

**GAMBARAN FENOMENA IMITASI KONTEN DIGITAL PADA PERILAKU
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB AN-NUR 1 KEMBANG JANGGUT**

SKRIPSI



Oleh :

Ika Yulianti

2286207017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**GAMBARAN FENOMENA IMITASI KONTEN DIGITAL PADA PERILAKU
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB AN-NUR 1 KEMBANG JANGGUT**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

Ika Yulianti
2286207017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ika Yulianti
NPM : 2286207017
Program Studi : PG PAUD (Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Gambaran Fenomena Imitasi Konten Digital Pada
Perilaku Anak Usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1
Kembang Janggut

Menyatakan bahwa sripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 15 April 2026

Yang menyatakan,



Ika yulianti
NPM.2286207017

LEMBAR PENGESAHAN

GAMBARAN FENOMENA IMITASI KONTEN DIGITAL PADA PERILAKU ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB AN-NUR 1 KEMBANG JANGGUT

SKRIPSI

IKA YULIANTI
2286207017

Tidak disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal: 31 Maret 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan Nama Ketua/Sekretaris Tim	Tanda Tangan	Tanggal
Reni Ardiana, M.Pd NIDN.1127128301	 (.....)	(15 April 2026)
Pembimbing 1 Dr. Hj Andi Aslindah, S.Pd., M.Pd NIDN. 1101067501	 (.....)	(15 April 2026)
Pembimbing 2 Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd NIDN.1119117801	 (.....)	(15 April 2026)
Penguji Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog NIDN.1101118501	 (.....)	(15 April 2026)

Samarinda, 15 April 2026
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Dekan



Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd
NIK 2022.084.293

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

``Kesabaran dan keyakinan adalah kunci setiap perjuangan. Apa yang hari ini terasa berat, kelak akan menjadi cerita indah bagaimana perjuangan seseorang yang tanpa menyerah``

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur karya ini ku persembahkan sebagai ungkapan terima kasihku kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, yang tak pernah lelah menyebut namaku dalam doa. Terima kasih atas setiap tetes keringat, setiap pengorbanan, dan kasih sayang yang tak terhingga. Tanpa kalian, aku bukanlah siapa-siapa.

Suamiku tersayang, yang hadir sebagai rumah tengah lelahku. Terima kasih telah bertahan bersamaku, menguatkan ku saat aku hampir menyerah, dan memelukku dalam setiap rapuh yang tak bisa kuucapkan.

Buah hatiku yang sedang tumbuh dalam rahimku, yang bahkan sebelum lahir mengajarkanku untuk tidak menyerah. Karya ini adalah salah satu bukti bahwa ibumu berjuang untukmu.

Tak lupa, kepada keluarga dan orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan doa tanpa henti, serta kepada dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah membimbing hingga karya ini selesai.

Semoga karya ini menjadi langkah awal dalam meraih cita-cita serta memberikan manfaat bagi orang banyak.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Azza Wa Jalla peneliti ingin menyatakan betapa berterima kasih dengan kasih-Nya lah, skripsi ini bisa selesai dengan baik. Tanpa kesehatan yang baik, kekuatan dan kemudahan dari-Nya, peneliti tidak akan bisa menyelesaikan tugas ini tepat waktu.

Penulis memahami bahwa pembuatan skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari banyak orang. Dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T, selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadi mahasiswa dan menuntut ilmu di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd, selaku Wakil Dekan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan di Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan sekaligus dosen pembimbing II saya yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Jurusan Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan ilmu.
5. Reni Ardiana M.Pd selaku sekretaris Jurusan Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan ilmu.

6. Dr. Andi Aslindah, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah, guru, orang tua wali murid, serta murid di KB An-Nur 1 Kembang Janggut yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian ini.
8. Seluruh keluarga saya, terutama ayah dan ibu saya yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
9. Seluruh mahasiswa Kukar yang berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran konstruktif agar karya ilmiah ini dapat diperbaiki. Peneliti berharap hasil ini bisa bermanfaat, baik secara akademis maupun praktis, serta menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.

Samarinda, 15 April 2026



Penulis

Ika Yulianti

ABSTRAK

Ika Yulianti, 2026. *Gambaran Fenomena Imitasi pada Perilaku Anak Usia 4-5 Tahun Di KB An Nur 1 Kembang Janggut.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Skripsi dibimbing oleh Pembimbing I Dr. Andi Aslindah S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd.

Pesatnya perkembangan teknologi yang memengaruhi perilaku anak usia dini, khususnya melalui proses imitasi terhadap mereka yang konsumsi. Anak usia 4- tahun berada tahap perkembangan yang sangat mudah meniru perilaku dari lingkungan, termasuk media digital. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, meliputi aspek perhatian, retensi, reproduksi perilaku, dan motivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Subjek penelitian terdiri empat anak, dua guru, dan empat orang tua sebagai informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek perhatian pada anak cukup tinggi dimana anak menunjukkan ketertarikan terhadap konten digital. Pada aspek retensi, anak mampu mengingat dan mengulang bahasa serta adegan yang ditonton. Pada aspek reproduksi, anak menirukan perilaku secara verbal dan non verbal. Pada aspek motivasi, anak terdorong mengulang perilaku karena faktor kesenangan dan penguatan sosial. Kesimpulannya, imitasi konten digital memberikan dampak positif seperti perkembangan bahasa, namun juga berdampak negatif seperti perilaku agresif dan kesulitan regulasi emosi, sehingga diperlukan pendampingan dari guru dan orang tua.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Fenomenologi, Imitasi Perilaku, Konten Digital, Pembelajaran Sosial.

ABSTRACT

Ika Yulianti, 2026. *A Description If The Phenomenon Of Digital Content In The Behavior Of Children Aged 4–5 Years at KB An-Nur 1 Kembang Janggut.* Undergraduate Thesis, Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam Samarinda University. Supervised by Advisor I Dr. Andi Aslindah, S.Pd., M.Pd., and Advisor II Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd.

The rapid development of technology that influences early childhood behavior, particularly through the process of imitation of the content they consume. Children aged 4–5 years are at a developmental stage where they are highly inclined to imitate behaviors from their environment, including digital media. This study aims to describe the phenomenon of digital content imitation in the behavior of children aged 4–5 years at KB An-Nur 1 Kembang Janggut, covering aspects of attention, retention, behavioral reproduction, and motivation. This study employs a qualitative approach with a phenomenological design. The research subjects consisted of four children, two teachers, and four parents as informants. Data collection techniques included observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted through the stages of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the attention aspect in children is relatively high, as shown by their strong interest in digital content. In terms of retention, children are able to remember and repeat the language and scenes they watch. In the aspect of reproduction, children imitate behaviors both verbally and non-verbally. Regarding motivation, children are encouraged to repeat these behaviors due to enjoyment and social reinforcement. In conclusion, the imitation of digital content has both positive and negative impacts. Positive impacts include the development of children's language skills, while negative impacts include aggressive behavior and difficulties in emotional regulation. Therefore, proper guidance from teachers and parents is necessary in children's use of digital media.

Keywords: Early childhood, phenomenology, behavioral imitation, digital content, sosial learing

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ika Yulianti, lahir pada tanggal 27 Agustus 1999 di Desa Kembang Jangut, Kabupaten Kutai Karta Negara, Provinsi Kalimantan Timur. Penulis merupakan anak ketiga dari 5 bersaudara dari pasangan Bapak Samsuni Dan Ibu Jumainah. Penulis pertama kali masuk Pendidikan formal di sekolah dasar (SD) pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis menempuh kembali Pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP) dan lulus pada tahun 2015.

Pada tahun yang 2015 atau tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan sekolah menengah atas (SMA) dan lulus pada tahun 2018.

Penulis memulai karir sebagai guru pada tahun 2019 di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, pada tahun 2022 penulis mendapatkan beasiswa Kukar Idaman untuk melanjutkan Pendidikan SI untuk memenuhi syarat sebagai guru Pendidikan anak usia dini (PAUD) dan melanjutkan Pendidikan S1 Di Universitas Widya Gama Samarinda.

Untuk menyelesaikan studi di Universitas Widya Gama Samarinda Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini penulis melakukan penelitian yang berjudul ``Gambaran Fenomena Imitasi Konten Digital Pada Perilaku Anak Usia 4-5 Tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut.`` sebagai syarat untuk memperoleh sarjana Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
RIWAYAT HIDUP	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah	6
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Perkembangan Perilaku Anak Usia 4-5 Tahun	8
B. Teori Imitasi/ <i>Sosial Learning Theory</i>	10
C. Bentuk-Bentuk Imitasi Konten Digital	11
D. Karakteristik Konten Digital Yang Sering Ditiru Anak	13
E. Dampak Positif Dan Negatif Imitasi Konten Digital	14
F. Kajian Penelitian	17
G. Alur Pikir	20
H. Pertanyaan Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Lokasi/Tempat Dan Waktu Penelitian	23
C. Sumber Data	24

D. Fokus Penelitian	27
E. Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian	31
G. Keabsahan Data	35
H. Analisis Data	36
I. Prosedur Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
B. Pelaksanaan Penelitian	46
C. Hasil Penelitian dan Temuan.....	48
D. Pembahasan Dan Temuan Penelitian	93
E. Pembatasan Penelitian	100
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	101
B. Implikasi	102
C. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

1. Tabel Penelitian Relevan	17
2. Sumber Data Penelitian	19
3. Instrument Observasi Perilaku Imitasi Konten Digital.....	24
4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	26
5. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Orang Tua.....	27
6. Susunan Waktu Observasi Subjek	48
7. Susunan Waktu Wawancara Guru	61
8. Susunan Waktu Wawancara Orang tua	62
9. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan G1	67
10. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan G2	73
11. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT1.....	78
12. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT2.....	83
13. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT3.....	87
14. Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT4.....	92

DAFTAR GAMBAR

1. Alur Pikir	20
---------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	109
2. Hasil Observasi Lapangan	110
3. Pedoman wawancara	121
4. Wawancara verbatim	128
5. Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam pola interaksi dan perkembangan anak usia dini. Digitalisasi yang semakin pesat ditandai dengan meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024), jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 215 juta jiwa, dengan penetrasi yang terus meningkat setiap tahunnya. Menariknya kelompok anak-anak juga mulai menjadi bagian dari pengguna aktif internet, terutama melalui akses perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.

Data dari badan statistik (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 60 % rumah tangga di Indonesia memiliki akses terhadap internet, dan sebagian besar anak usia dini telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Laporan Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia (2023) menyebutkan bahwa anak-anak di Indonesia menghabiskan rata-rata 2-4 jam per hari untuk mengakses media digital, terutama dalam bentuk konten digital seperti Youtube dan platform sejenis. Data ini menunjukkan bahwa media telah menjadi bagian integral dalam kehidupan anak sejak usia dini.

Anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap perkembangan praoperasional, dimana proses belajar berlangsung melalui pengalaman konkret, pengamatan, dan peniruan terhadap lingkungan sekitar (Piaget, 1964). Fenomena ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikembangkan oleh Bandura, yang menyatakan bahwa anak belajar perilaku melalui proses *observational learning*, yaitu mengamati model, menyimpan informasi, dan memproduksi perilaku tersebut (Bandura, 1977). Konten digital, melalui karakter animasi, tokoh video, serta tayangan audio-visual lainnya, berperan sebagai model perilaku yang dapat ditiru anak secara berulang.

Paparan fenomena yang tinggi memberikan peluang sekaligus tantangan dalam perkembangan anak. Di satu sisi, konten digital memberikan dampak positif seperti kemampuan bahasa kreativitas, dan wawasan anak. Namun, disisi lain, konten digital juga berpotensi memberikan dampak negatif apabila tidak sesuai dengan usia anak. Anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat tanpa memahami konteks atau konsekuensinya. Penelitian menunjukkan bahwa paparan konten digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku imitasi anak, baik dalam aspek bahasa, ekspresi maupun interaksi sosial (Ma'budah et al., 2026).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, ditemukan bahwa beberapa anak yang menunjukkan perilaku meniru yang tampak dalam penggunaan bahasa atau kata seperti berbicara menggunakan bahasa inggris, menggunakan gaya berbicara seperti robot atau karakter tokoh video, menirukan gerakan tarian atau dance yang sedang tren diplatform berbagi video,

serta bermain dengan menggunakan kekerasan ringan seperti memiting teman, menanduk perut teman, memukul menggunakan tangan kosong hingga menggunakan berbagai benda seperti mainan yang ada didalam kelas, mudah tantrum ketika teman tidak mau menuruti kemauan ketika bermain menirukan adegan disalah satu video atau ketika pembelajaran menggunakan proyektor atau kemauan untuk menonton video kesukaan tidak dituruti oleh ibu guru. Perilaku tersebut diduga berkaitan dengan konten digital yang dikonsumsi anak diluar lingkungan sekolah. Fenomena ini menunjukkan adanya ketertarikan antara paparan konten digital dan imitasi anak usia dini.

Pemahaman mengenai fenomena imitasi konten digital pada anak usia dini 4-5 tahun menjadi penting dalam konteks pendidikan anak usia dini. Guru dan orang tua perlu memahami bagaimana bentuk perilaku imitasi muncul, konten apa yang ditiru anak, serta bagaimana proses imitasi tersebut terjadi dalam aktivitas belajar dan bermain. Pemahaman ini dapat menjadi dasar dalam merancang strategi pendampingan dan pengelolaan penggunaan media digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat penggunaan media digital pada anak usia dini cenderung berlangsung tanpa pendampingan yang memadai dan tanpa pemahaman yang utuh mengenai dampak terhadap perilaku anak. Dalam praktiknya, pendidikan dan orang tua sering kali lebih menekankan pada aspek durasi penggunaan media digital, sementara proses bagaimana anak memaknai, meniru, dan mereproduksi perilaku dari konten digital belum dikaji

secara mendalam. Akibatnya, perilaku imitasi yang muncul pada anak sering dipahami secara umum tanpa pemahaman kontekstual mengenai sumber dan proses terbentuknya perilaku tersebut.

Lembaga PAUD memiliki lingkungan sosial yang khas. Interaksi antar anak berlangsung intens melalui kegiatan bermain dan belajar bersama. Dalam konteks, ini perilaku imitasi ini, perilaku imitasi yang bersumber dari konten digital tidak hanya memengaruhi individu anak, tetapi juga dapat menyebar dan membentuk pola interaksi sosial di lingkungan kelas. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena imitasi konten digital sebagaimana dialami dan ditampilkan anak dalam konteks nyata dilembaga PAUD.

Penelitian ini menjadi penting karena berupaya menggambarkan fenomena imitasi konten digital dari sudut pandang pengalaman dan perilaku anak usia 4-5 tahun di lingkungan Kelompok Bermain. Pendekatan fenomenologis memungkinkan peneliti untuk memahami makna dan bentuk perilaku imitasi secara mendalam, bukan sekedar menilai dampak atau hubungan sebab-akibat. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan dasar pemahaman yang lebih kontekstual bagi pendidik dan orang tua dalam menyikapi penggunaan konten digital pada anak usia dini secara bijaksana.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa paparan media digital memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. Hanifah, Istiyati, dan Dewi (2020) menemukan adanya hubungan antara tayangan media dan perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun.

Penelitian lainnya juga menunjukkan durasi dan jenis konten digital berkaitan dengan perilaku agresif, regulasi emosi, dan interaksi sosial anak prasekolah. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menggambarkan fenomena imitasi konten digital dalam konteks Kelompok Bermain masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris yang kontekstual serta menjadi dasar bagi pendidik dan orang tua dalam menyikapi penggunaan media digital pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Anak usia 4-5 tahun terpapar berbagai konten digital tanpa penyaring yang memadai.
2. Munculnya perilaku meniru pada anak yang diduga berasal dari konten digital yang ditonton.
3. Ditemukannya perilaku anak yang menggunakan kosa kata bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari, menirukan gerakan tarian (dance) dari lagu-lagu yang sedang tren, serta bermain dengan unsur kekerasan di lingkungan KB An-Nur 1 Kembang Janggut.

4. Belum adanya pemahaman yang mendalam mengenai gambaran fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun dilembaga tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan penelitian lebih terfokus dan mendalam, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada aspek-aspek tertentu sebagai berikut:

1. Fenomena imitasi konten digital yang tercermin dalam perilaku anak usia 4-5 tahun.
2. Penelitian dilakukan pada anak-anak di KB An-Nur 1 Kembang Janggut.
3. Perilaku yang dikaji meliputi perilaku verbal, nonverbal, dan ekspresi emosional yang muncul dalam aktivitas belajar dan bermain anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana gambaran fenomena imitasi konten digital pada anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan gambaran dan fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut.

2. Mengidentifikasi bagaimana anak menirukan perilaku dari konten digital di lingkungan KB An-Nur 1 Kembang Janggut.
3. Menganalisis proses imitasi berdasarkan tahapan Bandura

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait perilaku imitasi anak dalam konteks paparan konten digital.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengelola perilaku anak serta merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak di era digital.
 - b. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam penyusunan kebijakan atau program terkait penggunaan media digital pada anak usia dini.
 - c. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai dampak konten digital terhadap perilaku anak serta pentingnya pendampingan dalam penggunaan media digital pada anak usia dini.
 - d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk mengkaji fenomena serupa dengan pendekatan atau konteks yang berbeda.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Perilaku Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun berada pada masa perkembangan yang sangat pesat, baik dalam aspek kognitif, bahasa, sosial, maupun emosional. Pada tahap ini anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta aktif berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya mereka tidak hanya belajar melalui pengamatan terhadap orang lain dan berbagai stimulus yang mereka terima .

Dalam aspek bahasa, anak usia 4-5 tahun juga mengalami peningkatan yang cukup pesat. Anak mulai mampu mengucapkan kalimat sederhana serta menirukan kata atau ungkapan yang sering mereka dengar. Dalam hal ini, lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan bahasa anak, karena proses belajar terjadi melalui interaksi dan pengalaman sehari-hari. Ini sejalan dengan teori Lev Vygotsky (1978), yang menjelaskan bahwa perkembangan dari bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitarnya. Lingkungan merupakan salah satu yang paling sering memberikan dorongan stimulus verbal yang akan mendorong anak untuk meniru dan ini adalah cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa paparan konten digital pada bahasa, dialog ekspresi, karakter

tertentu dapat secara langsung memengaruhi cara anak berbicara mengekspresikan diri, karena meniru perilaku yang diamati tanpa menyaring konteksnya (Santosa,2020).

Namun dari sisi emosional, anak usia 4-5 tahun mulai belajar mengenali perasaan serta memahami aturan sederhana dalam berinteraksi. Anak juga mulai menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Dalam proses tersebut, anak sering meniru perilaku yang diamati secara berulang, sehingga pengalaman yang diperoleh memiliki pengaruh terhadap pembentukan perilaku mereka. Menurut Elizabet B. Hurlock (1980), pada masa ini anak lebih cenderung belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku yang dilihatnya secara berulang kali. Hal ini sejalan dengan penelitian kontemporer yang menunjukkan bahwa media digital berfungsi sebagai model simbolik bagi anak usia dini. Konten digital menyediakan bentuk perilaku, gaya bahasa, ekspresi emosi, dan pola interaksi sosial yang dapat diamati dan ditiru melalui mekanisme *observational learning* sebagaimana dijelaskan oleh Bandura(Bandura, 1977).

Selain itu, perkembangan perilaku anak usia 4-5 tahun juga ditandai dengan meningkatnya kemampuan imajinasi dan bermain peran. Anak mulai meniru berbagai peran sosial yang mereka lihat dilingkungan sekitar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengalaman yang diterima anak, baik berkontribusi terhadap pembentukan perilaku, imajinasi, serta pola interaksi sosial anak (Wijaya, 2023).

Dengan demikian, perkembangan perilaku anak usia 4-5 tahun sangat dipengaruhi oleh interaksi antara faktor kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Pada tahap ini, anak memiliki kecenderungan yang tinggi untuk belajar melalui peniruan, sehingga lingkungan sekitar termasuk keluarga, sekolah dan media memegang peran penting dalam pembentuk perilaku anak kearah positif.

B. Teori Imitasi (*Social Learning Theory*)

Perilaku imitasi merupakan salah satu bentuk pembelajaran sosial yang sangat dominan pada anak usia dini. Dalam konteks perkembangan anak, imitasi tidak hanya dipahami sebagai peniruan sederhana, tetapi sebagai proses kompleks yang melibatkan pengamatan, pengolahan informasi, hingga reproduksi perilaku dalam kehidupan nyata. Teori yang menjelaskan fenomena ini secara komprehensif adalah *Social Learning Theory* yang dikemukakan oleh Bandura, yang menegaskan bahwa individu belajar melalui observasi terhadap model yang ada di lingkungannya.

Teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura menjelaskan bahwa seseorang dapat mempelajari perilaku melalui proses pengamatan terhadap orang lain. Dalam hal ini, anak tidak harus mengalami secara langsung suatu kejadian untuk dapat belajar, tetapi cukup dengan melihat dan memperhatikan model yang ada disekitar.

Menurut Bandura (1986), terdapat empat tahapan dalam proses *observational Learning*, yaitu perhatian (*attention*), retensi (*retention*), reproduksi

(*reproduction*), dan motivasi (*motivation*). Tahapan ini menjelaskan bahwa anak akan terlebih dahulu memperhatikan perilaku suatu model, kemudian menyimpan informasi tersebut kedalam ingatannya. Setelah itu anak akan mencoba meniru perilaku yang diamati, terutama ketika mendapat suatu dorongan atau motivasi.

Proses ini berlangsung melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Anak lebih dahulu memperhatikan suatu perilaku, kemudian menyimpannya dalam ingatan, setelah itu mencoba menampilkan kembali perilaku tersebut, dan akhirnya akan mengulangnya apabila mendapat dorongan atau ketertarikan

Dalam perkembangan zaman, sumber model yang ditiru oleh anak tidak hanya berasal dari lingkungan langsung seperti orang tua dan guru, tetapi juga media digital. Kehadiran platform seperti Youtube dan Tiktok memperluas sumber belajar anak, namun sekaligus meningkatkan risiko imitasi terhadap perilaku yang tidak sesuai. Penelitian ini menunjukkan bahwa paparan konten digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku imitasi anak, terutama dalam aspek bahasa dan interaksi sosial ((Pertiwi et al., 2025).

C. Bentuk-Bentuk Imitasi Konten Digital

Perilaku imitasi yang muncul pada anak dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, tergantung pada jenis pengalaman yang mereka peroleh. Pada usia 4-5 tahun, anak cenderung menampilkan kembali apa yang mereka lihat dan dengar, terutama dari media digital yang menarik perhatian mereka. Adapun bentuk-bentuk imitasi sebagai berikut:

1. Imitasi Verbal

Imitasi verbal terlihat ketika anak mengulang kata, frasa, atau kalimat yang diperoleh dari tontonan digital. Anak dapat menirukan intonasi, gaya bicara, bahkan ungkapan tertentu tanpa sepenuhnya memahami maknanya.

Menurut Piaget dan Inhelder (2000), pada tahap praoperasional anak belajar melalui simbol dan bahasa, sehingga peniruan menjadi bagian dari proses perkembangan kognitif dan bahasa. Hal ini diperkuat oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan lingkungan.

