Jeon's Cocomelon. *ESTAGA: Journal of Interdisciplinary Perspectives*, 2(3).
- Pempek, T., & Lauricella, A. (2017). Effects of parent–child interaction on toddlers' media use. *Developmental Psychology*.
- Saidina, D. S., & Darma, V. P. (2024). A study of early childhood English language

- development as an impact of English cartoons. *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, 5(1), 123–134.
- Syaputri, S. W., & Rahyadi, I. (2025). Parents' media literacy in selecting YouTube Kinderflix channel in Indonesia: A qualitative study of digital family communication in 2024–2025. *TPM – Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(4), 139–150.
- UNICEF. (2021). *Digital literacy for early childhood*. UNICEF Publishing.
- Ules, M. D., Untong, L. P., Untong, D. P., & Mohamad, H. A. (2022). Cocomelon videos: Its effects on Teduray learners' English language learning. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*.
- Untong, L. (2025). *Cocomelon videos: Its effects on Teduray learners' English language learning*. Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research).
- Utari, C. Y., & Pradipta, B. (2023, July). English pronunciation by 3 years old 6 months child influenced by YouTube channel Coco Melon. *In Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies* (Vol. 2, No. 1, pp. 251–262).
- Villaganas, R. D., Miñoza, F. M., Borling, M. L., & Celesio, M. C. L. (2025). From screen time to child-led story time: A case study on the influence of YouTube educational videos on early language development. *Screen*, 9(7), 182–196.
- Yin, R. (2016). *Qualitative research from start to finish*. Guilford Press



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)