Paparan konten digital sangat memengaruhi perkembangan anak, terutama dalam hal kosa kata dan gaya bicara. Anak cenderung meniru kata atau ungkapan yang sering mereka dengar dari media, baik yang bersifat positif maupun negatif (Rahmawati, 2021).

2. Imitasi Perilaku

Imitasi perilaku ditunjukkan melalui peniruan gerakan tubuh, tindakan, maupun adegan tertentu yang terdapat dalam konten digital. Anak sering meniru gerakan tarian, adegan, aksi, atau permainan peran yang dianggap menarik.

Marsh (2010), menjelaskan bahwa anak usia dini cenderung mengintegrasikan pengalaman digital kedalam permainan simbolik mereka. Hal ini menunjukkan bahwa apa yang ditonton anak tidak berhenti pada apa

yang ditonton anak tidak berhenti pada, layar, tetapi dapat muncul kembali dalam aktivitas bermain sehari-hari.

Anak yang sering mengakses media digital cenderung meniru tindakan yang mereka lihat, terutama jika perilaku tersebut ditampilkan secara menarik dan berulang (Prasetyo & Lestari, 2021). Hal ini menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sumber pembelajaran perilaku, baik yang positif maupun yang kurang dengan norma sosial.

3. Imitasi Emosional Dan Sosial

Selain bahasa dan gerakan, anak juga dapat meniru ekspresi emosional yang ditampilkan dalam konten digital, seperti marah, sedih, atau gembira. Bandura (1977), menjelaskan bahwa ekspresi emosi juga dapat dipelajari melalui observasi terhadap model.

Imitasi sosial terlihat dalam cara anak berinteraksi dengan teman sebaya, misalnya meniru gaya berbicara, cara menyelesaikan konflik, atau menunjukkan perilaku dominan. Paparan media dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak, termasuk cara mereka mengekspresikan dengan orang lain (Rahman, 2023).

Selain itu, anak yang terpapar konten digital dengan muatan emosi yang kuat atau perilaku agresif cenderung lebih mudah meniru ekspresi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan pendampingan agar anak mampu

memahami dan meniru perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai sosial (Susanti,2021).

D. Karakteristik Konten Digital Yang Sering Ditiru Anak

Konten digital yang mudah ditiru anak umumnya memiliki keterampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta pengulangan gerakan dan dialog. Hanifah (2020), menyatakan bahwa tayangan yang sering dikonsumsi anak usia 4-5 tahun memiliki keterkaitan dengan munculnya perilaku imitasi.

Video lagu anak, animasi, dan permainan peran menjadi jenis yang paling sering ditiru pengulangan lagu dan gerakan memudahkan anak mengingat serta menampilkan perilaku yang dilihat. Selain itu, ekspresi tokoh dalam video juga dapat mempengaruhi cara anak mengekspresikan emosinya dalam kehidupan sehari-hari.

Xie et al. (2020), menjelaskan bahwa paparan media digital pada anak prasekolah dapat memengaruhi perilaku dan regulasi diri. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik konten, seperti durasi, intensitas, serta jenis tayangan menjadi faktor penting dalam munculnya perilaku imitasi.

E. Dampak Positif Dan Negatif Imitasi Konten Digital

Imitasi konten digital dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan anak 4-5 tahun. Dampak dari konten digital sendiri memiliki sifat

positif dan negatif tergantung dari jenis konten yang dikonsumsi, durasi pemakaian media digital dan seringnya anak terpapar, serta pendampingan orang dewasa itu sendiri. Media digital sendiri memiliki peran ganda sebagai sumber belajar sekaligus risiko perkembangan apabila tidak digunakan secara tepat (Hidayati, 2022).

Dari sisi positif, anak dapat memperoleh tambahan pengetahuan, mengenal kosa kata baru, serta meniru perilaku yang bersifat baik. Hal ini dapat membantu perkembangan bahasa dan pemahaman anak terhadap lingkungan.

Namun disisi lain, imitasi konten digital juga menimbulkan efek negatif. Anak yang sering terpapar konten dengan unsur kekerasan, bahasa kasar, atau perilaku yang tidak pantas, mungkin berisiko meniru tindakan tersebut. Diusia 4 hingga 5 tahun, anak belum memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menyaring informasi secara mandiri, sehingga mereka cenderung meniru apa yang dilihat tanpa memahami konsekuensinya. Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa paparan konten digital negatif berkaitan dengan peningkatan perilaku agresif dan kurangnya kontrol diri pada anak usia dini (Coyne, 2021).

Dampak negatif juga bisa muncul di aspek emosional anak. Imitasi ekspresi emosi yang berlebihan dari konten digital dapat menyebabkan anak menunjukkan perilaku emosional yang tidak sesuai dengan keadaan nyata, seperti cepat marah, tantrum, atau meniru konflik yang mereka lihat. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial dari Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa

penggunaan media digital yang berlebihan dapat memengaruhi regulasi emosi dan meningkatkan risiko masalah perilaku emosional pada anak (Rahman,2023).

Selain itu, imitasi yang berlebihan terhadap konten digital dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak yang terlalu sering meniru dari layar mungkin mengalami kesulitan dalam interaksi secara langsung dengan teman sebaya, karena mereka lebih terbiasa dengan interaksi satu arah. Hal ini dapat menghambat pengembangan keterampilan anak (Plowman et al., 2008). Penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat berdampak pada keterlambatan perkembangan sosial dan berkurangnya kualitas interaksi anak dalam lingkungan sekitar (Madgan, 2020).

Dampak imitasi konten digital memiliki dampak dua sisi terhadap anak usia 4-5 tahun, yakni konten digital dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran bagi anak jika dikelola dengan baik, namun juga bisa berpengaruh negatif jika diawasi dengan tepat.

F. Kajian Penelitian Relevan

Table 2.1 Penelitian Relevan

No	Peneliti dan Tahun	Judul penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hanifah (2020)	<i>The Relationship Between Television Shows And Imitation Behavior Of Children Aged 4-5 Years</i>	Kuantitatif korelasional	Terdapat hubungan antara tayangan televisi dan perilaku imitasi anak usia 4- tahun	Sama-sama meneliti perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun	Media yang dikaji adalah televisi, bukan konten digital berbasis internet dan tidak fokus pada fenomena dilembaga PAUD.
2.	Asbi (2022)	Imitasi Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Dalam Tayangan Channel Youtube	Kualitatif Deskriptif	Anak meniru perilaku prososial dari tayangan Youtube yang ditonton.	Sama-sama mengkaji imitasi dari konten digital.	Fokus hanya pada perilaku prososial dan satu jenis channel Youtube.

		Nussa Official.				
3.	Fitri, Kusumawardani & Hayani (2022)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usai 5-6 Tahun.	Kuantitatif	Penggunaan Youtube berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak.	Sama-sama membahas dampak media digital pada anak.	Subjek usia 5-6 tahun dan fokus pada sosial emosional, bukan imitasi secara spesifik.
4.	Rohmah & Aziz (2024)	Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Era Digital.	Kualitatif	Media Youtube memengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini.	Sama-sama membahas pengaruh media digital pada anak.	Fokus pada perkembangan bahasa dan peran pengasuhan, bukan fenomena imitasi disekolah.
5.	Xie et al (2020)	Digital Screen Time And	Kuantitatif	Paparan layar media	Sama-sama mengkaji	Penelitian dilakukan luar

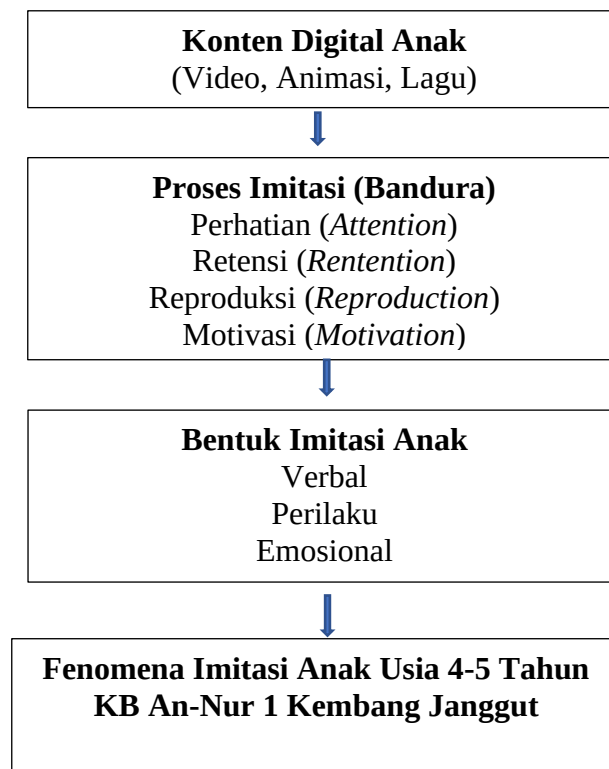
		Its Effect On Preschool ers` Behavior.		digital berpenga ruh terhadap regulasi diri dan perilaku anak prasekol ah.	dampak media digital terhadap perilaku anak.	konteks Indonesia dan tidak spesifik pada imitasi.
--	--	--	--	---	---	---

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki keterkaitan dengan perilaku anak usia dini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa paparan media dapat memengaruhi cara anak berkomunikasi, berinteraksi, serta mengekspresikan diri.

Meskipun demikian, setiap penelitian memiliki fokus yang berbeda, sehingga memberikan gambaran yang beragam mengenai pengaruh media digital hal ini menunjukkan bahwa fenomena tersebut perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks yang lebih spesifik.

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal mengkaji pengaruh media terhadap perilaku anak. Namun, penelitian ini lebih menekankan pada proses imitasi yang terjadi secara langsung dilingkungan kelompok bermain, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam.

G. Alur Pikir



Gambar 2.1 Alur Pikir Penelitian

Berdasarkan gambar diatas, penelitian ini berupaya menggambarkan fenomena imitasi konten digital pada anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut dengan melihat bagaimana anak memperhatikan konten, menyimpan informasi, serta menampilkan kembali perilaku yang diperoleh dalam aktivitas sehari-hari.

H. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran fenomena imitasi konten digital pada anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut?
2. Bagaimana bentuk perhatian (*attention*) pada anak usia 4-5 tahun terhadap konten digital yang ditonton?
3. Bagaimana anak menyimpan dan mengingat (*retention*) informasi dari konten digital?
4. Bagaimana bentuk reproduksi (*reproduction*) perilaku yang ditampilkan anak setelah menonton konten digital?
5. Bagaimana peran pendampingan orang tua dan guru dalam menyikapi fenomena imitasi tersebut?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena sosial yang terjadi secara alami, khususnya terkait dengan perilaku anak 4-5 tahun dalam meniru konten digital yang mereka konsumsi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif berfokus pada makna, proses, dan pemahaman terhadap suatu fenomena berdasarkan perspektif subjek yang mengalami secara langsung (Pertiwi et al., 2025).

Pendekatan fenomenologi dalam penelitian ini digunakan untuk menggali pengalaman hidup (*lived experiences*) anak usia 4-5 tahun dalam berinteraksi dengan konten digital, serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk perilaku imitasi. Fenomenologi tidak hanya berupaya mendeskripsikan fenomena yang tampak. Tetapi juga menginterpretasikan makna yang terkandung didalamnya berdasarkan kesadaran dan pengalaman individu. Dengan demikian pendekatan ini sangat relevan untuk memahami bagaimana anak memaknai konten digital dan menginternalisasiannya kedalam kehidupan sehari-hari (Ma'budah et al., 2026)

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, perilaku imitasi merupakan bagian penting dari proses belajar sosial. Anak cenderung meniru apa yang

mereka lihat dan dengar termasuk media digital seperti Youtube, televisi, maupun aplikasi lainnya. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami pengalaman anak dalam meniru konten digital yang mereka konsumsi, serta bagaimana perilaku tersebut muncul dan dimanifestasikan dalam aktivitas belajar dan bermain di lingkungan KB An-Nur 1 Kembang Janggut. Metode fenomenologi banyak digunakan dalam studi anak usia dini untuk memahami pengalaman interaksi anak dengan media digital secara lebih mendalam dan kontekstual (Arnott & Yelland, 2020).

Dengan demikian pendekatan fenomenologi dipandang tepat karena fenomena imitasi konten digital merupakan pengalaman keseharian anak yang perlu dipahami dari konteks alami dan perspektif lingkungan sekitarnya, sehingga mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai perilaku imitasi yang terjadi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menjadi lokasi penelitian. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada hasil pengamatan awal peneliti yang menunjukkan adanya perilaku anak yang mengarah pada imitasi konten digital dalam aktivitas bermain dan pembelajaran di kelas.

Pemilihan lokasi penelitian dalam penelitian kualitatif dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan kesesuaian lokasi dengan fokus dan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan agar lokasi yang dipilih benar-benar mampu memberikan data yang relevan dan mendalam terkait fenomena yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022), yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, penentuan lokasi dan subjek penelitian dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap dari tahun ajaran yang sedang berlangsung, yaitu bulan Januari sampai dengan bulan Februari. Rentang waktu ini digunakan untuk persiapan, pengumpulan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berhubungan dengan perilaku imitasi konten digital oleh anak 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut.

C. Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Untuk memperjelas sumber data yang digunakan, berikut disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Sumber data Penelitian

No	Sumber Data	Nama	Usia	Kode	Jenis Data	Keterangan
1.	Anak usia 4-5 tahun	Fz	4 Tahun	AN1	Data primer	Subjek penelitian yang diamati perilakunya terkait fenomena imitasi konten digital.
		Hn	4 tahun	AN2		
		Sb	4 tahun	AN3		
		Rz	5 tahun	AN4		
2	Guru kelas KB An-Nur 1 Kembang Janggut	Irw	37 tahun	G1	Data sekunder (pendukung)	Informan yang memberikan informasi mengenai perilaku anak dan konteks pembelajaran
		Mdr	49 tahun	G2		
3	Orang tua / wali murid	Ibu R	30 tahun	OT1	Data sekunder (pendukung)	Informan yang memberikan informasi mengenai durasi
		Ibu H	36 tahun	OT2		

		Ibu S	28 tahun	OT3		dan konten yang dikonsumsi anak.
		Ibu Y	32 tahun	OT4		
4	Dokumen sekolah	-	-	-	Data sekunder	Catatan sekolah foto, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran
5	Hasil observasi	-	-	-	Data primer	Catatan hasil penanganan langsung terhadap perilaku anak dikelas
6	Hasil wawancara	-	-	-	Data primer dan data sekunder	Transkrip wawancara guru dan orang tua (jika diperlukan)

D. Fokus Penelitian

Dalam penelitian fenomenologi ini, fokus penelitian tidak hanya diarahkan pada pemahaman pengalaman subjektif anak, tetapi juga pada manifestasi perilaku imitasi anak yang dapat diamati secara empiris. Oleh karena itu, fokus penelitian dioperasionalkan dalam bentuk indikator perilaku imitasi konten digital yang tersruktur dan berbasis teori belajar sosial Bandura.

Indikator ini digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, sehingga fenomena imitasi tidak hanya dideskripsikan secara umum, tetapi dapat diidentifikasi secara sistematis dan terukur.

Adapun indikator perilaku imitasi dalam penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan empat tahapan proses imitasi menurut Bandura, yaitu sebagai berikut:

1. Indikator *Attention* (Perhatian)

Indikator ini menggambarkan sejauh mana anak memberikan perhatian terhadap konten digital sebagai stimulus awal terjadinya imitasi.

Indikator perilaku:

- a. Anak menunjukkan ketertarikan terhadap konten digital.
- b. Anak memusatkan perhatian saat menonton atau menyimak.
- c. Anak memperhatikan tokoh atau karakter tertentu secara intens.
- d. Anak menunjukkan respon emosional (tertawa, ekspresi) saat melihat konten.

Perhatian merupakan tahap awal yang menentukan apakah informasi dari media digital akan diproses lebih lanjut oleh anak.

2. Indikator *Retention* (Penyimpanan Ingatan)

Indikator ini menunjukkan kemampuan anak dalam menyimpan dan mengingat informasi dari konten digital yang telah diamati.

Indikator perilaku:

- a. Anak mampu mengulang kata atau kalimat dari konten.
- b. Anak mengingat nama atau tokoh atau karakter.
- c. Anak mengingat alur cerita atau adegan tertentu.
- d. Anak mampu menceritakan kembali isi konten.

Tahapan *retention* menunjukkan adanya proses kognitif yang kemungkinan anak menyimpan informasi sebagai dasar untuk ditiru.

3. Indikator *Reproduction* (Reproduksi Perilaku)

Indikator ini menggambarkan kemampuan anak dalam menampilkan kembali perilaku yang telah diamati dalam bentuk tindakan nyata.

Indikator perilaku:

- a. Anak meniru bahasa, kata, atau gaya bicara.
- b. Anak meniru gerakan tubuh atau tindakan tokoh.
- c. Anak meniru ekspresi wajah.
- d. Anak memainkan peran sebagai karakter tertentu.

Tahap ini merupakan manifestasi nyata dari proses imitasi yang dapat diamati secara nyata langsung dalam perilaku anak.

4. Indikator *Motivation* (Motivasi)

Indikator ini menunjukkan dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan anak melakukan dan mengulang perilaku imitasi.

Indikator perilaku:

- a. Anak menunjukkan kesenangan saat meniru.
- b. Anak mengulangi perilaku imitasi secara berulang.
- c. Anak meniru untuk mendapatkan perhatian atau pujian.
- d. Anak terdorong meniru karena melihat respons lingkungan.

Motivasi berperan penting dalam menentukan keberlanjutan perilaku imitasi.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendalam sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif (Creswell, 2013).

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap perilaku anak dilingkungan sekolah. Peneliti menggunakan observasi non-partisipatif, dimana peneliti tidak terlibat langsung aktivitas anak, tetapi hanya mengamati dan mencatat perilaku yang muncul. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang objektif mengenai perilaku imitasi anak dalam situasi yang alami. Observasi

sangat penting dalam penelitian menangkap perilaku nyata yang tidak lengkap melalui wawancara (Saadah & Windiarti, 2023)

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai perilaku anak, latar belakang kebiasaan anak, serta pandangan guru terhadap fenomena imitasi konten digital. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti memiliki panduan namun tetap memberi ruang bagi informan untuk menyampaikan pengalaman dan pandangannya secara bebas. Sugiyono (2022), menyatakan bahwa wawancara semi-terstruktur digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana informan diminta memberikan pendapat dan ide-idenya secara lebih luas.

Wawancara dengan orang tua dilakukan apabila diperlukan untuk melengkapi data terkait kebiasaan anak dalam mengakses konten digital di rumah, sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif dan mendalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pelengkap untuk mengumpulkan data berupa foto, catatan lapangan, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi membantu memperkuat temuan penelitian serta memberikan bukti empiris yang mendukung hasil observasi dan wawancara.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama (*human instrument*) yang berperan langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data. Peneliti dituntut memiliki kemampuan dalam memahami situasi sosial, berinteraksi dengan subjek penelitian, serta menginterpretasikan makna dari data yang diperoleh (Pertiwi et al., 2025).

Adapun instrumen yang mendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Instrumen ini disusun untuk membantu peneliti dalam proses pengumpulan data agar tetap sistematis dan sesuai dengan fokus peneliti.

1. Pedoman Observasi Perilaku Imitasi Anak Berdasarkan Teori Bandura

Tabel 3.2 Instrumen Perilaku Imitasi Konten Digital

Variabel	Dimensi	Indikator Perilaku	Aspek Yang Dinilai
Perilaku imitasi konten digital pada anak usia 4-5 tahun	Perhatian (<i>Attention</i>)	Ketertarikan anak terhadap konten digital	Ketertarikan anak pada tokoh, lagu, atau adegan dari konten digital.
		Fokus anak pada model perilaku digital	Respons awal anak saat menyebut, menirukan, atau

			membicarakan konten digital.
	Retensi (Retention)	Pengulangan bahasa dari konten digital	Kemampuan anak mengingat dan mengulang kata, frasa, atau dialog.
		Pengingat alur atau adegan	Kemampuan anak mengingat cerita, permainan, atau peran dari konten digital.
	Reproduksi perilaku (Reproduction)	Imitasi verbal	Peniruan gaya bicara, intonasi, atau ungkapan tertentu.
		Imitasi gerakan	Peniruan gerakan tubuh, tarian, atau aksi fisik.
		Imitasi perilaku sosial	Cara anak meniru interaksi tokoh dengan orang lain.

	Motivasi (<i>motivation</i>)	Pengulangan perilaku secara spontan	Konsisten anak dalam menampilkan perilaku tiruan.
		Respons emosional	Ekspresi anak saat meniru perilaku.
		Penguatan sosial	Pengaruh respons lingkungan terhadap keberlanjutan perilaku imitasi.

2. Pedoman Wawancara

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang disusun untuk memandu peneliti dalam menggali informasi mengenai fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut. Wawancara bersifat semi terstruktur dan fleksibel sesuai dengan situasi lapangan.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

Dimensi	Indikator Observasi	Fokus Wawancara
Perhatian	Ketertarikan terhadap konten digital	Ketertarikan anak pada model digital

	Fokus pada model perilaku digital	Respons awal
Retensi	Pengulangan bahasa	Ingatan verbal anak
	Pengingatan alur atau adegan	Ingatan cerita/peran
Produksi perilaku	Imitasi verbal	Gaya bicara anak
	Imitasi gerakan	Gaya tiruan
	Imitasi perilaku sosial	Interaksi sosial
motivasi	Pengulangan perilaku secara spontan	Konsistensi perilaku
	Respons emosional	Emosi anak
	Penguatan sosial	Respons guru

3. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Orang Tua

Dimensi	Indikator Observasi	Fokus Wawancara
Perhatian	Ketertarikan konten	Ketertarikan anak dirumah
Retensi	Pengulangan bahasa	Ingatan anak
Reproduksi perilaku	Imitasi gerakan/perilaku	Perilaku tiruan dirumah
motivasi	Penguatan sosial	Respons keluarga

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk merekam data selama proses observasi dan wawancara, termasuk:

- a. Deskripsi perilaku anak
- b. Situasi dan konteks sosial
- c. Refleksi awal peneliti

Dokumentasi ini berfungsi sebagai data tambahan yang memperkaya hasil analisis fenomenologi.

G. Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. triangulasi dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu.

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari anak, guru, dan orang tua. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi data.

Selain triangulasi, dilakukan pula member check, yaitu proses mengonfirmasi hasil penelitian kepada informan memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman mereka. Teknik ini penting untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian (Pertiwi et al., 2025).

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara berkelanjutan sejak awal hingga akhir penelitian. Peneliti menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang relevan dengan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan interpretasi terhadap data yang telah dianalisis secara mendalam.

Proses ini bersifat siklus dan terus berlangsung selama penelitian, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Ma'budah et al., 2026)

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa proses pengumpulan data mengenai fenomena imitasi konten digital pada anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan secara mendalam. Terarah, dan sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif fenomenologi. Prosedur ini menekankan pada upaya memahami pengalaman subjektif anak dalam meniru konten digital, serta bagaimana pengalaman tersebut dimaknai dalam konteks kehidupan sehari-hari.

1. Tahap Pra-Operasional (Orientasi Lapangan)

Tahap awal penelitian ini dilakukan melalui kegiatan pra-penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai fenomena yang akan diteliti. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal di KB An-Nur 1 Kembang Janggut untuk mengidentifikasi adanya indikasi perilaku imitasi terhadap konten digital.

Selain itu, peneliti melakukan proses *bracketing* (epoche), yaitu upaya menahan asumsi, prasangka, atau pengetahuan awal yang dimiliki agar tidak memengaruhi proses pengumpulan data dan analisis data. Hal ini penting dalam penelitian fenomenologi agar peneliti dapat memahami fenomena secara mendalam objektif berdasarkan pengalaman subjek (Ma'budah et al.,2026)

2. Tahap Eksplorasi Data (Pengumpulan Pengalaman Subjek)

Tahap ini merupakan inti dari penelitian, di mana peneliti secara langsung mengumpulkan data terkait fenomena imitasi konten digital pada anak usia dini 4-5 tahun. Pengumpulan data dilakukan secara mendalam berfokus pada pengalaman nyata (*lived experiences*) anak dalam meniru konten digital.

3. Tahap Analisis Fenomenologis (Reduksi Makna Dan Esensi)

Tahap analisis dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data. Dalam pendekatan fenomenologi, analisis tidak hanya bertujuan yang mengelompokkan data, tetapi juga untuk menemukan makna esensial dari pengalaman subjek.

Langkah-langkah analisis meliputi:

a. Horizontal Data

Menidentifikasi seluruh pernyataan penting dari hasil observasi dan wawancara yang berkaitan dengan fenomena imitasi.

b. Koding dan Katagorisasi

Mengelompokkan data ke dalam tema-tema, seperti:

- 1) Bentuk mitasi (bahasa, gerakan, perilaku sosial)
- 2) Sumber konten digital
- 3) Faktor pendoron imitasi

c. Deskripsi Tekstural (What)

Mendeskripsikan apa yang dialami anak terkait perilaku imitasi.

d. Deskripsi Struktural (How)

e. Mendeskripsikan bagaimana pengalaman imitasi tersebut terjadi dalam konteks kehidupan anak.

f. Sintesis Makna dan Esensi

Mengitergrasikan seluruh temuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai esensi fenomena imitasi konten digital pada anak usai dini (Ma'budah et al., 2026).

4. Tahap Validasi Dan Keabsahan Data

Untuk memastian kredibilitas hasil penelitian, dilakukan beberapa teknik validasi data yaitu:

a. Triangulasi sumber, dengan membandingkan data dari anak, guru, dan orang tua.

b. Triangulasi Teknik, dengan membandingkan hasil obeservasi, wawancara, dokumentasi.

c. Member check, yaitu menginformasikan hasil temuan kepada informan.

Langkah ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar benar mencerminkan pengalaman nyata subjek (Pertiwi et al., 2025).

5. Tahap Penyusunan Laporan (Deskripsi Fenomena Secara Holistik)

Tahap akhir penelitian adalah penyusunan laporan hasil penelitian dalam bentuk deskripsi yang sistematis, mendalam, dan komprehensif. Peneliti penyajian hasil penelitian dalam bentuk narasi yang menggambarkan fenomena imitasi konten digital secara utuh, mulai dari bentuk perilaku, proses terjadinya imitasi, hingga faktor-faktor yang memengaruhinya.

Penulisan hasil dilakukan dengan hasil tetap mempertahankan perspektif subjek, sehingga makanya pengalaman yang diperoleh tidak terdistorsi oleh interpretasi peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat KB An-Nur 1 Kembang Janggut

KB AN-Nur 1 Kembang Janggt merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usai dini pada jenjang kelompok bermain (KB) yang berstatus swasta dan berada diwilayah Kembang Janggut, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Lembaga Pendidikan ini berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dan memiliki peran dalam membeikan layanan pendidikan bagi anak usia dini dilingkungan masyarakat sekitar.

KB AN-Nur 1 didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan tujuan memberikan kesempatan kepada anak-anak usia dini untuk memperoleh pendidikan sejak dini sebagai dasar dalam perkembangan mereka. Sejak awal berdirinya, lembaga ini berupaya memberikan layanan pendidikan yang berfokus pada pengembangan berbagai aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral, maupun perkembangan fisik motorik.

Secara administrasi, KB An-Nur 1 memiliki nomor pokok sekolah nasional (NPSN) 69860335 dengan surat keputusan operasional 800/143/SK/DP/I/X/2010. Dalam upuaya meningkatkan kualitas pendidikan. Lembaga ini juga telah mengikuti proses akreditasi dan memperoleh nilai C

berdasarkan surat keputusan BAN PAUD dan PNF Nomor 072/BAN PAUD DAN PNF/AKR/2018.

KB An-Nur 1 beralamat di jalan H. Abd Manaf Gang Warga Sejari Rt 05, Desa Kembang Janggut, Kabupaten Kutai Kartanegara. Lokasi berada didalam sebuah gang yang berada di lingkungan pemukiman warga. Meskipun berada didalam gang, keberadaan sekolah ini cukup dikenal oleh masyarakat sekitar dan mudah dijangkau oleh anak-anak yang tinggal di lingkungan tersebut.

Lingkungan sekolah yang berada ditengah pemukiman masyarakat memberikan suasana kondusif bagi kegiatan belajar anak. Anak-anak yang bersekolah di KB An-Nur 1 sebagian besar berasal dari Desa Kembang Janggut sehingga jarak tempuh menuju sekolah relatif dekat.

Dalam penyelenggaraan kegiatan Pendidikan, KB An-Nur 1 dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama Mahdaniar yang juga bertugas sebagai operator sekolah. Kepala sekolah bersama guru berupaya mengelola kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2. Visi dan Misi KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Visi dan misi merupakan pedoman yang digunakan oleh suatu lembaga pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta mengarahkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. KB An-Nur 1 memiliki visi dan misi yang menjadi landasan dalam memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini.

Adapun visi KB An-Nur 1 adalah :

“ Terwujudnya anak-anak yang cerdas, sehat, dan Berketuhanan Yang Maha Esa”

Visi tersebut menggambarkan harapan lembaga untuk membentuk generasi anak yang tidak hanya memiliki kecerdasan, tetapi juga memiliki kesehatan yang baik serta memiliki nilai-nilai iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mewujudkan visi tersebut, KB An-Nur 1 memiliki beberapa misi sebagai berikut:

- a. Memberikan pengasuhan dan layanan pendidikan bagi anak usia dini.
- b. Membentuk karakter dan kepribadian anak agar berkembang dengan baik serta mandiri.
- c. Membantu anak memahami dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.
- d. Meningkatkan partisipasi dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya layanan pendidikan anak usia dini.
- e. Mempersiapkan anak didik yang beriman, berilmu, kreatif, dan mandiri.
- f. Menanamkan pendidikan agama sejak dini melalui pembiasaan nilai-nilai agama dan moral.
- g. Mengoptimalkan proses belajar dan bimbingan bagi peserta didik.

- h. Menciptakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak berkreasi.
- i. Membina kemandirian serta didik melalui berbagai kegiatan pembiasaan.

Dengan adanya visi dan misi tersebut, KB An-Nur 1 berupaya memberikan pendidikan yang tidak hanya berfokus kepada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, nilai agama, serta kemandirian anak sejak usia dini.

3. Keadaan Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Guru memiliki peran dalam memberikan stimulasi perkembangan kepada anak melalui berbagai kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, tenaga pendidik di KB An-Nur 1 terdiri dua orang guru kelas dan satu orang guru bantu kelas. Para guru bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, mendampingi anak dalam berbagai aktivitas, serta membantu anak dalam proses belajar dan bermain disekolah.

Selain sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai pembimbing dan pengasuh bagi anak-anak. Guru berusaha menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini.

4. Keadaan Peserta didik

Peserta didik di KB An-Nur 1 berjumlah 15 anak yang berada pada rentang usia 3-5 tahun. Dari jumlah tersebut terdiri 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Anak-anak tersebut berasal dari lingkungan masyarakat sekitar Kecamatan Kembang Janggut.

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Ada anak yang aktif dan mudah berinteraksi dengan teman-temannya, namun ada pula anak yang cenderung lebih pendiam. Perbedaan karakter tersebut merupakan hal yang wajar dalam perkembangan anak usia dini.

Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah, anak-anak mengikuti aktivitas seperti bermain berbagai aktivitas seperti bermain bersama teman, bernyanyi, bercerita, serta kegiatan belajar sambil bermain lainnya yang dirancang oleh guru. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak pada berbagai aspek perkembangan.

Selain mendapatkan pengalaman belajar di lingkungan, anak-anak juga memperoleh pengalaman dari lingkungan rumah dan masyarakat. Salah satu pengaruh yang cukup terlihat pada anak adalah dari tontonan digital yang mereka akses melalui televisi atau telepon genggam (handphone).

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran di KB An-Nur 1. Berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan oleh peneliti, fasilitas yang tersedia di lembaga ini masih tergolong sederhana namun cukup mendukung kegiatan belajar anak.

KB An-Nur 1 memiliki satu ruang kelas yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga memiliki satu kantor guru yang masih bergabung dengan kantor guru sekolah TK Islam Anak Sholeh, dan satu fasilitas kamar mandi atau WC yang digunakan oleh guru dan peserta didik.

Di area kelas terdapat beberapa alat permainan yang dapat digunakan oleh anak-anak bermain, seperti 2 ayunan, ular tangga, dan perosotan atau seluncuran. Alat permainan tersebut biasanya dimanfaatkan anak-anak saat kegiatan bermain di luar kelas sehingga dapat membantu perkembangan motorik dan sosial anak.

Selain itu, KB An-Nur 1 berada dalam satu lingkungan atau satu atap dengan TK Islam Anak Sholeh. Keberadaan kedua lembaga pendidikan tersebut dalam satu area memberikan suasana pendidikan yang cukup mendukung bagi anak-anak yang berada dilingkungan tersebut.

Dengan sarana dan prasarana yang tersedia, kegiatan pembelajaran KB An-Nur 1 tetap dapat berjalan dengan baik. Guru berupaya memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan baik anak-anak.

B. Pelaksanaan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu kurang lebih dua bulan, yaitu pada bulan Januari hingga Februari 2026. Pemilihan waktu tersebut berdasarkan pada pertimbangan kecukupan waktu untuk melakukan pengumpulan data secara mendalam, khususnya dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang menekankan pada pemahaman pengalaman subjektif penelitian secara komprehensif.

Subjek dalam penelitian terdiri dari beberapa kelompok yang dipilih secara purposive, yaitu empat anak usia 4-5 tahun yang diberi kode AN1, AN2, AN3, dan AN4. Keempat subjek anak tersebut dipilih karena kecenderungan dalam meniru perilaku yang mereka konsumsi. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dua orang guru yang diberi kode G1 dan G2 sebagai informan dilingkungan sekolah, serta empat orang tua yang diberi kode OT1 hingga O4 sebagai informan pendukung dari lingkungan keluarga.

Pelibatan guru dan orang tua dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif melalui berbagai sudut pandang, sehingga fenomena yang diteliti dapat dipahami secara lebih mendalam. Guru berperan sebagai pengamat perilaku anak dalam konteks pembelajaran dan interaksi sosial di sekolah, sementara orang tua memberikan informasi terkait kebiasaan anak dalam mengakses media digital dilingkungan rumah.

Dalam proses pengumpulan data penelitian ini, menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah untuk

mengamati perilaku anak dalam berinteraksi dengan konten digital serta bagaimana mereka menampilkan perilaku imitasi dalam aktivitas sehari-hari. Observasi ini dilakukan secara partisipatif pasif, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas anak, tetapi berperan sebagai pengamat yang mencatat fenomena yang terjadi.

Selanjutnya, wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada guru dan orang tua untuk menggali informasi terkait pengalaman, persepsi, serta pandangan mereka mengenai perilaku imitasi anak. Wawancara ini bersifat semi-struktur, sehingga memberikan keleluasaan bagi informan untuk menyampaikan pengalaman mereka secara lebih luas dan mendalam.

Selain itu teknik dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung berupa catatan lapangan, foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara, serta sebagai bukti empiris yang mendukung keabsahan data.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi yang berfokus pada upaya untuk memahami makna pengalaman subjektif individu terhadap suatu fenomena. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan fenomenologi diinginkan untuk menggali bagaimana anak mengalami memaknai, dan menampilkan perilaku imitasi terhadap konten digital dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya mendeskripsikan perilaku yang tampak, tetapi juga berupaya mengungkap esensi dari pengalaman tersebut,

termasuk faktor-faktor yang memengaruhi serta bagaimana pengalaman tersebut terbentuk dan berkembang. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian ini dirancang secara sistematis untuk menghasilkan data yang mendalam, dan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena imitasi konten digital pada anak usia dini.

C. Hasil Penelitian Dan Temuan

1. Hasil observasi

Table 4.1
Susunan Waktu Observasi Subjek

No	Subjek	Waktu Observasi	Tanggal Observasi	Tempat Observasi
1.	AN1	3 hari	21 Januari 2026	KB.An-Nur 1
2.	AN2	3 hari	26 Januari 2026	KB.An-Nur 1
3.	AN3	3 hari	29 Januari 2026	KB.An-Nur 1
4.	AN4	3 hari	2 Februari 2026	KB.An-Nur 1

a. Subjek 1

Kode : AN1

Usia : 4 Tahun

Waktu Observasi : 21 Januari 2026

Tempat Observasi : KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Penelitian dilakukan pada tanggal 21 Januari 2026 dimulai pada pukul 07:30 di sekolah KB. An-Nur 1, peneliti bertemu subjek yang sedang bermain dan menunggu waktu untuk berdoa. Peneliti duduk dipojok ruangan supaya subjek tidak merasa terganggu dan diawasi, sehingga bermain dengan temannya seperti biasanya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama observasi subjek AN1 menunjukkan kecenderungan imitasi yang kuat terhadap konten digital pada seluruh tahapan dalam belajar sosial.

1) Tahap Perhatian (*Attention*)

Perhatian (*Attention*) merupakan tahap awal dalam belajar melalui pengamatan, dimana individu memusatkan fokusnya pada stimulus atau perilaku yang diamati atau perilaku yang diamati untuk memperoleh informasi secara efektif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek tahap ini, AN1 menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital. Hal ini juga tampak ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media proyektor, dimana AN1 secara aktif mendekati layar, berdiri, di depan serta menunjukkan ekspresi antusias seperti melompat-lompat disekitar tayangan dan tidak mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar. Selain itu, AN1 juga menunjukkan fokus perhatian yang intens terhadap tokoh dalam video, ditandai dengan tatapan yang tidak teralihkan serta minimnya respon terhadap stimulus lain disekitarnya, termasuk intruksi guru. Hal ini

juga disampaikan oleh orang tua AN1 yang mendukung hasil temuan dikelas, yang dimana anak melakukan hal yang sama dirumah ketika melihat konten digital. Hal ini menunjukkan bahwa konten digital memiliki daya tarik yang kuat dalam memusatkan perhatian anak. Sebagaimana yang hasil observasi yang menunjukkan anak memiliki ketertarikan kuat terhadap konten digital dikelas, didukung oleh pernyataan orang tuanya, dimana anak juga mempunyai ketertarikan yang sama dirumah.

2) Tahap Retensi (*Retention*)

Retensi adalah kemampuan individu untuk menyimpan dan mengingat informasi atau perilaku yang telah diamati, agar dapat digunakan kembali dikemudian hari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek pada tahap ini, AN1 kemampuan retensi dimana subjek mengingat kata-kata, suara, dan adegan tertentu. Mengulang bahasa yang terdapat dalam video, terutama dialog karakter animasi. Tidak hanya itu, AN1, mampu mengingat alur cerita secara sederhana dan menyampaikannya kembali kepada ibu guru. Proses pengingatan ini tidak hanya bersifat verbal, tetapi disertai dengan ekspresi non-verbal berupa gerakan yang menggambarkan adegan dalam video. Hal ini menunjukkan bahwa subjek lebih bersifat imitasi langsung terhadap konten yang ditontonnya, dimana AN1 ini mampu menyimpan informasi secara efektif melalui tahap retensi.

3) Tahap Reproduksi Perilaku (*Reproduction*)

Reproduksi merupakan kemampuan individu untuk menampilkan kembali perilaku yang telah diamati dalam bentuk tindakan nyata. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek menunjukkan bahwa AN1 meniru perilaku yang ditonton secara dominan dan berulang. Secara verbal, AN1 ini sering meniru dialog tokoh, seperti ``Boboiboy kekuatan api``, serta kosakata yang berasal dari bahasa Melayu. Sementara itu, secara non-verbal, AN1 kerap meniru gerakan tokoh superhero, seperti memukul, menendang, dan melakukan gerakan pertarungan. Perilaku ini kemudian terbawa kedalam interaksi sosial, dimana AN1 sering mengajak teman bermain dengan skenario pertarungan. Dalam beberapa kasus, perilaku tersebut menyebabkan teman merasa tidak nyaman, bahkan menangis. Perilaku ini muncul tidak hanya diwaktu bermain bebas, tetapi juga kadang saat jam pelajaran, menunjukkan bahwa imitasi telah menjadi bagian dari perilaku subjek sehari-hari dalam berinteraksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa tahap reproduksi pada subjek terjadi secara nyata dan intens, yang dimana proses belajaran melalui observasi telah sampai pada tahap implementasi dalam perilaku nyata subjek.

4) Tahap Motivasi (*Motivation*)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek AN1 menunjukkan kecenderungan untuk mengulang perilaku imitasi secara

konsisten dalam berbagai situasi, baik saat pembelajaran maupun saat bermain bebas, AN1 juga menunjukkan respons emosional yang cukup kuat, seperti ekspresi marah ketika berinteraksi tidak berjalan sesuai dengan keinginannya. Selain itu, AN1 menjadi lebih aktif ketika mendapatkan respons dari teman dikelas, baik berupa perhatian maupun keterlibatan dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi AN1 diperkuat oleh kesenangan pribadi dan respon lingkungan sekitar, sehingga perilaku imitasi terus berlangsung.

b. Subjek 2

Kode : AN2
Usia : 4 Tahun
Waktu Observasi : 26 Januari 2026
Tempat Observasi : KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Penelitian dilakukan pada tanggal 26 Januari 2026 pada subjek AN2, saat tiba disekolah terlihat subjek sedang duduk diluar bersama ibunya menunggu waktu masuk kelas. Sambil menunggu subjek terlihat menggunakan hp, duduk sambil makan. Ketika masuk kelas terlihat subjek terlihat ragu-ragu, setelah didatangi guru dan dibujuk, baru subjek mau masuk dikelas. Supaya subjek tidak merasa diawasi peneliti duduk dipojok kelas, sekali-kali bermain dengan murid disana supaya, subjek tidak merasa diawasi. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan bahwa subjek AN2 menunjukkan pola imitasi yang

cukup kuat, dengan kecenderungan dominan pada aspek gerakan dan ekspresi.

1. Tahap Perhatian (*Attention*)

Perhatian (*Attention*) merupakan tahap awal dalam belajar melalui pengamatan, dimana individu memusatkan fokusnya pada stimulus atau perilaku yang diamati atau perilaku yang diamati untuk memperoleh informasi secara efektif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek pada dimensi perhatian (*attention*), AN2 menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital, khususnya video yang menampilkan hewan, dinosaurus, dan robot. Sebelum video diputar, AN2 sudah menunjukkan antusiasme dengan melompat-lompat dan mengekspresikan kegembiraan. Ketika video berlangsung, AN2 memperlihatkan kefokusannya yang tinggi, meskipun dalam beberapa kondisi perhatian tersebut bersifat eksklusif, sehingga memicu perilaku agresif ketika terganggu, seperti memukul teman yang menghalangi pandangan. Hal ini menunjukkan bahwa tahap perhatian pada subjek relative cukup tinggi.

2. Tahap Retensi (*Retention*)

Retensi merupakan kemampuan individu dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah diamati. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek AN2 menunjukkan bahwa subjek tidak terlalu menonjol dalam mengulangi bahasa secara verbal,

tetapi lebih dominan dalam menirukan suara dan intonasi. AN2 sering menirukan suara robot atau hewan dengan ekspresi yang khas. Selain itu, AN2 juga mampu mengingat isi konten secara umum, meskipun belum mampu menyampaikan kembali secara detail. Hal ini menunjukkan bahwa proses retensi dan subjek masih terbatas pada aspek sensorik, khususnya auditori, dan belum berkembang ke pemahaman konseptual.

3. Tahap Reproduksi Perilaku (*Reproduction*)

Reproduksi merupakan kemampuan individu untuk menampilkan kembali perilaku yang telah diamati dalam bentuk tindakan nyata. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek dimensi reproduksi, AN2 menunjukkan imitasi yang lebih menekankan pada gerakan. AN2 sering menirukan gaya berjalan robot, gerakan dinosaurus, serta perilaku yang bersifat fisik. Dalam interaksi sosial, perilaku ini sering muncul dalam bentuk agresivitas, seperti memukul atau mendorong teman, yang menunjukkan adanya transfer langsung dari konten digital diperilaku nyata. Dalam beberapa situasi, perilaku tersebut berdampak pada interaksi sosial, seperti memukul teman saat bermain. Hal ini menunjukkan bahwa proses reproduksi perilaku pada subjek AN2 terjadi secara nyata dan cenderung mengarah ke perilaku agresif.

4. Tahap Motivasi (*Motivation*)

Motivasi merupakan dorongan yang dipengaruhi individu dalam mengulangi perilaku yang telah dipelajari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada subjek, pada dimensi motivasi (*motivation*), AN2 menunjukkan pengulangan perilaku secara terus-menerus, terutama dalam situasi bermain. Respon emosional yang muncul cukup intens, seperti tantrum ketika keinginan tidak terpenuhi, khususnya ketika akses terhadap konten digital dibatasi. Selain itu, AN2 juga menunjukkan peningkatan frekuensi perilaku ketika mendapatkan respons dari teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi terhadap AN2 sangat berpengaruh terutama pada faktor emosi dan penguatan dari lingkungan.

c. Subjek 3

Kode : AN3
Usia : 5 Tahun
Waktu Observasi : 29 Januari 2026
Tempat Observasi : KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Februari 2026 pada subjek AN3, pada hari itu AN3 datang dikelas dan menunjukkan sikap antusias. Terlihat subjek memasuki ruangan tanpa didampingi orang tua. Setelah memasuki kelas subjek langsung menaruh tas kedalam loker, subjek terlihat mendatangi dan berinteraksi dengan teman-temannya sebelum

kegiatan pembelajaran dimulai. Subjek terlihat antusias menceritakan tontonannya dirumah dengan teman-teman dikelas. Supaya subjek tidak merasa sedang diawasi dan diobservasi peneliti ikut bermain dengan murid yang lain. Pada saat observasi berlangsung, adapun temuan yang ditemukan saat observasi subjek AN3 ini:

1. Tahap Perhatian (*Attention*)

Perhatian (*Attention*) merupakan tahap awal dalam belajar melalui pengamatan, dimana individu memusatkan fokusnya pada stimulus atau perilaku yang diamati atau perilaku yang diamati untuk memperoleh informasi secara efektif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi perhatian (*attention*), AN3 menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap konten digital, terutama yang berkaitan dengan musik dan gerakan. AN3 cenderung mendekati layar dan duduk diposisi yang memungkinkan untuk melihat dengan jelas. Fokus perhatian AN3 relatif stabil dan tidak mudah teralihkan. Hal ini menunjukkan dengan baik, terutama pada stimulus audio-visual

2. Tahap Retensi (*Retention*)

Retensi merupakan kemampuan individu dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah diamati. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi retensi (*retention*), AN3 memiliki kemampuan yang sangat baik dalam

mengingat konten digital. Hal ini terlihat dari kemampuannya menyanyikan lagu-lagu yang sedang viral serta menceritakan kembali isi video kepada teman-temannya dengan bahasa yang sederhana namun jelas. Subjek menunjukkan kemampuan yang kuat dalam mengingat lagu, bahasa, dan konten yang bersifat hiburan. AN3 sering mengulang lagu yang didengar, bahkan di luar waktu menonton. Hal ini menunjukkan bahwa retensi pada subjek AN3 sangat kuat pada aspek verbal dan musikal.

3. Tahap Reproduksi Perilaku (*Reproduction*)

Reproduksi merupakan kemampuan individu untuk menampilkan kembali perilaku yang telah diamati dalam bentuk tindakan nyata. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi reproduksi perilaku (*reproduction*), AN3 menunjukkan bentuk imitasi yang kreatif dan ekspresif. AN3 sering menirukan gaya bicara konten kreator, termasuk intonasi dan ekspresi wajah yang khas. Selain itu, AN3 juga aktif dalam menirukan gerakan tarian yang diperoleh dari video, khususnya dari platform seperti TikTok. Aktivitas ini tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi melibatkan teman sebaya, dimana AN3 sering mengajak teman untuk ikut menari atau bernyanyi bersama. Hal ini menunjukkan bahwa reproduksi pada subjek AN3 berkembang menjadi bentuk ekspresi.

4. Tahap Motivasi (*Motivation*)

Motivasi merupakan dorongan yang dipengaruhi individu dalam mengulangi perilaku yang telah dipelajari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi motivasi (*motivation*), AN3 menunjukkan kecenderungan untuk mengulang perilaku imitasi secara spontan tanpa adanya intruksi guru. AN3 tampak menikmati aktivitas tersebut dengan ekspresi gembira dan penuh antusias. Selain itu, adanya respon positif dari teman dan guru, seperti pujian atau perhatian, semakin memperkuat kecenderungan AN3 untuk terus mengulangi perilaku tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi pada subjek AN3 diperkuat rasa percaya diri dan penguatan sosial.

d. Subjek 4

Kode : AN4
Usia : 4 Tahun
Waktu Observasi : 2 Februari 2026
Tempat Observasi : KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 9 Februari 2026 pada subjek AN4, AN4 datang ke kelas dengan menunjukkan perilaku pasif. Pada saat memasuki ruangan kelas, AN4 masih didampingi orang tua dan tanpa membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan kelas. Subjek tidak langsung bergabung dengan teman, butuh waktu sekitar 10 menit untuk subjek AN4 beradaptasi dengan teman di kelas. Peneliti

mencoba mengajak main dan duduk bersama mengikuti pelajaran dikelas subjek agar merasa nyaman. Pada saat observasi berlangsung, adapun temuan yang ditemukan saat observasi subjek AN4 ini:

1. Tahap Perhatian (*Attention*)

Perhatian merupakan proses awal dalam belajar melalui pengamatan yang ditandai dengan fokus individu terhadap stimulus tertentu. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi perhatian (*attention*), AN4 menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital, khususnya pada video yang menggunakan bahasa Inggris. AN4 mampu mempertahankan fokus perhatian dalam waktu yang relatif lama dibandingkan subjek yang lain, bahkan cenderung mengabaikan lingkungan sekitar saat menonton. Hal ini menunjukkan bahwa atensi pada AN4 itu tergolong tinggi.

2. Tahap Retensi (*Retention*)

Retensi merupakan kemampuan individu dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah diamati. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi retensi (*retention*), AN4 menunjukkan kemampuan dalam mengingat dan mengulang kosa kata bahasa Inggris yang diperoleh dari video. Meskipun pelafalan belum sepenuhnya tepat, AN4 sudah mulai

menggunakan kata-kata tersebut dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa retensi AN4 dominan pada aspek bahasa

3. Tahap Reproduksi Perilaku (*Reproduction*)

Reproduksi merupakan kemampuan individu untuk menampilkan kembali perilaku yang telah diamati. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada tahap reproduksi, dimana subjek AN4 juga meniru lagu atau ucapan dari video, walaupun tidak terlalu dominan dalam interaksi sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa reproduksi AN4 lebih ke bahasa.

4. Tahap Motivasi (*Motivation*).

Motivasi merupakan dorongan yang dipengaruhi individu dalam mengulangi perilaku yang telah dipelajari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terhadap subjek pada dimensi motivasi (*motivation*), AN4 menunjukkan pengulangan perilaku terutama ketika mendapatkan penguatan dari lingkungan, seperti pujian dari guru. Selain itu, AN4 juga menunjukkan respon emosional berupa tantrum ketika akses terhadap media digital yang dibatasi. Menariknya, AN4 juga menggunakan bahasa Inggris dalam mengekspresikan emosi tersebut, yang menunjukkan bahwa proses imitasi telah terinternalisasikan dalam ekspresi diri. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi AN4 dipengaruhi oleh penguatan sosial dan kecenderungan tergantung terhadap media digital.

Berdasarkan hasil observasi terhadap keempat subjek, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi pola imitasi yang dipengaruhi oleh karakteristik individu serta jenis konten digital yang dikonsumsi.

AN1 dan AN2 cenderung menunjukkan imitasi yang agresif, terutama dalam bentuk gerakan fisik yang diadaptasi dari konten bertema aksi dan pertarungan. Sementara itu, AN3 menunjukkan imitasi yang bersifat interaktif dan ekspresif, dengan fokus pada aktivitas seni seperti bernyanyi dan menari. Disisi lain, AN4 menunjukkan imitasi yang dominan pada aspek linguistik, khususnya dalam penggunaan bahasa Inggris.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa proses imitasi tidak terjadi secara seragam, melainkan dipengaruhi oleh preferensi anak terhadap jenis konten tertentu, serta kemampuan kognitif dan sosial masing-masing individu. Dengan demikian, konten digital tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga berperan sebagai model perilaku yang diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap anak.

2. Hasil wawancara

Table 4.2
Susunan Waktu Wawancara Guru

No	Nama Subjek	Tanggal Wawancara	Tempat wawancara
1.	G1	3 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut
2.	G2	4 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Table 4.2
Susunan Waktu Wawancara Orang Tua

No	Nama Subjek	Tanggal Wawancara	Tempat wawancara
1.	OT1	2 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut
2.	OT2	5 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut
3.	OT3	7 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut
4.	OT4	9 Februari 2026	KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Berdasarkan tabel 4.2 dan tabel 4.3 diatas, peneliti melakukan wawancara secara mendalam terhadap informan yakni guru dan orang tua dengan hari dan waktu yang berbeda sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan informan. Berikut uraian wawancara informan mengenai gambaran fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut

a. Hasil Wawancara Informan Guru

1. Informan G1

a. Tahap Perhatian

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G1 selaku guru kelas di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, informan G1 menjelaskan bahwa ke empat subjek ini menunjukkan perhatian

yang tinggi terhadap konten digital dan terlihat secara nyata dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Informan menjelaskan bahwa anak-anak sering menunjukkan minat terhadap tontonan digital, terutama ketika berkaitan dengan pengalaman mereka di rumah. Hal ini terlihat ketika anak secara spontan menceritakan kembali tontonan yang mereka lihat, sebagaimana yang diungkapkan oleh G1 bahwa:

``Biasanya mereka suka cerita sama saya tentang tontonan mereka di rumah terutama AN3`` (G1/03022026)

Lebih lanjut, terdapat tanda-tanda perhatian anak terhadap konten digital tampak dari perilaku mereka saat kegiatan menonton berlangsung. Anak-anak cenderung aktif, seperti menunjuk layar, menirukan suara, hingga beraksi secara langsung terhadap stimulus visual yang diberikan. Informan menyatakan:

`` Biasanya saat mereka nonton video kegiatan pembelajaran mereka berebut menunjuk gambar yang muncul di layar dan mencoba menirukan suara didalam video``(G1/03022026)

Hal ini menunjukkan bahwa konten digital memiliki daya tarik visual dan auditori yang kuat baik anak usia dini. Dalam aspek fokus terhadap model digital, anak-anak tidak hanya memperhatikan, tetapi juga menginternalisasi dan meniru perilaku tokoh yang mereka lihat. G1 mengungkapkan bahwa:

``Yang sering ditirukan itu kayak AN1 Boboiboy, kalo AN2 dinosaurus atau robot, kalo AN3 nyanyi sama teman atau ngomongnya kaya konten kreator gitu, sedangkan AN4 biasanya bicaranya bercampur bahasa Inggris``(G1/03022026)

Hal ini menunjukkan adanya variasi preferensi anak terhadap jenis konten digital yang berdampak pada perilaku mereka.

b. Tahap Retensi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G1 pada dimensi rentensi, informan menjelaskan bahwa dari keempat subjek mereka mampu mengingat dan mengulang kembali bahasa maupun dari adegan dari konten digital. Salah satu AN4 yang sering menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari.

G1 menjelaskan bahwa:

``Iya pasti, kayak AN4 itu pasti ngomongnya pake bahasa Inggris, karena saya pernah dengar cerita mamaknya bahwa AN4 ini suka nonton konten bahasa Inggris makanya bahasanya bercampur antara bahasa Indonesia sama bahasa Inggris.``(G1/03022026)

Selain itu, anak seperti AN3 juga sering mengingat lagu-lagu viral dan mengulangi dalam berbagai situasi. Namun demikian, dampak dari retensi ini tidak selalu positif terhadap kegiatan pembelajaran.

G1 menyebutkan bahwa :

``Kalo AN1 dan AN2 ingat adegan yang mereka tonton dirumah, pasti langsung main karatean jadi temannya juga ikut lari-lari``(G1/03022026)

Hal ini menunjukkan bahwa ingatan terhadap konten digital dapat memicu perilaku impulsif yang mengganggu proses belajar.

c. Tahap Reproduksi Perilaku

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G1 pada aspek reproduksi perilaku, informan menjelaskan bahwa anak secara pasif menirukan baik secara verbal maupun nonverbal. Perilaku imitasi gerakan “karatean” menjadi salah satu yang paling sering muncul. G1 menegaskan bahwa:

“Paling AN3 aja sih ngomongnya kayak konten kreator itu aja pas ngomong sama temannya itu pas lagi main atau jengkel sama temannya. Kalo AN4 setiap kali bicara yah pasti gunakan bahasa inggris itu aja sih” (G1/030226/2)
“AN1 dan AN2 ini mah hampir setiap waktu ya, kalo sudah bertemu berdua ini sudah biar jam pelajaran pun tetap mereka nirukan karatean” (G1/030226/3)

Tidak hanya itu, imitasi juga terlihat dalam interaksi sosial, seperti penggunaan gaya bicara tokoh digital dalam komunikasi sehari-hari.

d. Tahap Motivasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G1 pada dimensi motivasi, informan menjelaskan bahwa anak menunjukkan kecenderungan mengulang perilaku yang mereka peroleh dari konten digital secara spontan. G1 menyatakan bahwa:

``Tanpa diminta pun mereka sendiri yang mengulang bahkan sampai ngajarin gurunya``(G1/03022026)

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat dorongan intrisik pada anak untuk mengekspresikan pengalaman digital mereka. Respon emosional anak juga cukup beragam, mulai dari senang hingga marah. G1 mengungkapkan bahwa:

``Tantrum ketika tidak ada yang merespon, menuruti kemauannya``(G1/03022026)

Menjadi salah satu bentuk ekspresi emosional yang sering muncul. Selain itu, penguatan sosial seperti pujian dari guru terbukti dapat meningkatkan motivasi anak, sebagaimana yang diungkapkan G1 bahwa:

``Biasanya iya karena mendapatkan pujian pastilah senang hati mereka``(G1/03022026)

Secara keseluruhan, hasil wawancara dengan G1 menunjukkan bahwa konten digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perhatian, retensi, reproduksi perilaku, dan motivasi anak dalam konteks pembelajaran dikelas.

Tabel 4.4

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan G1

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G1, diperoleh temuan bahwa konten digital memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam proses belajar melalui pengamatan. Pada tahap perhatian, keempat subjek menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap konten digital, terutama yang disajikan dalam bentuk video dengan tampilan visual yang menarik. Guru menjelaskan bahwa anak menjadi fokus, antusias, dan aktif ketika pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa konten digital mampu menarik perhatian anak secara optimal.
2.	Retensi	Informan G1 menjelaskan pada tahap retensi, keempat subjek mampu mengingat informasi dari konten digital dalam bentuk, seperti kata-kata, lagu, maupun adegan tertentu. G1

		mengungkapkan bahwa subjek sering mengulang kembali isi tontonan, bahkan setelah beberapa waktu. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh dari konten digital tersimpan dengan baik dalam ingatan anak.
3.	Reproduksi	Informan G1 menjelaskan bahwa keempat subjek menunjukkan perilaku imitasi beragam. Subjek tidak hanya meniru ucapan, tetapi juga gerakan dan perilaku dari konten digital. Beberapa subjek meniru dalam bentuk gerakan fisik seperti pertarungan, sementara subjek yang lain meniru dalam bentuk nyanyian atau penggunaan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu menampilkan kembali hasil pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.
4.	Motivasi	Informan menjelaskan bahwa keempat subjek menunjukkan dorongan yang tinggi untuk mengulangi perilaku imitasi terutama ketika mendapatkan respon dari lingkungan. G1 menjelaskan bahwa perhatian dari teman dan pujian dari guru menjadi faktor yang memperkuat perilaku tersebut. dengan

		demikian, motivasi anak dalam meniru dipengaruhi oleh penguatan subjek.
--	--	---

2. Informan G2

a. Tahap perhatian

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G2 selaku guru kelas di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, informan G2 menjelaskan bahwa konten digital memiliki daya tarik yang sangat tinggi terhadap konten digital, terutama ketika pembelajaran menggunakan proyektor. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang aktif meminta diputar video kesukaan mereka. G2 menyatakan bahwa:

``Iya, sangat terlihat. Misalnya kegiatan pembelajaran menggunakan proyektor anak-anak biasanya satu persatu mendatangi ibu guru meminta diputar video kesukaannya atau salah satu anak suka video Upin Ipin. Kalau saya atau temannya menyebutkan salah satu tokoh karakter itu, maka matanya fokus sekali, dan langsung bercerita tentang yang pernah dia tonton. Anak-anak lainnya juga biasanya ikut tertarik kalau ada yang bercerita dan ikut bercerita juga``(G2/04022026)

Dalam hal fokus terhadap model perilaku digital, anak-anak sangat mudah menirukan karakter yang sangat mereka sukai. G2 menyatakan bahwa:

``Biasanya anak-anak jika ditanya video apa yang ditonton maka mereka akan menjawab detail seperti nama tokohnya, suaranya, atau adegan tertentu. Bahkan gaya bicaranya kadang mirip seperti tokoh yang ada di video``(G2/04022026)

Hal ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya melihat secara pasif, tetapi juga memproses informasi secara aktif. Dalam hal fokus terhadap model perilaku digital, anak-anak sangat mudah menirukan karakter yang mereka sukai. G2 menjelaskan bahwa:

``Iya sangat terlihat, bahkan dari mimik wajahnya atau ekspresinya, gaya bahasanya, bahkan katanya pun sama persis kayak tokoh kartun``(G2/04022026)

Hal ini menunjukkan adanya proses imitasi yang kuat sebagai bagian dari pembelajaran sosial anak.

b. Tahap retensi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G2 pada tahapan retensi, G2 menjelaskan bahwa keempat subjek mampu mengingat dan menceritakan kembali alur cerita dari tontonan, bahkan setelah beberapa hari. G2 menyatakan bahwa:

`` Iya, meskipun sudah beberapa hari yang lalu yang lalu ditonton didalam kelas, nanti kalo ketemu temannya yang beberapa hari gak turun sekolah, nah disitu mereka cerita tentang yang mereka tonton didalam kelas.``(G2/04022026)

Hal ini menunjukkan bahwa konten digital berkontribusi terhadap daya ingat anak.

c. Tahap reproduksi perilaku

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G2, G2 menjelaskan bahwa pada tahap reproduksi perilaku keempat subjek aktif menirukan perilaku yang mereka lihat dalam konten digital dirumah. Peniruan tidak hanya terjadi dalam bentuk verbal, tetapi juga dalam bentuk ekspresi dan tindakan nyata. Informan G2 menjelaskan bahwa:

``Ada beberapa anak yang meniru gaya bicara atau sikap dari tontonan dirumah``(G2/04022026)

``Biasanya gaya bicara, gerakan, kalimat itu sih``(G2/04022026)

``Pokoknya kalo udah main pasti tu ada aja yang mereka bikin. Ada yang nyanyi. Ada yang main pukul-pukulan ada yang joget lagu viral ditiktok. Pokoknya ada aja kelakuan anak-anak dikelas.``(G2/04022026)

Namun demikian, dampak negatif juga ditemukan, terutama pada perilaku imitasi yang bersifat agresif. G2 menjelaskan bahwa:

``Jam pelajaran kadang, tapi yang paling sering jam istirahat pas mau baca doa pulang, sama berbaris mau pulang itu paling sering. Pokoknya kalo satu menirukan kelahi-kelahi semua juga ikut``(G2/04022026)

Selain itu, perilaku kejar-kejaran seringkali menyebabkan gangguan dikelas. G2 menyatakan bahwa:

``Kalau masih wajar gak masalah, tapi kalo udah main pukul-pukulan atau kelahi-kelahan ini kadang membuat kelas kacau ada yang nangis ada yang lari taut dipukul``(G2/04022026)

Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu merealisasikan apa yang dilihat kedalam perilaku nyata.

d. Tahap motivasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan G2, G2 menjelaskan bahwa pada tahap motivasi, anak menunjukkan kecenderungan untuk mengulang perilaku yang mereka anggap menyenangkan. G2 menyatakan bahwa:

``Biar gak diminta pun mereka ini tetap ngulangi nirukan gerakan tontonan dirumah. Bahkan hampir setiap turun sekolah``(G2/04022026)

Respon emosional anak juga sangat dipengaruhi oleh konten digital. G2 menyatakan bahwa:

``Tapi ada beberapa anak yang sering tantrum kalo saya dan ibu guru Ir matikan video atau gak nurutin kemauannya pas mereka minta diputar video kesukaannya kalo pake proyektor sebagai bantuan kegiatan pembelajaran``(G2/04022026)

Namun disisi lain, ketika mendapatkan penguatan positif seperti pujian, anak menjadi lebih termotivasi. Hal ini terlihat dari pernyataan bahwa:

`` Iya bu apalagi pastinya, apalagi dikasih penghargaan mereka lebih semangat lagi untuk melakukan perintah ibu guru dikelas misalnya disuruh bereskan mainan, sama berdoa dengan baik `` (G2/04022026)

Dengan demikian, wawancara dengan G2 menunjukkan bahwa konten digital memiliki pengaruh yang kompleks terhadap

perkembangan perilaku anak, baik dalam aspek positif seperti daya ingat ekspresi diri, maupun aspek negatif seperti agresivitas dan gangguan konsentrasi.

Tabel 4.5

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan G2

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Dari hasil wawancara dengan informan G2, diperoleh temuan bahwa konten digital memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap perilaku anak, meskipun dengan karakteristik yang berbeda pada setiap subjek. Pada tahap perhatian, G2 menjelaskan keempat subjek menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital yang memiliki tampilan visual yang menarik dan tokoh yang familiar. Subjek terlihat cepat fokus dan lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang menggunakan media digital.
2.	Retensi	Pada tahap ini informan G2 menjelaskan keempat subjek menunjukkan kemampuan dalam mengingat informasi dari konten digital,

		meskipun terdapat perbedaan pada setiap subjek. Sebagian subjek seperti subjek AN1,AN3 DAN AN4 lebih mudah mengingat bahasa atau kata-kata, sementara subjek AN2 lebih mengingat gerakan atau visual. Hal ini menunjukkan bahwa proses menyimpan informasi bersifat individual dan dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing subjek.
3.	Reproduksi	Pada tahap ini informan menjelaskan, bahwa keempat subjek menunjukkan perilaku imitasi dalam bentuk ucapan maupun tindakan. Keempat subjek sering meniru apa yang mereka lihat dalam konten digital dan menampilkannya dalam aktivitas sehari-hari didalam kelas, baik saat bermain maupun berinteraksi dengan teman dikelas. Hal ini menunjukkan bahwa proses peniruan terjadi secara alami sebagai bagian dari proses belajar anak.
4.	Motivasi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa keempat subjek kecenderungan untuk mengulangi perilaku imitasi ketika mendapatkan respon dari lingkungan baik itu teman maupun

		guru kelas. Hal ini menunjukkan bahwa proses imitasi pada subjek dipengaruhi oleh penguatan sosial mereka terima.
--	--	---

b. Hasil Wawancara Informan Orang Tua

Hasil wawancara dengan informan orang tua memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena imitasi konten digital yang dialami anak, khususnya dalam konteks lingkungan keluarga. Data ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa proses imitasi tidak hanya terjadi disekolah, tetapi juga terbentuk dan diperkuat melalui interaksi anak dengan media digital di rumah. Adapun jadwal wawancara peneliti dengan informan OT1 sampai dengan OT4:

1. Informan OT1

a. Tahap perhatian

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua AN1, diketahui bahwa anak menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi terhadap konten digital, khususnya yang berkaitan dengan karakter superhero. OT1 menyatakan bahwa:

``Tertarik betul bu, apalagi film robot, Sarjen Ali atau Boboiboy``(OT2/0202026)

Ketertarikan ini tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga diikuti dengan perilaku imitasi secara langsung. Saat menonton, AN1

cenderung menirukan adegan yang dilihatnya, terutama yang bersifat agresif. OT1 menyatakan bahwa:

``Pastinya meniru lah bu, kayak tembak-tembakan, kelahi-kelahan, kayak mengalahkan musuh, menirukan kata yang ada di film yang ditontonya``(OT2/0202026)

Bahkan setelah menonton, anak langsung mempraktikkan perilaku tersebut kepada orang sekitarnya.

b. Tahap Retensi

Dalam aspek retensi, AN1 sering mengulang, AN1 sering mengulang bahasa dari konten digital, khususnya bahasa Melayu. OT1 menyebutkan bahwa:

``Banyaklah bu yang menggunakan bahasa Malaisia kayak `betul-betul`, `tak nak`, `Boboi boy api atau daun`, `jan sayang mamak`. Itu cuman sebagian bu yang paling sering diucapkan sama saya``(OT2/0202026)

Merupakan beberapa contoh yang sering diucapkan anak. Hal ini menunjukkan bahwa konten digital berperan dalam pembentukan bahasa anak.

c. Tahap Reproduksi Perilaku

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT1, OT1 menjelaskan bahwa pada tahap reproduksi perilaku subjek terlihat menirukan adegan yang ditonton dari gadget atau televisi. Informan mengungkapkan:

`` Iya bu, pasti setiap kalo nonton pasti meniru gerakan yang dia tonton `` (OT2/0202026)

`` Tembak-tembakan, paling sering karatean bu dan kalo dirumah saya yang jadi sasarannya karena dia mau cari perhatian saya.`` (OT2/0202026)

Namun demikian, dampak negatif juga cukup dominan, terutama pada perilaku agresif. OT1 mengungkapkan bahwa:

`` Iya bu sangat berpengaruh bu, soalnya setiap kali dia berteman pasti temannya tu dia ajakin main kayak Boboiboy kelahi-kelahan bu. Kalo sudah mukul temannya ini saya enggak enak sama orang tua temannya ini, misalnya mukul saya dirumah aja gak papa kalo dah mukul anak orang, itu yang saya takutkan, takut orang tersinggung padahal udah dinasehati bapaknya berap kali tapi AN1 ini gak mau dengar.`` (OT2/0202026)

Hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi orang tua karena data memengaruhi hubungan sosial anak.

d. Tahap Motivasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT1, OT1 menjelaskan bahwa pada tahap motivasi, informan menjelaskan bahwa pemberian pujian tidak selalu efektif dalam mengontrol perilaku subjek. OT1 mengatakan bahwa:

``Pastilah bu, mereka tambah semangat, cuman walaupun anak saya dikasih pujian supaya gak mukul teman atau saya paling 1 menit 2 menit aja dia dengar nanti mulai lagi bu main kayak gitu apalagi pas nonton film Boboiboy atau Sajen Ali.`` (OT2/0202026)

Hal ini menunjukkan bahwa perilaku imitasi anak sudah cukup kuat dan sulit dikendalikan hanya dengan penguatan verbal.

Tabel 4.6

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT1

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Pada tahap ini informan OT2 menjelaskan bahwa, subjek AN1 menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap konten digital dirumah,terutama berkaitan dengan tokoh favoritnya. Dimana Subjek terlihat fokus data menonton dan menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap tontonan tersebut.
2.	Retensi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa, subjek AN1 mampu mengulang kembali bahasa dari konten digital. Subjek juga sering menggunakan kata-kata atau ungkapan berasal dari tontonan terutama bahasa Melayu dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa subjek mampu menyimpan dan mengingat informasi yang diperoleh dari konten digital yang ditonton dirumah.
3.	Reproduksi	Pada tahap ini informan OT1 menjelaskan bahwa subjek AN1 menunjukkan perilaku

		imitasi dalam bentuk tindakan nyata terutama menirukan gerakan dari tontonan, salah satunya subjek memperagakan adegan yang berkaitan dengan aksi kelahi-kelahiran atau pukul-pukulan dan tembak-tembakan terhadap sang ibu dirumah. hal ini menunjukkan bahwa subjek mampu menampilkan kembali hasil pengamatan dari tontonan dalam bentuk perilaku nyata salah satunya perilaku fisik.
4.	Motivasi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek AN1 ini menunjukkan dorongan yang tinggi untuk mengulang perilaku tersebut. Subjek terlihat senang ketika meniru dan cenderung langsung mempraktikan setelah menonton. Selain itu, interaksi dengan orang lain juga memperkuat perilaku imitasi tersebut.

2. Informan OT2

a. Tahap Perhatian

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT2 selaku orang tua dari AN2, menjelaskan bahwa subjek memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap konten digital, meskipun dalam penggunaannya telah diberi batasan oleh orang tuanya. OT2 menjelaskan bahwa:

``Iya bu tertarik, cuman kalo anak saya pakai hp itu saya batasin, misalnya sehari jatahnya 1 sampai 2 jam. Tapi kalo tv tu siang malam nyala, kecuali kami tidur baru dimatiin``(OT2/05022026)

Hal ini menunjukkan adanya upaya kontrol dari orang tua terhadap paparan media digital, meskipun tetap terdapat akses yang cukup luas melalui televisi. Dalam aktivitas menonton, AN2, menunjukkan kecenderungan untuk langsung menirukan apa yang dilihatnya. Berdasarkan OT2 mengungkapkan bahwa:

``Kalo anak saya bu, apa yang ditonton pasti dipraktekinnya apa lagi kelahi-kelahi. Pokoknya apa yang ada didalam video tu ditirukannya``(OT2/05022026)

Perilaku imitasi ini tampak dominan pada aspek gerakan dibandingkan bahasa. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa AN2 lebih tertarik pada konten seperti robot, ultramen, dan dinosaurus yang sarat aksi. Reaksi anak terhadap tontonan yang disukai juga cukup ekspresif, seperti melompat-lompat dan melakukan gerakan menyerupai tokoh dalam video. Berdasarkan OT2 menyatakan bahwa:

`` Yang saya lihat dirumah pastinya dia lompat-lompat terus ninju saya sama kakanya pokoknya sama percis kayak tontonannya dihp atau tv`` (OT2/05022026)

Hal ini menunjukkan bahwa proses imitasi terjadi secara spontan dan langsung setelah anak menerima stimulus visual.

b. Tahap Retensi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT2 selaku orang tua dari AN2, menjelaskan bahwa subjek pada tahap retensi, AN2 tidak terlalu menunjukkan pengulangan bahasa dari konten digital. OT2 menegaskan bahwa:

``Anak saya lebih mengulangi gerakan daripada omongan divideo yang dia tonton``(OT2/05022026)

Namun demikian, terdapat bentuk retensi lain berupa peniruan intonasi atau gaya bicara, khususnya yang menyerupai robot.

c. Tahap reproduksi perilaku

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT2 selaku orang tua dari AN2, menjelaskan pada tahap reproduksi perilaku, subjek melakukan imitasi gerakan menjadi dominan bahkan cenderung agresif. OT2 menyebutkan bahwa:

``Pukul-pukulan, kayak robot atau ultramen mengalahkan musuhnya``(OT2/05022026)

Merupakan perilaku yang sering ditiru. Perilaku ini tidak hanya muncul saat menonton, tetapi juga ketika bermain dengan orang

lain, seperti sepupu atau teman sebaya. Lebih lanjut, informan menyampaikan bahwa perilaku imitasi ini memiliki dampak nyata dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Ia mengungkapkan bahwa:

``Berpengaruh, karena kalo AN2 ini dah menirukan gerakan yang dia tonton pasti kami dirumah jadi sasarannya. Apalagi dia sama sepupunya kalo dah tekumpul, pasti bu main kayak gitu. Pukul-pukulan kayak ultramen atau robot``(05022026)

Hal ini menunjukkan bahwa konten digital berkontribusi terhadap pembentukan perilaku agresif pada anak.

d. Tahap motivasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT2 selaku orang tua dari AN2, menjelaskan bahwa subjek pada tahapan motivasi, pemberian penguatan sosial seperti pujian terbukti efektif dalam mendorong perilaku positif. OT2 menyatakan bahwa:

``Kalo dari tononannya baik terus menirukan yang baik saya kasih pujian bu``(OT2/05022026)

Selain itu, bentuk penguatan juga dapat berupa hadiah atau makanan, yang membuat anak semakin termotivasi untuk mengulang perilaku tersebut.

Secara keseluruhan, wawancara dengan OT2 menunjukkan bahwa meskipun terdapat upaya pembatasan penggunaan media digital, pengaruh konten digital terhadap perilaku anak tetap

signifikan, terutama dalam bentuk imitasi gerakan yang cenderung agresif.

Tabel 4.7

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT2

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Informan menjelaskan bahwa subjek AN2 menunjukkan perilaku imitasi dominan pada aspek gerakan, pada tahap perhatian informan menuturkan bahwa subjek ini menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap konten digital yang berkaitan dengan robot dan dinosaurus. Informan menjelaskan setiap subjek menonton konten bertema robot atau dinosurus, subjek terlihat antusias dan bersemangat ketika menonton.
2.	Retensi	Pada tahap ini informan menjelaskan, dimana subjek AN2 ini lebih dominan mengingat gerakan dari pada bahasa dari konten digital. Subjek mampu mengingat gaya atau tindakan dari

		karakter dalam tontonan dan menyimpan dalam ingatan.
3.	Reproduksi	Pada tahap ini informan menjelaskan, dimana subjek AN2 ini lebih menampilkan perilaku imitasi dalam bentuk gerakan fisik, seperti meniru adegan pertarungan. Perilaku ini sering muncul ketika subjek dalam aktivitas bermain. Hal ini menunjukkan bahwa subjek mampu merealisasikan apa yang diamati dalam bentuk tindakan.
4.	Motivasi	Pada tahap motivasi, informan menjelaskan bahwa subjek menunjukkan dorongan yang tinggi untuk mengulangi perilaku imitasi, terutama mendapat respon positif dari lingkungan.

3. Informan OT3

a. Tahap perhatian

Dari hasil wawancara dengan informan OT3 menunjukkan bahwa subjek memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap

konten digital, khususnya yang berkaitan dengan hiburan seperti tarian dan lagu. OT3 menyatakan bahwa:

``Pastilah bu, dizaman sekarang anak-anak pasti tertarik dengan konten digital. Karena saya lihat sendiri anak saya, dan menurut saya anak saya mencari kreativitas lewat tontonannya``(OT3/07022026)

Hal ini menunjukkan bahwa orang tua memandang konten digital sebagai sarana eksplorasi kreativitas anak. Dalam perilaku menonton, AN3 cenderung aktif meniru konten yang disukainya, terutama yang berasal dari platform seperti Tiktok atau Youtube. OT3 mengungkapkan bahwa:

``Kalo anak saya, kalo habis nonton video hp terutama orang-orang nari di Tiktok atau di Youtube pasti dipraktekannya lagi. Kalo dia suka pasti itu-itu aja dipraktekannya mau itu nyanyian atau gerakan yang ada di video``(07022026)

Hal ini menunjukkan bahwa proses imitasi menjadi bagian penting dalam aktivitas bermain anak.

b. Tahap retensi

Pada dimensi retensi, AN3 menunjukkan kemampuan yang tinggi dalam mengingat dan mengulang bahasa dari konten digital. OT3 menjelaskan bahwa:

``Dirumah anak saya sering menirukan lagu atau video yang dia tonton. Kadang suka menirukan cara bicara dari karakter yang ada di video. Hampir setiap saat, ada aja bahasa barunya yang dia dapat dari tontonannya``(OT3/07022026)

Bahkan, anak sering menggunakan bahasa yang tidak biasa untuk anak seusianya, seperti ungkapan yang menyerupai orang dewasa.

Sebagai contoh, OT4 menyebutkan bahwa:

``Banyak sih bu, karna AN3 ini anaknya random dan tontonannya banyak. Ada setiap kata baru yang didengarnya, biasanya yang sering disebut, guys, bestie, pernah juga saya dengar dia ngomong sama sepupunya kayak gini kalo kamu nakal aku panggilkan kang Dedi yah supaya kamu dimasukkan dibarak militer. Pokoknya bahasanya tu bu kayak orang dewasa`` (OT3/07022026)

Hal ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya meniru, tetapi juga mengadaptasi bahasa tersebut dalam konteks interaksi sosialnya.

c. Tahap reduksi perilaku

hasil wawancara dengan informan OT3 menunjukkan subjek pada tahap reduksi perilaku, AN3 lebih dominan meniru gerakan seperti menari dan benyanyi. OT3 menyatakan bahwa:

``Lebih ketarian (dance), karena bagi saya yaitu cara AN3 mengekspresikan dirinya``(OT3/07022026)

Berbeda dengan AN1 dan AN2, perilaku imitasi AN3 tidak mengarah ke agresivitas, melainkan pada ekspresi kreatif. Orang tua juga memandang bahwa perilaku tersebut masih dalam batas wajar. OT3 menyatakan bahwa:

`` Kalo bagi saya enggak sih, karena menurut saya menari (dance), nyanyi, itu masih dalam hal yang wajar-wajar aja sih bagi saya, dan saya masih tolerin``(OT3/07022026)

Hal ini menunjukkan adanya persepsi positif, dampak positif terhadap dampak konten digital.

d. Tahap motivasi

Dari hasil wawancara dengan informan OT3 menunjukkan subjek pada tahap aspek motivasi penguatan sosial seperti pujian, tepuk tangan, dan perhatian terbukti sangat berpengaruh, OT3 menjelaskan bahwa:

`` Karena AN3 ini kalo dikasih pujian pasti mau ngulang terus perilaku itu bu bahkan sering``(OT3/07022026)

Bahkan orang tua jua merekam aktivitas anak sebagai bentuk apresiasi, yang semakin meningkatkan kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, wawancara dengan OT3 menunjukkan bahwa konten digital dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak, terutama jika didukung dengan pengawasan dan penguatan yang tepat dari orang tua.

Tabel 4.8

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT3

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Berdasarkan penjelasan informan OT3 pada tahap perhatian, subjek AN3 lebih

		menunjukkan ketertarikan terhadap konten digital yang berkaitan dengan lagu dan hiburan. Subjek terlihat fokus dan langsung merespon jika mendengar lagu kesukaan dengan langsung ikut bernyanyi atau menari.
2.	Retensi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek AN3 ini mampu mengingat lagu ataupun bahasa dari konten digital dengan baik. Dari penjelasan informan subjek sering mengulang kembali lagu atau ucapan yang didengar dari tontonan dalam kehidupan sehari-hari.
3.	Reproduksi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek sering menampilkan perilaku imitasi seperti bernyanyi atau menari, informan menjelaskan hal tersebut merupakan bentuk anak mengekspresikan diri melalui tontonannya terhadap konten digital. Subjek juga terlihat percaya diri dalam menampilkan hasil tiruan.
4.	Motivasi	Pada tahap ini, informan menjelaskan bahwa, subjek menunjukkan dorongan yang tinggi untuk mengulangi perilaku tersebut, terutama ketika mendapatkan pujian dan perhatian.

4. Informan OT4

a. Tahap perhatian

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT4, informan menjelaskan bahwa subjek AN4 memiliki ketertarikan yang sangat tinggi terhadap konten digital, terutama yang disajikan melalui perangkat gawai. OT4 mengungkapkan bahwa:

``Kalo dah pegang hp itu gak boleh diganggu lagi, kalo diambil hpnya dia nangis ngamuk-ngamuk.``(OT4/09022026)

Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan yang cukup kuat terhadap media digital. Dalam aktivitas menonton, AN4 cenderung menunjukkan perilaku pasif seperti diam dan fokus, namun juga dapat menjadi aktif ketika terdapat stimulus tertentu seperti musik.

OT4 menyatakan bahwa:

``Pokoknya kalo dah pegang hp tu diam baring-baring, kadang kalo dia joget-joget kalo pas teputar lagu yang dia suka.`` (OT4/09022026)

Hal ini menunjukkan bahwa respon anak tergantung pada jenis konten yang ditonton.

b. Tahap retensi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT4, informan menjelaskan bahwa subjek AN4 pada tahap dimensi retensi, subjek AN4 menunjukkan kemampuan yang cukup tinggi dalam

mengulang bahasa, khususnya bahasa Inggris. OT4 menyatakan bahwa:

*`` Banyak sih bu, kayak yes, no, let's go, happy birthday, nyebutin warna , hewan atau benda pake bahasa inggris, bahkan panggil saya pun aja dengan sebutan mommy beda kayak kakaknya panggil saya mamak. Gak ada kami yang ngajari bu dari hp semua dia dapat bahasa itu.``
(OT4/09022026)*

Bahkan, dalam wawancara OT4 mengungkapkan bahwa AN4 juga menggunakan bahasa tersebut dalam berinteraksi sehari-hari, seperti memanggil orang tua dengan sebutan `mommy`. Namun demikian, penggunaan bahasa Inggris ini juga menimbulkan kendala komunikasi. OT4 mengungkapkan bahwa:

``Tapi kadang kalo dia ngomong bahasa Inggris dirumah kadang kami kurang mengerti karna mamang AN4 ini ngomongnya belum lancar. Jadi kadang bingung anak ini ngomong apa, kadang kami iya in aja``(OT4/09022026)

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan kosakata, pemahaman konteks masih menjadi tantangan.

c. Tahap reproduksi perilaku

Berdasarkan hasil wawancacara dengan informan OT4, informan menjelaskan bahwa subjek AN4 pada tahapan reproduksi, AN4 lebih sering menirukan gerakan tarian dari video yang ditontonnya. OT4 menyatakan bahwa:

``Biasanya gerakan tarian yang di hp itu bu, kayak lagu pinkfong itu bu dia suka ngikutin tariannya itu``(OT4/09022026)

Namun imitasi ini lebih sering terjadi saat anak sedang menonton, dan tidak terlalu muncul dalam interaksi sehari-hari.

d. Tahap motivasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan OT4, informan menjelaskan bahwa subjek AN4 pada tahap motivasi, penguatan sosial seperti pujian terbukti efektif dalam meningkatkan semangat anak. Informan menjelaskan bahwa:

*`` Pastinya lah makin semangat. AN4 ini kan suka nyanyi lagu dari video pinkfong tapi yang bahasa Inggris, kalo saya atau ayahnya kasih pujian wah hebatnya nah disitu dia lebih semangat. Tapi kalo ngulangi gerakan sih jarang yah kecuali pas lagi nonton baru dia ngikutin gerakan yang ada dihp.``
(OT4/09022026)*

Hal ini menunjukkan bahwa anak sangat responsif terhadap apresiasi yang diberikan. Namun demikian, terdapat dampak negatif yang cukup signifikan, terutama dengan kontrol emosi. Informan menyatakan bahwa:

``Cumannya yang jeleknya itu pas hp diambil nah disitu dia ngamuk mukul-mukul``(OT4/09022026)

Hal ini menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap konten digital memengaruhi stabilitas emosional anak.

Secara keseluruhan, wawancara dengan OT4 menunjukkan bahwa konten digital memiliki pengaruh yang kompleks baik

dalam aspek perkembangan bahasa maupun regulasi emosi, sehingga diperlukan pengawasan yang lebih intensif dari orang tua.

Tabel 4.9

Data Hasil Temuan Tahap-Tahap Imitasi Informan OT4

No	Tahapan Imitasi	Deskripsi
1.	Perhatian	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek AN4 menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap konten digital, bahkan cenderung sulit dialihkan ketika sedang menonton.
2.	Retensi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek mampu mengingat dan mengulang kata-kata dalam bahasa Inggris yang diperoleh dari konten digital
3.	Reproduksi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek menampilkan perilaku imitasi dalam bentuk penggunaan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari.
4.	Motivasi	Pada tahap ini informan menjelaskan bahwa subjek menunjukkan dorongan yang tinggi untuk mengulangi perilaku tersebut, terutama mendapatkan pujian. Namun, subjek juga

		menunjukkan respon emosional seperti tantrum ketika akses terhadap konten digital dibatasi.
--	--	---

D. Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa fenomena imitasi perilaku anak terhadap konten digital bukan sekedar gejala permulaan, melainkan merupakan proses pembelajaran sosial yang berlangsung secara nyata, intens, dan berulang dalam kehidupan anak sehari-hari anak usia 4-5 tahun. Anak tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi telah berkembang menjadi subjek aktif yang secara sadar maupun tidak sadar mengamati, menginterpretasikan, dan mereproduksi berbagai bentuk perilaku yang mereka peroleh dari konten digital.

Temuan ini memperlihatkan bahwa konten digital telah mengambil posisi yang sangat strategis sebagai sumber belajar alternatif bagi anak. Dalam konteks ini, media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai model perilaku yang secara langsung maupun tidak langsung membentuk cara berpikir, berbahasa, dan berinteraksi anak. Hal ini terlihat jelas dari bagaimana anak mampu menghubungkan pengalaman menonton dengan perilaku nyata yang mereka tampilkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika ditelaah lebih dalam, proses imitasi yang terjadi pada keempat subjek dari murid di KB An-Nur 1 Kembang Janggut dalam penelitian ini berlangsung secara sistematis

melalui tahapan perhatian (*attention*), retensi (*retention*), reproduksi (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*).

1. Perhatian anak terhadap konten digital (*attention*)

Pada tahap perhatian, seluruh subjek menunjukkan tingkat ketertarikan yang sangat tinggi terhadap konten digital. Anak tidak hanya memperhatikan secara visual, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional dan fisik, seperti mendekati layar, mengekspresikan gembiraan, serta memberikan respon langsung terhadap tokoh yang ditonton. Kondisi ini menunjukkan bahwa konten digital memiliki kekuatan stimulus yang kuat dalam menarik dan mempertahankan perhatian anak.

Dorongan untuk terus menggunakan bahasa tersebut semakin terlihat ketika AN4 mendapatkan respon positif dari lingkungan. Namun, ketika akses terhadap konten digital dibatasi, anak dapat menunjukkan reaksi emosional. Kondisi ini menggambarkan bahwa keterlibatan anak dengan media digital cukup kuat dan perlu mendapatkan perhatian dari lingkungan sekitar.

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital dapat menarik perhatian anak usia dini. Penelitian oleh Hanifah (2020) menunjukkan bahwa tayangan media yang menarik dapat memunculkan kecenderungan lebih memperhatikan isi tayangan tersebut sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah disimpan dalam ingatan.

Lebih lanjut, pada hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa anak cenderung lebih fokus pada konten digital dibandingkan dengan aktivitas

pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan adanya pergeseran pusat perhatian anak, dimana media digital menjadi sumber utama yang lebih menarik dibandingkan interaksi langsung di lingkungan belajar. Dalam jangka panjang, kondisi ini berpotensi memengaruhi pola konsentrasi dan preferensi belajar anak.

2. Retensi anak terhadap konten digital (*retention*)

Pada tahap retensi, anak menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam menyimpan dan mengingatkan informasi dari konten digital. Proses ini tidak hanya terbatas pada aspek verbal, serta pengulangan kata atau kalimat, tetapi juga mencakup aspek non-verbal seperti intonasi, ekspresi, dan gerakan. AN1, AN2, dan AN3 dari hasil observasi menunjukkan kemampuan mengulang bahasa yang berasal dari konten, baik dalam bentuk bahasa Melayu maupun bahasa Inggris. Sementara itu, AN2 lebih dominan dalam menirukan intonasi dan suara.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Rohmah dan Azizi (2024) yang menunjukkan bahwa media digital dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini. Anak yang sering terpapar tayangan digital dapat memengaruhi bahasa anak usia dini. Anak yang sering terpapar tayangan digital cenderung meniru dan mengulangi kata-kata yang mereka dengar dari media tersebut.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses retensi pada anak berlangsung secara multimodal, dimana informasi disimpan dalam berbagai bentuk

representasi. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa konten digital memiliki potensi sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pengembangan bahasa dan memori anak. Namun demikian, tanpa adanya seleksi konten yang tepat, proses retensi ini juga berpotensi menyimpan perilaku yang kurang sesuai.

3. Reproduksi perilaku imitasi (*reproduction*)

Pada tahap reproduksi anak secara aktif meniru perilaku yang diamati dalam konten digital. Menariknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk imitasi yang muncul tidak bersifat seragam, melainkan sangat dipengaruhi oleh karakteristik individu serta jenis konten yang dikonsumsi. AN1 dan AN2 menunjukkan kecenderungan imitasi yang bersifat agresif, seperti memukul, menendang, dan menirukan adegan perkelahian. Perilaku ini bahkan terbawa ke dalam interaksi sosial, sehingga memengaruhi hubungan dengan teman sebaya.

Disisi lain, AN3 menunjukkan reproduksi yang lebih konstruktif dan kreatif, seperti menari, bernyanyi, dan mengajak teman untuk berpartisipasi dalam aktivitas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa imitasi tidak selalu berdampak negatif, tetapi juga dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas dan ekspresi diri. Sementara itu, AN4 menunjukkan reproduksi yang lebih dominan pada aspek linguistik, yang terlihat dari penggunaan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari.

Perbedaan pola imitasi ini menunjukkan bahwa anak tidak sekedar meniru secara mekanis, tetapi juga melakukan proses seleksi dan interpretasi

terhadap informasi yang diterima. Dengan kata lain, anak memiliki peran aktif dalam menentukan bentuk perilaku yang akan direproduksi.

4. Motivasi

Pada tahap motivasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memiliki kecenderungan yang kuat untuk mengulangi perilaku yang telah ditiru. Pengulangan ini tidak terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rasa senang, ketertarikan, dan kepuasan yang diperoleh dari aktivitas imitasi. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan penguatan sosial, seperti pujian, perhatian, dan respon dari lingkungan.

Hasil wawancara dengan guru dengan orang tua secara konsisten menunjukkan bahwa penguatan sosial memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempertahankan perilaku imitasi. Anak cenderung mengulangi perilaku yang mendapatkan respon positif dari lingkungan. Sebaliknya, perilaku negatif yang tidak terkontrol juga dapat terus berulang apabila tetap mendapatkan perhatian, meskipun dalam bentuk teguran.

Selain itu, temuan penelitian juga menunjukkan adanya respon emosional yang cukup kuat, seperti tantrum ketika keinginan menonton tidak terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum memiliki kemampuan regulasi yang matang, sehingga sangat bergantung pada lingkungan dalam mengelola perilakunya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura. Menurut Bandura, proses pengamatan melalui pengamatan terjadi empat tahapan yaitu perhatian (*attention*), retensi (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*). Keempat tahapan tersebut terlihat dalam perilaku anak selama proses penelitian berlangsung. Anak pertama-tama menunjukkan ketertarikan terhadap konten digital yang mereka lihat, kemudian mampu mengingat berbagai unsur dari tayangan tersebut seperti kata-kata, lagu, maupun gerakan. Selanjutnya anak menampilkan kembali perilaku yang telah mereka amati dalam bentuk tindakan nyata seperti menirukan gerakan tarian, gaya bicara tokoh ataupun permainan yang terinspirasi dari konten digital. Perilaku tersebut kemudian cenderung diulang kembali ketika anak mendapatkan respon atau perhatian dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa proses imitasi yang terjadi pada anak tidak terlepas dari proses belajar melalui penguatan sebagaimana yang dijelaskan dalam teori pembelajaran sosial Bandura.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa fenomena imitasi konten digital pada perilaku anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut muncul melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Anak lebih dahulu menunjukkan perhatian terhadap konten digital yang mereka lihat, kemudian mampu mengingat berbagai unsur dari tayangan tersebut, serta menampilkan kembali perilaku yang mereka amati didalam aktivitas bermain

maupun berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, konten digital dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku anak usia dini, baik dalam kegiatan sehari-hari. Temuan penelitian ini memberikan gambaran fenomena imitasi konten digital merupakan bagian dari proses belajar anak melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar,

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku anak. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa proses imitasi tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui tahapan oleh interaksi antara media digital dan lingkungan sosial.

Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa keberadaan konten digital dalam kehidupan anak usia dini tidak dapat dihindari, tetapi perlu dikelola secara bijak. Peran guru dan orang tua menjadi krusial dalam mengarahkan penggunaan media digital, baik melalui pengawasan seleksi konten, maupun pemberian penguatan yang tepat. Tanpa adanya intervensi yang memadai, perilaku imitasi yang muncul berpotensi berkembang arah yang kurang diharapkan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang fenomena yang terjadi, tetapi juga menegaskan pentingnya peran lingkungan dalam membentuk arah perkembangan perilaku anak di era digital.

E. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah subjek yang terbatas, yaitu empat anak, dua guru, dan empat orang tua, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas, melainkan hanya menggambarkan fenomena yang terjadi pada konteks tertentu di KB An-Nur 1 Kembang Janggut.
2. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara, sehingga sangat tergantung subjektivitas memberikan jawaban. Kemungkinan ada bias persepsi, ingatan, atau interpretasi dari guru dan orang tua dapat memengaruhi keakuratan data yang diperoleh.
3. Data penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh konten digital pada perilaku imitasi anak tanpa mengkaji secara mendalam faktor lain yang berpotensi memengaruhi perilaku anak.
4. Keterbatasan waktu menyebabkan pengamatan terhadap perilaku anak tidak dapat dilakukan secara longitudinal, sehingga perubahan perilaku dalam jangka panjang belum diketahui secara menyeluruh.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan cakupan penelitian yang lebih luas, mendalam, dan komprehensif.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai fenomena imitasi perilaku anak terhadap konten digital pada anak usia 4-5 tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut, dapat disimpulkan beberapa hal yakni Imitasi anak terhadap konten digital terjadi secara nyata dan konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Anak tidak hanya mengamati konten digital, tetapi juga meniru dan mengimplementasikan perilaku yang dilihat ke dalam aktivitas bermain, pembelajaran, dan interaksi sosial, baik dilingkungan sekolah maupun di rumah.

Proses imitasi yang terjadi pada anak mengikuti tahapan dalam teori belajar sosial Bandura, yaitu perhatian (*attention*), retensi atau mengingat (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*). Anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap konten digital, mampu mengingat informasi yang diperoleh, menirukan perilaku secara langsung, serta mengulang perilaku tersebut karena adanya penguatan dari lingkungan.

Terhadap variasi pola imitasi pada setiap subjek penelitian, yang dipengaruhi oleh karakteristik individu dan jenis konten digital yang dikonsumsi. AN1 dan AN2 cenderung menunjukkan imitasi yang bersikap agresif, AN3 menunjukkan imitasi yang kreatif dan sosial, sedangkan AN4 menunjukkan imitasi yang dominan pada aspek linguistik, khususnya penggunaan bahasa Inggris.

Imitasi perilaku memiliki dampak yang bersifat dualistik, yaitu memberikan penaruh positif dan negatif. Dampak positif terlihat pada peningkatan kemampuan bahasa, reativitas, dan ekspresi diri anak, sedangkan dampak negatif pada muncul dalam bentuk perilaku agresif, tantrum, serta kesulitan dalam meregulasi emosi.

Penguatan sosial dari lingkungan memiliki peran yang sangat dominan dalam mempertahankan perilaku imitasi anak. Respon guru, orang tua, dan teman sebaya, baik berupa pujian, perhatian, maupun interaksi sosial, menjadi faktor utama dalam mendorong anak untuk mengulangi perilaku yang ditiru.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa konten digital berperan sebagai agen pembelajaran sosial yang kuat dalam membentuk perilaku anak usia dini, sehingga memerlukan pengelolaan yang bijak dan terarah.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki bebrapa implikasi, antara lain:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran sosial yang menyatakan bahwa anak belajar melalui proses pengamatan dan peniruan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa media digital merupakan salah satu sumber model perilaku yang signifikan dalam perkembangan anak usia dini.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan gambaran bagi guru dan orang tua bahwa penggunaan media digital pada anak tidak dapat dihindari, namun perlu

dikelola secara bijak. Konten digital harus dipilih secara selektif agar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

3. Implikasi Pendidikan

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa, kreativitas, dan interaksi sosial, dengan tetap memperhatikan pengawasan dan pendampingan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat:

- a. Memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang edukatif dan terarah.
- b. Memilih konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
- c. Memberikan penguatan positif terhadap perilaku yang baik serta mengarahkan perilaku yang kurang sesuai.
- d. Mengawasi penggunaan media digital di lingkungan sekolah agar tidak menimbulkan negatif.

2. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat:

- a. Mengontrol dan membatasi durasi penggunaan media digital ada anak.
- b. Mendampingi anak saat mengakses konten digital.
- c. Memilih konten digital yang bersifat edukatif dan sesuai usia.
- d. Memberikan contoh perilaku yang baik serta penguasaan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga Pendidikan diharapkan dapat:

- a. Menyusun kebijakan terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini.
- b. Memberikan edukasi kepada guru dan orang tua mengenai penggunaan media digital yang bijak.
- c. Mengintegrasikan media digital secara terkontrol dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat:

- a. Mengembangkan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih luas.
- b. Mengkaji pengaruh jenis konten digital secara spesifik.
- c. Menggunakan pendekatan atau metode lain untuk memperkaya hasil peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. Z., & Prasetyo, D. (2024). YouTube Kinderflix sebagai media pendampingan anak: Studi fenomenologi digital parenting pada ibu millennial di Kota Surabaya. *The Commercium*. <https://doi.org/10.26740/tc.v10i1.74871>
- Asbi, S. A. (2022). *Imitasi perilaku prososial anak usia 4–5 tahun dalam tayangan channel YouTube Nussa Official (Skripsi)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arnott, L., & Yelland, N. (2020). Multimodal lifeworlds: Pedagogies for play inquiries and explorations. *Journal of Early Childhood Research*, 18(2), 124–137. <https://doi.org/10.1177/1476718X19860579>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582. <https://doi.org/10.1037/h0045925>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (third edition). SAGE.
- Elizabeth_Hurlock_Psikologi_Perkembangan*. (n.d.).
- Fitri, A. S., Kusumawardani, R., & Hayani, R. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi YouTube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *JURNAL RAUDHAH*, 10(2). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2029>
- Flick, U. (2022). *An introduction to qualitative research* (7th ed.). SAGE Publications.
- Flewitt, R., Messer, D., & Kucirkova, N. (2020). New directions for early literacy in the digital age: The iPad. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(1), 5–32. . <https://doi.org/10.1177/1468798418824361>

- Hanifah, A. N. (2020a). THE RELATIONSHIP BETWEEN TELEVISION SHOWS AND IMITATION BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i1.48301>
- Hidayati, N. R., & Fitroh, S. F. (2023). Persepsi orangtua terhadap konten YouTube Kids sebagai stimulasi penambahan kosakata anak. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/19318>
- Ma'budah, M., et al. (2026). Fenomenologi konten anomali pada anak usia dini dan dampaknya terhadap perkembangan kemampuan pengendalian diri. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 304–316. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1780>
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 23–39. <https://doi.org/10.1177/1476718X09345406>
- Meleong, L. J. (1989). *Metologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Merleau-Ponty, M., & Smith, C. (2006). *Phenomenology of perception: An introduction* (Repr). Routledge.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1978). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*.
- Mohajan, H. K. (2020). Qualitative research methodology in social sciences and related subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 9(1), 23–48. <https://doi.org/10.26458/jedep.v9i1.679>
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (with Kagan, J.). (2000). *The psychology of the child* (H. Weaver, Trans.). Basic Books.

- Plowman, L., McPake, J., & Stephen, C. (2008). Just picking it up? Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*, 38(3), 303–319. <https://doi.org/10.1080/03057640802287564>
- Pertiwi, F., Siregar, H., & Maysara, S. R. (2025). Implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal di PAUD nonformal: Studi fenomenologi. *Jurnal Obsesi*, 9(6), 2691–2704. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7563>
- Saadah, L., & Windiarti, R. (2023). Identifikasi penggunaan media digital terhadap perkembangan motorik halus anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 140–150. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i2.65069>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotskij, L. S., Bruner, J. S., Minick, N., Rieber, R. W., & Carton, A. S. (1987). *Problems of general psychology including the volume "Thinking and speech."* Plenum press.
- Xie, G., Deng, Q., Cao, J., & Chang, Q. (2020). Digital screen time and its effect on preschoolers' behavior in China: Results from a cross-sectional study. *Italian Journal of Pediatrics*, 46(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s13052-020-0776-x>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

BANK
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ MUAMALAT
+ MANUSIA

Samarinda, 21 Januari 2026

Nomor : 017.../UWGM/FKIP-PAUD/I.../2026

Lampiran : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah KB An-Nur 1

Di Kembang Janggut

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini :

Nama : Ika Yulianti

NPM : 2286207017

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Gambaran Fenomena Imitasi Konten Digital Pada Perilaku Anak Usia 4-5 Tahun di KB An-Nur 1 Kembang Janggut

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini,



Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog
NIK. 2023.085.329

(0541) 734294 - 737222
(0541) 736572
wigama@cbn.net.id

*Kutan yang kuman
Widyagama pilihanku*

Kampus Biru
Gedung UWIGAMA
Jl. K.H. Wahid Hasyim Sempaja
Samarinda 75124

LAMPIRAN 2 : HASIL OBSERVASI LAPANGAN

Nama Sekolah : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Kode : AN1
 Usia : 4 Tahun
 Waktu Observasi : 21 Januari 2026
 Observasi : Peneliti

Dimensi	Indikator Perilaku	Muncul	Tidak Muncul	Catatan Lapangan
Perhatian (<i>Attention</i>)	Ketertarikan anak terhadap konten digital	✓		Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan alat bantu yakni proyektor, AN1 menunjukkan ketertarikan dengan mendekati dinding yang terdapat video, dengan cara berdiri, lompat dekat layar atau mengambil salah satu mendekati layar untuk menonton.
	Fokus anak pada model perilaku digital	✓		Pada saat video telah diputar AN1 terlihat fokus dalam menatap animasi atau tokoh pada video, terkadang anak maju kemudian lompat-lompat memegang atau menempel kedinding yang terdapat video.
Retensi (<i>Retention</i>)	Pengulangan bahasa dari konten digital	✓		Pada kegiatan menonton terlihat AN1 menatap layar sambil tersenyum dan lompat-lompat sambil menirukan suara salah satu animasi atau tokoh yang terdapat di video dengan suara yang cukup jelas.
	Pengingat alur atau adegan	✓		Setelah kegiatan menonton terlihat AN1 menceritakan kembali video tersebut kepada ibu guru sambil menirukan adegan salah satu tokoh yang ada di video

Reproduksi perilaku (<i>Reproduction</i>)	Imitasi verbal	✓		Terlihat AN1 sering kali menirukan suara atau gaya bicara salah satu karakter seperti robot, Boboiboy, salah satu kata yang sering diucapkan yakni bobioboy kekuatan api, daun, betul-betul-betul, jom atau bahasa malaisya lainnya, imitasi ini seringkali terlihat disaat temannya memanggil, disaat bermain, atau disaat jam pelajaran.
	Imitasi gerakan	✓		Terlihat saat bermain atau belajar dengan temannya AN1 sering kali bergaya seperti salah satu tokoh karakter superhero dari Malaisya. Ketika temannya memanggil AN1 langsung bergaya sambil mengucapkan perkataan seperti salah satu tokoh animasi yang mengeluarkan kekuatan dengan menggunakan bahasa Malaisya, kemudian mendekati temannya sambil memukul temannya seperti superhero yang mengalahkan musuh, tak jarang AN1 ini mengambil sebuah balok kemudian menembak, setelah menembak ia akan mendekati temannya kemudian memiting dan memukul temannya sampai ketakutan dan menangis. Ketika dia dipukul temannya balik makai AN1 akan berguling-guling seolah-olah kalah dalam pertarungan.

	Imitasi perilaku sosial	✓		Terlihat AN1 setiap kali berinteraksi dengan teman atau gurunya selalu menirukkan gaya animasi tokoh. Hal ini terlihat secara berulang kali didalam kelas baik saat jam istirahat, jam pelajaran maupun bermain.
Motivasi (<i>Motivasion</i>)	Pengulangan perilaku	✓		Terlihat AN1 sering mengulang perilaku animasi tokoh yang ditonton kesukaan dirumah, bahkan disaat bermain atau berinteraksi dengan temannya AN1 selalu menggunakan gerakan atau gaya bicara yang sama dengan animasi kesukaannya lalu gaya tersebut.
	Respons emosional	✓		Terlihat AN1 ketika bermain dengan temannya selalu menunjukkan ekspresi atau mimik wajah seperti orang yang marah, terkadang dengan spontan saat dipanggil AN1 akan berdiri seperti orang mau berkelahi sambil melihatkan ekspresi marah sambil mengatakan woi.
	Penguatan sosial	✓		Terlihat ketika temannya mau ikut meniru gaya bermain AN1 ini, maka An1 akan semakin semangat dan aktif lagi mengulangi gerakan yang sama kepada temannnya.

Nama Sekolah : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Kode : AN2
 Usia : 4 Tahun
 Waktu Observasi : 26 Januari 2026
 Observasi : Peneliti

Dimensi	Indikator Perilaku	Muncul	Tidak Muncul	Catatan Lapangan
Perhatian (<i>Attention</i>)	Ketertarikan anak terhadap konten digital	✓		Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan alat bantu yakni proyektor untuk memuar video pembelajaran, AN2 menunjukkan ketertarikan. Ketika video pembelajaran akan diputar AN2 ini akan melompat-lompat sambil tersenyum. AN2 ini sangat tertarik pada video tebak-tebakkan hingga binatang atau dinosaurus.
	Fokus anak pada model perilaku digital	✓		Ketika video diputar AN2 akan duduk atau berdiri sambil fokus menonton memperhatikan animasi yang diputar divideo. Terkadang AN2 terlihat marah dan memukul teman jika ada yang menghalangi dia menonton.
Retensi (<i>Retention</i>)	Pengulangan bahasa dari konten digital		✓	AN2 tidak terlihat mengulang bahasa yang terdapat dikonten digital. AN2 lebih menunjukkan perilaku dimana ia menirukkan gaya bicara robot atau ketika menonton video mengenal binatang atau dinosaurus maka AN2 akan mengikuti suara-suara hewan tersebut.
	Pengingat alur atau adegan	✓		Ketika menonton AN2 sanat suka menceritakan video yang dia tonton dirumah

				kepada ibu guru tanpa memindah pandangannya dari video yang sedang berputar hingga video selesai diputar.
Reproduksi perilaku (<i>Reproduction</i>)	Imitasi verbal		✓	AN2 tidak menirukan bahasa tetapi menirukan gaya bahasa atau intonasi seperti robot.
	Imitasi gerakan	✓		Terlihat AN2 lebih sering menirukan gaya dinosaurus dan robot, namun terlihat AN2 lebih sering menunjukkan gaya seperti robot seperti berjalan ketika mau memasuki atau keluar kelas, atau ketika merasa terganggu AN2 akan memasang gaya seperti robot yang ingin melawan musuhnya.
	Imitasi perilaku sosial	✓		Ketika berinteraksi dan bermain dengan temannya sering kali ia bergaya dan berintonasi seperti robot. Terlihat beberap kali AN2 memberikan jari tengah lalu memukul temannya ketika sedang berinteraksi dan bermain dengan temannya.
Motivasi (<i>Motivation</i>)	Pengulangan perilaku	✓		AN2 menunjukkan pengulangan gerakan setiap kali masuk atau keluar kelas, bermain dan berinteraksi dengan temannya perilaku yang sering diulang yakni meniru gerakan dan intonasi bicara seperti robot.
	Respons emosional	✓		Terlihat AN2 tantrum, ketika ia merasa terganggu saat menonton. Ketika salah satu temannya maju menghalangi video, maka AN2 akan maju berteriak,

				memukul, sambil menangis. Begitu halnya ketika ibu guru tidak mau menuruti kemauan AN2 menyetel video kesukaannya maka AN2 akan menangis dan berguling-guling dilantai
	Penguatan sosial	✓		AN2 menunjukkan semangat mengulangi meniru gaya robot ketika mendapat apresiasi dari teman disaat bermain.

Nama Sekolah : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Kode : AN3
 Usia : 4 Tahun
 Waktu Observasi : 2 Februari 2026
 Observasi : Peneliti

Dimensi	Indikator Perilaku	Muncul	Tidak Muncul	Catatan Lapangan
Perhatian (<i>Attention</i>)	Ketertarikan anak terhadap konten digital	✓		Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan alat bantu yakni proyektor, AN3 menunjukkan ketertarikan dan rasa antusias, dengan mengambil kursi duduk mendekati layar untuk menonton.
	Fokus anak pada model perilaku digital	✓		Terlihat AN4 menatap layar dengan fokus sambil tersenyum menonton, walaupun sesekali ia terlihat bermain dan mengobrol dengan temannya. Namun ketika senam AN3 akan berdiri paling depan untuk menonton video sambil bernyanyi dan mengikuti gerakan pada video.
Retensi (<i>Retention</i>)	Pengulangan bahasa dari konten digital	✓		Ketika bermain AN4 selalu bernyanyi potongan lagu kesukaannya seperti lagu-lagu yang sedang trend di video Tiktok, maupun Youtube. Terlihat ketika kegiatan jalan santai salah satu rumah menyetel lagu timur yan sedang viral, kemudian AN3 mengikuti lagu tersebut sepanjang jalan hingga memasuki lingkungan sekolah.
	Pengingat alur atau adegan	✓		Ketika berinteraksi atau bermain dengan temannya AN3 sering bercerita tentang hal-hal yang viral

				diTiktok sambil menirukkan nyanyian dan gerakan yang ia ceritakan kepada temannya.
Reproduksi perilaku (<i>Reproduction</i>)	Imitasi verbal	✓		Ketika bermain atau kegiatan belajar AN4 sering terlihat menyanyi potongan lagu kesukaanya, terkadang ia mengajak teman-temannya bernyanyi bersama. Beberapa kali terlihat AN3 berbicara seperti vlogger terutama ketika bermain peran bersama temannya.
	Imitasi gerakan	✓		Ketika berinteraksi dengan temannya terlihat AN3 bercerita video Tiktok yang sedang trend kemudian menyanyi kemudian mempratikan gerakan tarian (dance). Selain bernyanyi dan mempraktikkan tarian (dance), AN3 juga kerap kali terlihat menirukan gerakan salah satu karakter Hamut Habibi disaat sedang bermain dengan temannya.
	Imitasi perilaku sosial	✓		AN3 terlihat sering mengajak temannya mengikuti gerakan tarian yang ia ceritakan dan perlihatkan gerakannya kepada temannya
Motivasi (<i>Motivasion</i>)	Pengulangan perilaku	✓		Terlihat ketika terlalu asyik bermain dan mengerjakan tugas dari ibu guru, AN3 selalu bernyanyi dalam kegiatan tersebut. Bahkan tanpa diminta oleh ibu guru atau temannya AN3 sering menari sendiri.
	Respons emosional	✓		Ketika menari dan bernyanyi terlihat gembira

				dan tersenyum saat menirukkan lagu atau tarian.
	Penguatan sosial	✓		Terlihat ketika temannya ikut meniru, AN3 maka akan semakin aktif mengulangi gerakan dan terlihat menikmati kegiatan bersama.

Nama Sekolah : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Kode : AN4
 Usia : 4 Tahun
 Waktu Observasi : 9 Februari 2026
 Observasi : Peneliti

Dimensi	Indikator Perilaku	Muncul	Tidak Muncul	Catatan Lapangan
Perhatian (<i>Attention</i>)	Ketertarikan anak terhadap konten digital	✓		Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan alat bantu yakni proyektor, AN4 terlihat sangat senang terutama video menggunakan bahasa Inggris.
	Fokus anak pada model perilaku digital	✓		Terlihat AN4 ketika menonton video yang terdapat dilayar, maka AN4 akan menatap layar dengan waktu lama sehingga tidak merespons panggilan ibu guru atau temannya.
Retensi (<i>Retention</i>)	Pengulangan bahasa dari konten digital	✓		Terlihat AN4 sering mengulang beberapa kalimat atau menyanyi menggunakan bahasa Inggris terutama saat menonton video menggunakan bahasa Inggris pada pelajaran, meskipun pelafalannya belum jelas.
	Pengingat alur atau adegan		✓	Terlihat AN4 belum bisa menceritakan dan mengingat alur cerita dari video. salah satunya ketika ibu guru bertanya dan menyuruh menceritakan video yang ditonton saat jam pelajaran, AN4 malah kebingungan dan menjawab hal yang lain.
Reproduksi perilaku (<i>Reproduction</i>)	Imitasi verbal	✓		Terlihat AN4 selalu berinteraksi menggunakan bahasa Inggris baik dengan ibu guru dan teman

	Imitasi gerakan	✓		Terlihat AN4 meniru gerakan tokoh pada video sambil tetap fokus menonton
	Imitasi perilaku sosial		✓	Tidak terlihat anak meniru interaksi sosial tokoh selama observasi
Motivasi (<i>Motivasion</i>)	Pengulangan perilaku	✓		Terlihat ketika waktu menonton video pada jam pelajaran terlihat AN4 meminta video kesukaannya diputar, ketika ibu guru menuruti permintaanya memutar video kesukaannya AN4 terlihat mengulang nyanyian serta gerakan yang ada di video.
	Respons emosional	✓		Terlihat AN4 menggunakan bahasa Inggris disaat senang dan marah saat berinteraksi dan bermain dengan temannya. Terlihat ketika video yang digunakan membantu kegiatan pembelajaran dihentikan, AN4 terlihat tantrum dengan cara menangis sambil berteriak dan keluar kelas dan tidak mau lagi mengikuti pelajaran.
	Penguatan sosial	✓		Terlihat setelah ibu guru memberi apresiasi ketika AN4 menggunakan bahasa Inggris, AN4 terlihat semangat berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Keterangan

- ✓ : perilaku muncul saat observasi
- : perilaku tidak muncul

LAMPIRAN PEDOMAN WAWACARA

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Kode Informan :
Jabatan :
Tempat :
Tanggal :
Pewawancara :

Ketertarikan Anak Terhadap Konten Digital Pada Dimensi Perhatian (<i>Attention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak terlihat tertarik saat melihat atau membicarakan tontonan digital dikelas?	
2	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan konten digital?	
3	Konten atau tokoh digital apa yang paling menarik perhatian anak?	
4	Bagaimana respon anak ketika konten atau tokoh tersebut disebutkan oleh guru?	
5	Apakah anak lebih fokus saat kegiatan yang berkaitan dengan konten digital dibandingkan kegiatan lain?	
6	Menurut ibu guru, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak dikelas?	

Fokus Anak Pada Model Perilaku Digital Pada Dimensi Perhatian (<i>Attention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak terlihat fokus saat menirukan kata atau kalimat dari tokoh tontonan digital?	
2	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan perilaku tokoh dari konten digital?	
3	Apakah anak sering menirukan perilaku tokoh tersebut saat bermain atau berinteraksi di kelas?	

4	Apakah anak lebih tertarik dan fokus pada tokoh tertentu dibandingkan lainnya?	
5	Bagaimana respon anak ketika ibu guru menyebutkan atau mencontohkan perilaku tokoh dari konten digital?	
6	Menurut ibu guru, apakah fokus anak pada model perilaku digital memengaruhi perilaku anak sehari-hari di kelas?	

Pengulangan Bahasa Dari Konten Digital Dalam Dimensi Retensi (<i>Retention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dikelas?	
2	Kata atau kalimat apa yang sering diulang anak?	
3	Apakah anak bisa mengucapkan kembali kata atau kalimat tersebut diwaktu yang lain?	
4	Kapan biasanya anak mengulang bahasa dari tontonan digital?	
5	Menurut ibu guru, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dikelas?	

Pengingat Alur Atau Adegan Dalam Dimensi Retensi (<i>Retention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak pernah menceritakan kembali alur atau adegan dari tontonan digital dalam kelas?	
2	Bagian alur atau adegan apa yang paling sering diingat dan diceritakan anak?	
3	Apakah anak bisa menceritakan kembali adegan tersebut meskipun sudah lama ditonton?	
4	Dalam kegiatan apa anak biasanya anak mengingat atau menyebutkan alur/adegan dari tontonan digital?	
5	Menurut ibu guru, apakah kemampuan anak mengingat alur atau adegan dari	

	konten digital berpengaruh pada kegiatan belajar anak?	
--	--	--

Imitasi Verbal Dalam Dimensi Reproduksi Perilaku (<i>Reproduction</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak menggunakan kata atau kalimat dari konten digital saat berbicara dengan teman atau guru?	
2	Dalam situasi apa anak biasanya memakai bahasa dari tontonan digital (misalnya saat bermain peran, bercanda, atau berbiasanya biasa)	
3	Apakah anak menggunakan bahasa tiruan tersebut untuk menyampaikan keinginan atau perasaan?	
4	Bagaimana reaksi teman atau anak lain saat anak menggunakan bahasa dari konten digital?	
5	Menurut ibu guru, apakah penggunaan bahasa dari konten digital memengaruhi cara anak berkomunikasi di kelas?	

Imitasi Gerakan Dalam Dimensi Reproduksi Perilaku (<i>Reproduction</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak menirukan gerakan dan tontonan digital dikelas?	
2	Gerakan apa yang paling sering ditirukan anak?	
3	Kapan anak biasanya melakukan gerakan tersebut?	
4	Apakah anak melakukan gerakan itu saat bermain dengan teman?	
5	Menurut ibu guru, apakah gerakan tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	

Imitasi Perilaku Sosial Dalam Dimensi Reproduksi Perilaku (<i>Reproduction</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak meniru perilaku sosial dari tontonan dikelas?	
2	Perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	

3	Kapan anak biasanya meniru perilaku tersebut?	
4	Apakah anak melakukan perilaku itu saat berinteraksi dengan temannya?	
5	Menurut ibu guru, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh dikelas?	

Pengulangan Perilaku Secara Spontan Dalam Dimensi Motivasi (<i>Motivation</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak mengulangi perilaku tertentu tanpa diminta setelah melihatnya dari konten digital?	
2	Perilaku apa yang paling sering diulang anak secara spontan?	
3	Dalam situasi apa anak biasanya mengulang perilaku tersebut?	
4	Apakah anak terlihat senang atau bersemangat saat mengulang perilaku itu?	
5	Menurut ibu guru, apa yang membuat anak ingin mengulang perilaku tersebut	

Respons Emosional Dalam Dimensi Motivasi (<i>Motivation</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan anak saat melihat atau meniruan konten digital?	
2	Emosi apa yang paling sering ditunjukkan anak?	
3	Apakah emosi tersebut membuat anak ingin mengulangi perilaku?	
4	Bagaimana perasaan anak saat melakukan perilaku tiruan dikelas?	
5	Menurut ibu guru, apakah emosi anak memengaruhi perilaku anak dikelas?	

Penguatan Sosial Dalam Dimensi Motivasi (<i>Motivation</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang ibu guru lakukan saat anak berperilaku baik?	
2	Pujian atau perhatian apa yang ibu guru berikan ?	

3	Apakah anak terlihat lebih semangat setelah dipuji?	
4	Apakah anak mengulangi perilaku setelah mendapat pujian?	
5	Menurut ibu guru, apakah pujian berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

Kode Informan :
Jabatan :
Tempat :
Tanggal :
Pewawancara :

Ketertarikan Konten Pada Dimensi Perhatian (<i>Attention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak terlihat tertarik saat menonton konten digital di rumah?	
2	Bagaimana perilaku anak ketika ia sedang menonton?	
3	Konten atau tokoh apa yang paling disukai anak?	
4	Bagaimana reaksi anak saat melihat konten atau tokoh yang disukainya?	
5	Menurut Bapak/Ibu, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak di rumah?	

Pengulangan Bahasa Dalam Dimensi Retensi (<i>Retention</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital di rumah?	
2	Kata atau kalimat apa yang paling sering diulang anak?	
3	Apakah anak bisa mengucapkan Kembali kata atau kalimat tersebut di waktu lain?	
4	Kapan biasanya anak mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital?	
5	Menurut Bapak/Ibu, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak di rumah?	

Imitasi Gerakan/Perilaku Dalam Dimensi Reproduksi Perilaku (<i>Reproduction</i>)		
--	--	--

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak menirukan gerakan atau perilaku yang dilihat dari tontonan digital dirumah?	
2	Gerakan atau perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
3	Kapan anak biasanya menirukan gerakan atau perilaku tersebut?	
4	Apakah anak melakukan gerakan atau perilaku itu saat bermain dengan orang lain?	
5	Menurut Bapak/Ibu, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dirumah?	

Penguatan Sosial Dalam Dimensi Motivasi (<i>Motivation</i>)		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika anak meniru perilaku atau ucapan yang dianggap baik?	
2	Apakah Bapak/Ibu memberikan pujian atau perhatian agar anak mau mengulangi perilaku tersebut? bisa berikan contohnya?	
3	Bentuk apa yang paling sering Bapak/Ibu berikan kepada anak (pujian, pelukan, senyuman, atau hadiah)	
4	Apakah setelah diberi pujian atau perhatian anak terlihat lebih semangat atau sering mengulangi perilaku tersebut?	
5	Bagaiman respon Bapak/Ibu jika anak meniru perilaku atau ucapan yang kurang baik?	
6	Menurut Bapak/Ibu, apakah pujian dan perhatian dapat mendorong anak untuk berperilaku lebih baik?	

LAMPIRAN WAWANCARA VERBATIN

LAMPIRAN WAWANCARA GURU

Kode Informan : G1
 Jabatan : Guru kelas
 Lembaga : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Tanggal : 3 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
liti	Assalamualaikum ibu, sebelumnya saya berterima kasih ke ibu, karna mau meluangkan waktu untuk saya wawancara	Salam Pembuka
G1	Walaikumsalam bu, gak papa	
liti	Boleh kita mulai aja yah wawancaranya ibu?	
G1	boleh	
liti	Oke, kita mulai aja yah.	
liti	Apakah anak terlihat tertarik saat melihat atau membicarakan tontonan digital dikelas?	Perhatian (attention)
G1	Iya sering bu, biasanya mereka suka cerita sama saya tetang tontonan mereka dirumah terutama AN3	Ketertarikan konten digital
liti	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan konten digital?	
G1	Biasanya saat mereka nonton video kegiatan pembelajaran mereka berebut menunjuk gambar yang muncul dilayar dan mencoba menirukan suara didalam video	
liti	Konten atau tokoh digital apa yang paling menarik perhatian anak?	
G1	Dinosaur, Boboiboy, tung-tung sahur, video tarian diTiktok, Upin ipin, kadang Rumi dan Gala. Mereka ceritakan sama saya itu aja sih	
liti	Bagaimana respon anak ketika konten atau tokoh tersebut disebutkan oleh guru?	
GI	Biasanya kan lebih cendrung ikut bercerita, dan malah mereka yang berceritaan dari pada saya atau kita sebagai guru	
liti	Apakah anak lebih fokus saat kegiatan yang berkaitan dengan konten digital dibandingkan kegiatan lain?	

G1	Menurut saya sih, konten digital sih, karna dari segi tampilan sih bisa menarik perhatian anak dikelas	
liti	Menurut ibu guru, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak dikelas?	
G1	Iya berpengaruh, misalnya salah satu anak menirukan gerakan Boboiboy pasti semuanya ikut, jadi mereka kadang gak konsentrasi saat belajar dikelas	
liti	Apakah anak terlihat fokus saat menirukan kata atau kalimat dari tokoh tontonan digital?	Fokus anak pada model
G1	Iya, contohnya kata-kata Boboiboy, nama-nama teman tung-tung sahur mereka hapal, kayak AN3 ni hapal lagu-lau ditiktok. Itu sih menurut saya	
liti	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan perilaku tokoh dari konten digital?	
G1	Dari mereka menirukan bahasa, nyatanya tontonan mereka dirumah hafal aja terus dipraktekan disekolah atau pas kita lagi nonton padahal sudah selesai kegiatan nonton ada aja anak yang menirukan bahasa, padahal nontonnya kan 1 jam yang lalu	
liti	Apakah anak sering menirukan perilaku tokoh tersebut saat bermain atau berinteraksi di kelas?	
G1	Selalu bahkan sering, yang sering ditirukan itu kayak AN1 Boboiboy, kalo AN2 dinosaurus atau robot, kalo AN3 nyanyi sama teman atau ngomongnya kayak konten kreator, sedangkan AN4 biasanya bicaranya bercampur bahasa inggris.	
liti	Apakah anak lebih tertarik dan fokus pada tokoh tertentu dibandingkan lainnya?	
G1	Iya, misalnya AN3 balerinna capucinna itu yang paling disukai dari pada yang lain dan itu yang sering disebut pas lagi cerita sama teman atau lagi main	
liti	Bagaimana respon anak ketika ibu guru menyebutkan atau mencontohkan perilaku tokoh dari konten digital?	
G1	Pastinya ikutan yah bu, apalagi kalo saya mempraktekkan gaya zombie tu pasti anak-anak juga ikut-ikutan kayak zombie	
liti	Menurut ibu guru, apakah fokus anak pada model perilaku digital memengaruhi perilaku anak sehari-hari di kelas?	

G1	Kayak AN1 iya, karna AN1 anaknya suka mempraktekan adegan pukul-pukulan, dan kadang AN1 ini suka main setiap waktu mau itu jam belajar, pas main sama teman jadi kadang anak-anak yang lain ada yang ikut ada juga yang lari	
liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dikelas?	Retensi (<i>retention</i>)
G1	Iya pasti kayak AN4 itu ngomongnya bercampur bahasa Inggris, karena saya pernah dengar cerita mamaknya bahwa AN4 ini suka nonton konten bahasa Inggris makanya bahasanya bercampur antara bahasa Indonesia sama bahasa Inggris.	Pengulangan bahasa
liti	Kata atau kalimat apa yang sering diulang anak?	
G1	Kalo AN4 lebih ke kosa kata bahasa Inggris misalnya menyebutkan warna, benda, atau berbicara sama teman atau gurunya. Kalo AN1 suara Boboiboy, AN3 tung-tung sahur sama lagu-lagu yang viral, sedangkan AN2 robot	
liti	Apakah anak bisa mengucapkan kembali kata atau kalimat tersebut diwaktu yang lain?	
G1	Kalo AN4 setiap kali bicara yah pasti bahasanya bercampur sama bahasa Inggris terus dengan dia mengulang kata-kata itu dia bisa bicara, karna sebelum ngenal hp itu kata mamaknya dia kan gak bisa ngomong, kalo AN1,AN2, AN3 dan lainnya paling pas main aja.	
liti	Kapan biasanya anak mengulang bahasa dari tontonan digital?	
G1	Ya. Kalo asyik main , cerita sama saya atau nonton pasti.	
liti	Menurut ibu guru, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dikelas?	
G1	Iya berpengaruh, misalnya AN3 ini hampir setiap waktu dia nyanyi, dimana dia dengar atau teingat lagu kesukaannya dia nyanyi. Kalo AN4 sih kadang temannya kadang bingung aja dia ngomong apa karna ini anak ngomongnya kan gak terlalu lancar tambah lagi pakai bahasa inggris, jadi temannya bingung	
liti	Apakah anak pernah menceritakan kembali alur atau adegan dari tontonan digital dalam kelas?	Pengingat alur adegan
G1	Pernah sih, kayak AN3 ini sering cerita video yang ditontonnya dirumah sama temannya atau saya pas	

	lagi main, biasanya yang di ceritakan tung-tung sahur, orang-orang yang main game di Youtube, kalo AN1 dan AN2 biasanya cerita tentang robot gitu sih bu	
liti	Bagian alur atau adegan apa yang paling sering diingat dan diceritakan anak?	
G1	Kayak AN2 pasti tentang Boboiboy kelahi, melawan musuh, kayak AN3 tentang kehidupan dinosaurus sama robot, kalo AN3 ini yang paling banyak ceritanya biasanya tentang kelebihan atau kekuatan ballerina capucinna sama tung tung sahur	
liti	Apakah anak bisa menceritakan kembali adegan tersebut meskipun sudah lama ditonton?	
G1	iya, walaupun mereka nontonnya dirumah itu, kalo udah disekolah ngumpul sama teman-temannya atau lihat ibu guru pasti pada cerita bahkan langsung dipraktekan	
liti	Dalam kegiatan apa anak biasanya anak mengingat atau menyebutkan alur/adegan dari tontonan digital?	
G1	Kalo AN1 ni hampir setiap waktu itu cerita tentang Boboiboy, di aitu kalo cerita langsung dipraktekan. Kalo temannya sih kadang-kadang, paling pas lagi main atau makan sama-sama nah pasti mereka cerita tentang itu	
liti	Menurut ibu guru, apakah kemampuan anak mengingat alur atau adegan dari konten digital berpengaruh pada kegiatan belajar anak?	
G1	Karna pas lagi kegiatan belajar kalo AN1 dan AN2 ingat adegan yang mereka tonton dirumah nah, pasti langsung main karatean jadi temannya pasti pada ikut lari-lari. Jadi buyar yang lain	
liti	Apakah anak menggunakan kata atau kalimat dari konten digital saat berbicara dengan teman atau guru?	Reproduksi perilaku (reproduction)
G1	Kalo itu saya rasa enggak sih, kecuali mereka ingat adegan salah satu tokoh atau perkataan tokoh ada	Imitasi verbal
liti	Dalam situasi apa anak biasanya memakai bahasa dari tontonan digital (misalnya saat bermain peran, bercanda, atau berbiasa biasa)	
G1	Paling AN3 aja sih ngomongnya kayak konten kreator itu aja pas ngomong sama temannya itu pas lagi main atau jengkel sama temannya. Kalo AN4	

	setiap kali bicara yah pasti gunakan bahasa inggris itu aja sih	
liti	Apakah anak menggunakan bahasa tiruan tersebut untuk menyampaikan keinginan atau perasaan?	
G1	Iya kalo AN4 pasti, walaupun kadang saya sama guru yang lain enggak paham apa yang dibicarakannya	
liti	Bagaimana reaksi teman atau anak lain saat anak menggunakan bahasa dari konten digital?	
G1	Kalo temannya sih ada yang ngerti ada yang enggak yah karena mereka pada belum terlalu paham arti bahasa Inggris paling, karna AN4 ini kan bicaranya campur bahasa inggris, jadi cuman Sebagian yang paham.	
liti	Menurut ibu guru, apakah penggunaan bahasa dari konten digital memengaruhi cara anak berkomunikasi di kelas?	
G1	Bagi saya mempengaruhi, karena AN4 ini kan tetap dengan bahasa digitalnya kalo berinteraksi dengan temannya atau guru. Nah temannya ini kadang Sebagian tidak paham dengan bahasa yang digunakan AN4 ini	
liti	Apakah anak menirukan gerakan dan tontonan digital dikelas?	Imitasi gerakan
G1	Iya ada, AN1 sama AN2 paling sering bahkan setiap waktu	
liti	Gerakan apa yang paling sering ditirukan anak?	
G1	Ada yang karatean, ada yang nari nuruti di tiktok. Bahkan AN3 ini suka ngajari saya tarian ditiktok	
liti	Kapan anak biasanya melakukan gerakan tersebut?	
G1	Pas jam istirahat paling sering, kadang pas jam pelajaran	
liti	Apakah anak melakukan gerakan itu saat bermain dengan teman?	
G1	Iya, kayak AN1 sama AN2 sering apalagi temannya ngelawan makin suka mereka, bahkan pas pulang pun mereka berdua ini main karatean	.
liti	Menurut ibu guru, apakah gerakan tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	
G1	Berpengaruh, terutama mengganggu temannya, karna main karatean ini kadang ada aja yang nangis karna dipukul gak AN1, AN2	

liti	Apakah anak meniru perilaku sosial dari tontonan dikelas?	Imitasi perilaku sosial
G1	Iya, kayak AN3 ini kan sering, pernah tu saya dengar kan temannya sering minta makanannya terus dia bilang aku masukan barak militer kalo minta makananku	
liti	Perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
G1	Gaya bicaranya	
liti	Kapan anak biasanya meniru perilaku tersebut?	
G1	pas lagi main, cerita atau jam istirahat, Kalo AN1 sama AN2 ini mah hampir setiap waktu ya, kalo sudah bertemu berdua ini sudah biar jam pelajaran pun tetap mereka nirukan karatean	
liti	Apakah anak melakukan perilaku itu saat berinteraksi dengan temannya?	
G1	Iya, apa lagi pas bermain peran paling sering terutama AN3 ini	
liti	Menurut ibu guru, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh dikelas?	
G1	Tergantung sih mereka nirukan perilaku konten digitalnya, tapi kalo AN1 dan AN2 iya sangat berpengaruh karna ganggu temannya	
liti	Apakah anak mengulangi perilaku tertentu tanpa diminta setelah melihatnya dari konten digital?	Motivasi (<i>motivation</i>)
G1	Iya, biasanya mereka kan memang suka ngulangi walaupun tanpa diminta. Tanpa diminta pun mereka sendiri yang ngulang bahkan sampai ngajarin gurunya, misalnya bu gerakkan ballerina kayak gini bu	Pengulangan waktu secara spontan
liti	Perilaku apa yang paling sering diulang anak secara spontan?	
G1	Kalo AN3 paling sering tarian diTiktok sam lagu yang viral, kalo AN4 lagu bahasa Inggris baby shark, nah kalo AN1 dan AN2 karatean boboiboy sama robot	
liti	Dalam situasi apa anak biasanya mengulang perilaku tersebut?	
G1	Mau menarik perhatian gurunya paling sering yah	
liti	Apakah anak terlihat senang atau bersemangat saat mengulang perilaku itu?	
G1	Iya, karena mereka merasa berekspresi, karna mungkin bagi mereka itu cara mereka bermain	
liti	Mau menarik perhatian gurunya paling sering yah	

G1	Iya, karena mereka merasa berekspresi, karna mungkin bagi mereka itu cara mereka bermain	
liti	Bagaimana perasaan anak saat melihat atau meniruan konten digital?	Respons emosional
G1	Pastinya senang, marah juga sering	
liti	Emosi apa yang paling sering ditunjukkan anak?	
G1	Tantrum ketika tidak ada yang merespon menurut kemuannya, Marah paling sering sih karna menirukan karatean ini pasti ekspresi yang ditampilkan terutama yah AN1 sama AN2 ini, tapi yang lain kebanyakan senang	
liti	Apakah emosi tersebut membuat anak ingin mengulangi perilaku?	
G1	Karena temannya ngerespon aja terus dianya juga senang yah pasti diulangi terus bu	
liti	Bagaimana perasaan anak saat melakukan perilaku tiruan dikelas?	
G1	Iya, biasanya habis ngulangi atau menirukan perilaku digital itu pastinya senang dan bangga lah	
liti	Menurut ibu guru, apakah emosi anak memengaruhi perilaku anak dikelas?	
G1	Menurut saya sih memengaruhi, kalo anak senang mau dia berteman, kalo marah orang juga yang jadi lampiasannya dipukulinya bahkan gurunya dipukulnya juga terutama AN1 ini	
liti	Apa yang ibu guru lakukan saat anak berperilaku baik?	Penguatan sosial
G1	Kasih pujian aja sih, tapi kalo mereka meniru dari konten digital yang baik dikasih pujian kalo perilaku yang buruk pasi kami tegur	
liti	Pujian atau perhatian apa yang ibu guru berikan ?	
G1	Paling tepuk tangan atau bilang `hebatnya anak ibu` itu aja sih	
liti	Apakah anak terlihat lebih semangat setelah dipuji?	
G1	Biasanya iya karna dapat pujian senang pastilah senang hati mereka	
liti	Apakah anak mengulangi perilaku setelah mendapat pujian?	
G1	Iya karna dipuji pasti mereka menurut dan mau mengulang perilaku terutama yang baiklah	
liti	Menurut ibu guru, apakah pujian berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	

G1	Iya, mereka jadi semangat, tapi tergantung suasana hati mereka.	
----	---	--

LAMPIRAN WAWANCARA GURU

Kode Informan : G2
 Jabatan : Guru kelas
 Lembaga : KB An-Nur 1 Kembang Janggut
 Tanggal : 4 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
liti	Assalamu'laikum bu, permisi ibu, boleh minta waktunya sebentar	Salam Pembuka
G2	Iya boleh	
liti	Tentang janji kita kemarin, bahwa saya mau wawancara ibu tentang imitasi dikelas ini	
G2	Ouh iya, boleh silahkan duduk	
liti	Terimakasih ibu, saya langsung mulai aja yah ibu	
liti	Apakah anak terlihat tertarik saat melihat atau membicarakan tontonan digital dikelas?	Perhatian (<i>attention</i>)
G2	Iya, sangat terlihat. Misalnya kegiatan pembelajaran menggunakan proyektor anak-anak biasanya satu persatu mendatangi ibu guru meminta diputarkan video kesukaannya atau salah satu anak suka video upin ipin. Kalau saya atau temannya menyebutkan salah satu tokoh karakter itu, maka matanya fokus sekali, dan langsung bercerita tentang yang pernah dia tonton. Anak-anak lainnya juga biasanya ikut tertarik kalau ada yang bercerita dan ikut bercerita juga	Ketertarikan konten digital
liti	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan konten digital?	
G2	Biasanya anak-anak jika ditanya video apa yang ditonton maka mereka akan menjawab detail seperti nama tokohnya, suaranya, atau adegan tertentu. Bahkan gaya bicaranya kadang mirip seperti tokoh yang ada di video	
liti	Konten atau tokoh digital apa yang paling menarik perhatian anak?	
G2	Yang saya sering dengar mereka tirukan atau mereka ceritakan bersama teman-temannya itu, lagu yang sedang trend kayak lagu timur yang	

	sedang viral saat ini tor monitor, dan teman-temannya, hamut habibi, sama squid game.	
liti	Bagaimana respon anak ketika konten atau tokoh tersebut disebutkan oleh guru?	
G2	Langsung semangat. Ada yang berdiri langsung memperagakan suara atau gaya tokoh yang sebutkan tadi. Kadang-kadang ada diantara mereka yang langsung bercerita tentang tokoh itu.	
liti	Apakah anak lebih fokus saat kegiatan yang berkaitan dengan konten digital dibandingkan kegiatan lain?	
G2	Iya, lebih fokus. Tapi ada juga anak yang justru jadi dialihkan kalau sudah menonton atau bercerita.	
liti	Menurut ibu guru, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak dikelas?	
G2	Iya, terutama pada anak tertentu. Kalau keinginannya untuk menonton film kesukaannya tidak terpenuhi, pasti dia langsung tantrum nangis, mukul teman, ada juga yang sampai keluar kelas.	
liti	Apakah anak terlihat fokus saat menirukan kata atau kalimat dari tokoh tontonan digital?	Fokus anak pada model
G2	Iya sangat terlihat, bahkan dari mimik wajahnya atau ekspresinya, gaya bahasanya, bahkan katanya pun sama persis kayak tokoh karakter kartun.	
liti	Tanda-tanda apa yang menunjukkan anak memperhatikan perilaku tokoh dari konten digital?	
G2	Cara mereka menirukan gerakan dan cara berbicara tokohnya. Itu lah yang pastinya	
liti	Apakah anak sering menirukan perilaku tokoh tersebut saat bermain atau berinteraksi di kelas?	
G2	Sering, terutama saat bermain bebas. Mereka suka bermain peran tokoh kesukaan mereka.	
liti	Apakah anak lebih tertarik dan fokus pada tokoh tertentu dibandingkan lainnya?	
G2	Iya, biasanya ada satu yang jadi favorit masing-masing anak dan juga sering disebut-sebut setiap dia main.	

liti	Bagaimana respon anak ketika ibu guru menyebutkan atau mencontohkan perilaku tokoh dari konten digital?	
G2	Behh, langsung semangat dan juga ikut langsung memperagakan juga. Misalnya saya nirukan karakter Boboiboy nah ikut juga mereka memperagakan terus lari-lari. Tapi ada satu anak yang memang suka karakter itu kalo saya menyebut atau memperagakan Boboiboy ini, langsung dia itu menirukan kalimat sama memperagakan karakter itu. Pokoknya kalau sudah memperagakan karakter itu habis kita dipukulinya.	
liti	Menurut ibu guru, apakah fokus anak pada model perilaku digital memengaruhi perilaku anak sehari-hari di kelas?	
G2	Kalo bagi saya yah berpengaruh, karna anak jadi membawa gaya atau kebiasaan dari tontonan mereka dalam aktivitas kelas	
liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dikelas?	Retensi (<i>retention</i>)
G2	Ada beberapa anak yang sering, entah itu lagu timur atau tokoh karakter yang sering ditontonnya dirumah	Pengulangan bahasa
liti	Kata atau kalimat apa yang sering diulang anak?	
G2	Biasanya sih potongan lagu sama gaya bicara tokoh karakter kesukaannya anak-anak. Ada juga sih salah satu anak murid kami yang ngomongnya pasti bercampur dengan bahasa Inggris, kadang itu saya aja dipanggil degan sebutan `mommy`	
liti	Apakah anak bisa mengucapkan kembali kata atau kalimat tersebut diwaktu yang lain?	
G2	Iya, meskipun tidak langsung setelah menonton.	
liti	Kapan biasanya anak mengulang bahasa dari tontonan digital?	
G2	Kalo bermain bebas didalam kelas, jam istirahat pas main sama temannya, paling sering itu pas baca doa pulang atau berbaris pas mau pulang, pasti ada aja yang mereka mainkan gak main kejar-kejaran hamut habibi atau main squid game, kadang juga pas jam pelajaran tapi ini kadang-kadang aja sih	

liti	Menurut ibu guru, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dikelas?	
G2	Saya gak memungkiri yah, pastinya ada, karena anak jadi punya tambahan kosakata, walaupun Sebagian anak-anak dikelas kami ini banyak yang belum lancar ngomongnya.	
liti	Apakah anak pernah menceritakan kembali alur atau adegan dari tontonan digital dalam kelas?	Pengingat alur adegan
G2	Iya, sering terjadi pokoknya kalo mereka entah mereka melihat video itu pas mau mutar video pelajaran atau salah satu temannya nyebutkan salah satu karakter. Nah ini pasti ada salah satu temannya langsung nyambung dan bercerita	
liti	Bagian alur atau adegan apa yang paling sering diingat dan diceritakan anak?	
G2	Biasanya alur cerita mereka tonton dirumah, ada juga yang bercerita sambil memperagakan	
liti	Apakah anak bisa menceritakan kembali adegan tersebut meskipun sudah lama ditonton?	
G2	Iya, meskipun sudah beberapa hari yang lalu yang lalu ditonton didalam kelas, nanti kalo ketemu temannya yang beberapa hari gak turun sekolah, nah disitu mereka cerita tentang yang mereka tonton didalam kelas.	
liti	Dalam kegiatan apa anak biasanya anak mengingat atau menyebutkan alur/adegan dari tontonan digital?	
G2	Biasanya saat kegiatan bercerita, bermain peran atau ditanya ibu guru pas mau pulang misalnya `tadi kita nonton apa saja` misalnya ditanya seperti itu mereka pasti bercerita tentang film yang mereka tonton dalam kelas	
liti	Menurut ibu guru, apakah kemampuan anak mengingat alur atau adegan dari konten digital berpengaruh pada kegiatan belajar anak?	
G2	Menurut saya sih berdampak, tapi dampak positif, karena melatih daya ingat anak.	
liti	Apakah anak menggunakan kata atau kalimat dari konten digital saat berbicara dengan teman atau guru?	Reproduksi perilaku (reproduction)
G2	Sebagian anak sih sering terlihat menggunakan kata atau gaya bicara dari tontonan yang mereka tonton dirumah	Imitasi verbal

liti	Dalam situasi apa anak biasanya memakai bahasa dari tontonan digital (misalnya saat bermain peran, bercanda, atau berbiasa biasa)	
G2	Biasanya pas jam istirahat pas main sama temannya, bermain peran juga sering, bercanda sama teman juga ada, kadang ngomong biasanya juga ada. Kayak salah satu murid kami sering ngomong bahasa random yang viral kayak bestie atau guys pokoknya ada aja bahasanya	
liti	Apakah anak menggunakan bahasa tiruan tersebut untuk menyampaikan keinginan atau perasaan?	
G2	Iya ada, kayak AN4 karena AN4 ini memang kalo ngomongkan bercampur bahasa inggris dan itu setiap kali dia bicara.	
liti	Bagaimana reaksi teman atau anak lain saat anak menggunakan bahasa dari konten digital?	
G2	Teman-teman kadang juga ikut menirukan juga, tapi kalo AN4 ini kadang teman-temannya bingung dia ngomong apa.	
liti	Menurut ibu guru, apakah penggunaan bahasa dari konten digital memengaruhi cara anak berkomunikasi di kelas?	
G2	Pastinya ada yah. Salah satunya AN4 ini	
liti	Apakah anak menirukan gerakan dan tontonan digital dikelas?	Imitasi gerakan
G2	Iya, bahkan ada beberapa anak yang menirukan tontonannya dirumah, kayak robot, Boboiboy, ini yang pukul-pukulan, kalo kejaran kayak squid game, zombie, hamut habibi, kadang ada juga yang menirukan tung-tung sahur barrelina cappuccinna sama ee jogetan tiktok itu.	
liti	Gerakan apa yang paling sering ditirukan anak?	
G2	Jogetan sambil nyanyi lagu yang viral diTiktok itu, kadang zombie, kadang juga orang kelahi-kelahi jadi mereka ni pukul-pukulan	
liti	Kapan anak biasanya melakukan gerakan tersebut?	
G2	Jam pelajaran kadang, tapi yang paling sering jam istirahat pas mau baca doa pulang, sama berbaris mau pulang itu paling sering. Pokoknya kalo satu aja nirukan gerakan kelahi-kelahi semua juga ikut	

liti	Apakah anak melakukan gerakan itu saat bermain dengan teman?	
G2	Pasti, kalo nirukan gerakan mau itu nyanyi kah, kelahi-kelahi pasti ngajakin temannya	
liti	Menurut ibu guru, apakah gerakan tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	
G2	Kalau masih wajar gak masalah, tapi kalo udah main pukul-pukulan atau kelahi-kelahan ini kadang buat kelas kacau ada yang nangis lah ada yang lari takut dipukul.	
liti	Apakah anak meniru perilaku sosial dari tontonan dikelas?	Imitasi perilaku sosial
G2	Ada beberapa yang meniru gaya bicara atau sikap dari tontonan dirumah	
liti	Perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
G2	Biasanya gaya bicara, gerakan, kalimat itu sih	
liti	Kapan anak biasanya meniru perilaku tersebut?	
G2	Pokoknya kalo udah main pasti tu ada aja yang mereka bikin. Ada yang nyanyi. Ada yang main pukul-pukulan ada yang joget lagu viral ditiktok. Pokoknya ada aja kelakuan anak-anak dikelas	
liti	Apakah anak melakukan perilaku itu saat berinteraksi dengan temannya?	
G2	Iya terutama pas bercandaan, bermain peran atau pas jam istirahat paling sering. Biasanya mereka duduk-dudukan di ayunan sambil nyanyi	
liti	Menurut ibu guru, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh dikelas?	
G2	Menurut saya berpengaruh sekali, karna kalo main pukul-pukulan itu kadang bikin kelas jadi kacau. Pokoknya ada yang nangis ada yang sembunyi dibawah meja ada keluar kelas karna takut	
liti	Apakah anak mengulangi perilaku tertentu tanpa diminta setelah melihatnya dari konten digital?	Motivasi (<i>motivation</i>)
G2	Biar gak diminta pun mereka ini tetap ngulangi nirukan gerakan tontonan dirumah. Bahkan hampir setiap turun sekolah	Pengulangan waktu secara spontan

liti	Perilaku apa yang paling sering diulang anak secara spontan?	
G2	Jadi zombie, kelahi kayak superhero Boboiboy, hamut habibi kalo lagi main kejar-kejaran. Ada juga salah satu anak murid kami tu kalo dia asyik gambar nah disitu dia nyanyi tor monitor	
liti	Dalam situasi apa anak biasanya mengulang perilaku tersebut?	
G2	Lebih ke pas merasa senang atau ingin menarik perhatian teman	
liti	Apakah anak terlihat senang atau bersemangat saat mengulang perilaku itu?	
G2	Iya pastinya terlihat senang kalo ada temannya yang ngelawanin	
liti	Menurut ibu guru, apa yang membuat anak ingin mengulang perilaku tersebut	
G2	Mungkin karena senang dan ingin diperhatikan mau temannya atau ibu guru	
liti	Bagaimana perasaan anak saat melihat atau meniruan konten digital?	Respons emosional
G2	Yang pasti senang yah mereka. Apalagi temannya juga ikutan cerita atau main juga	
liti	Emosi apa yang paling sering ditunjukkan anak?	
G2	Senang, antusias pas lagi cerita atau menirukan tontonan digital mereka mau itu gerakan ataupun nyanyian. Tapi ada beberapa anak yang sering tantrum kalo saya dan ibu guru Ir matikan video atau gak nurutin kemauannya pas mereka minta diputar video kesukaannya kalo pake proyektor sebagai bantuan kegiatan pembelajaran	
liti	Apakah emosi tersebut membuat anak ingin mengulangi perilaku?	
G2	Iya, kalo mereka merasa senang dan temannya juga ikut juga berceritaan, ngikutin gerakan, atau ikut nyanyi. Pastilah mereka ngulangi lagi perilaku itu bahkan setiap hari	
liti	Bagaimana perasaan anak saat melakukan perilaku tiruan dikelas?	
G2	Biasanya terlihat bangga apalagi temannya memperhatikan	
liti	Menurut ibu guru, apakah emosi anak memengaruhi perilaku anak dikelas?	

G2	Iya, jelas memengaruhi. Karena saat emosinya tidak stabil, biasanya anak-anak gak mau ngikutin kegiatan belajar di kelas bahkan ada yang sampai keluar kelas. Tapi kalo pas lagi senangnya, dia juga bisa sangat aktif dan percaya diri	
liti	Apa yang ibu guru lakukan saat anak berperilaku baik?	Penguatan sosial
G2	Biasanya kalo saya didalam kelas kalo anak-anak berlaku baik saya kasih lebih kasih ke motivasi dan pujian sih	
liti	Pujian atau perhatian apa yang ibu guru berikan ?	
G2	Biasanya saya bilang ` <i>good job</i> `, ` <i>hebatnya</i> ` atau tepuk tangan sambil bilang ` <i>ye pintarnya anak ibu</i> `	
liti	Apakah anak terlihat lebih semangat setelah dipuji?	
G2	Iya bu apalagi pastinya, apalagi dikasih penghargaan mereka lebih semangat lagi untuk melakukan perintah ibu guru dikelas misalnya disuruh bereskan mainan, sama berdoa dengan baik	
liti	Apakah anak mengulangi perilaku setelah mendapat pujian?	
G2	Sering, terutama kalau merasa diapresiasi	
liti	Menurut ibu guru, apakah pujian berpengaruh pada perilaku anak dikelas?	
G2	Menurut saya berpengaruh sekali ya, karna anak-anak seusia mereka kan kalau disuruh sesuatu harus ada timbal baliknya yah mau itu pujian atau penghargaan supaya mereka berperilaku baik.	

LAMPIRAN WAWANCARA ORANG TUA

Kode Informan : OT1
 Status : Orang Tua (Ibu AN1)
 Usia Anak : 4 Tahun
 Tanggal Wawancara : 2 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
Liti	Assalamu'alaikum bu, permisi boleh minta waktunya sebentar	Salam pembuka
OT1	Boleh banget	
Liti	gini saya mau wawancara tentang AN3	
OT1	Oh silahkan	
Liti	Saya mulai aja yah bu	
Liti	Apakah anak terlihat tertarik saat menonton konten digital dirumah?	Perhatian (<i>attention</i>)
OT1	Iya bu tertarik, cuman kalo anak saya pak hp saya batasin, misalnya sehari jatahnya 1 sampai 2 jam. Tapi kalo tv gak dijatahin karna kan tv tu siang malam dinyalain kecuali kami tidur atau jalan baru dimatiin.	Ketertarikan konten digital
Liti	Bagaimana perilaku anak ketika ia sedang menonton?	
OT1	Kalo anak saya bu, apa yang ditonton pasti dipratekinnya apa lagi yang kelahi-kelahi. Pokoknya apa yang ada didalam video itu pasti ditirukan.	
Liti	Konten atau tokoh apa yang paling disukai anak?	
OT1	Hewan, dinosaurus, ultramen dan segala jenis robot	
Liti	Bagaimana reaksi anak saat melihat konten atau tokoh yang disukainya?	
OT1	Yang saya lihat kalo dirumah pastinya dia lompat-lompat terus ninju saya sama kakaknya pokoknya sama percis kayak di hp atau tv	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak dirumah?	
OT1	Berpengaruh sekali bu, kalo anak saya sudah nonton robot atau ultramen apa lagi tokoh itu	

	lawan musuh nah disitu lah dia bu ngikuti yang ada dalam tv atau hp terus kami berdua kakaknya yang jadi sasarannya kalo sama ayahnya gak berani dia. Mana dimukul itu sakit bu kan badannya gede.	
Liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dirumah?	Retensi (<i>retention</i>)
OT1	Sering bu, terutama bahasa Malaisya bu. Karena kalo dirumah hampir semua tontonannya kartun Malaisya gak Upin-Ipin, Sarjen Ali, atau Boboiboy, paling yang robot aja bahasa Indonesia bu	Pengulangan bahasa
Liti	Kata atau kalimat apa yang paling sering diulang anak?	
OT1	Banyak lah bu yang menggunakan bahasa Malaisya, kayak 'betul-betul-betul', 'tak nak', 'bobiboy api, boboiboy daun', 'jan sayang mamak'. Itu cuman sebagian bu tapi yang paling diucapkan yang saya sebutkan tadi bu	
Liti	Apakah anak bisa mengucapkan Kembali kata atau kalimat tersebut di waktu lain?	
OT1	Setiap kali ngomong sama saya ada aja yang menggunakan bahasa Malaisya bu. Tapi kalo main sama temannya biasanya dia ngomongnya tentang kekuatan kayak boboiboy api, daun, batu, banyaklah bu	
Liti	Kapan biasanya anak mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital?	
OT1	Pas sama saya dirumah atau main sama temannya bu	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dirumah?	
OT1	Berpengaruh bu, kalo dia sudah bilang bobiboy api atau semacamnya pasti dihajarnya kita	
Liti	Apakah anak menirukan gerakan atau perilaku yang dilihat dari tontonan digital dirumah	Reproduksi perilaku (<i>reproduction</i>)
OT1	Iya bu, pasti setiap kalo nonton pasti meniru gerakan yang dia tonton	Imitasi gerakan
Liti	Gerakan atau perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	

OT1	Tembak-tembakan, paling sering karatean bu dan kalo dirumah saya yang jadi sasarannya karena dia mau cari perhatian saya	
Liti	Kapan anak biasanya menirukan gerakan atau perilaku tersebut?	
OT1	Saat nonton video itu atau main sama temannya	
Liti	Apakah anak melakukan gerakan atau perilaku itu saat bermain dengan orang lain?	
OT1	Iya bu, karena setiap anak saya ini berteman pasti temannya di ajakannya main karatean bu. Temannya mukul sekali pasti dia mukul dua tiga kali	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dirumah?	
OT1	Iya bu sangat berpengaruh bu, soalnya setiap kali dia berteman pasti temannya tu dia ajakin main kayak Boboiboy kelahi-kelahan bu. Kalo sudah mukul temannya ini saya enggak enak sama orang tua temannya ini, misalnya mukul saya dirumah aja gak papa kalo dah mukul anak orang, itu yang saya takutkan, takut orang tersinggung padahal udah dinasehati bapaknya berap kali tapi AN1 ini gak mau dengar.	
Liti	Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika anak meniru perilaku atau ucapan yang dianggap baik?	Motivasi (<i>motivation</i>)
OT1	dikasih pujian kayak terima kasih, tapi kalo bapaknya biasanya kasih pujian kayak kata pintar	Penguatan sosial
Liti	Apakah Bapak/Ibu memberikan pujian atau perhatian agar anak mau mengulangi perilaku tersebut? bisa berikan contohnya?	
OT1	Kalo dia berperilaku baik pastilah bu saya sama bapaknya kasih pujian, misalnya diam mau ambikan barang. Tapi AN1 ini orangnya tergantung moodnya. Untuk perilaku meniru karakter tokoh saya sama bapaknya gak pernah kasih pujian apalagi pas dia nirukan karakter yang ditontonnya karna kami tau anak kami kalo dipuji pasti itu terus yang dibuatnya.	

Liti	Bentuk apa yang paling sering Bapak/Ibu berikan kepada anak (pujian, pelukan, senyuman, atau hadiah)	
OT1	Paling ucapan kayak terima kasih atau pintarnya itu aja sih bu	
Liti	Apakah setelah diberi pujian atau perhatian anak terlihat lebih semangat atau sering mengulangi perilaku tersebut?	
OT1	Pastilah bu, mereka tambah semangat, cuman walaupun anak saya dikasih pujian supaya gak mukul teman atau saya paling 1 menit 2 menit aja dia dengar nanti mulai lagi bu main kayak gitu apalagi pas nonton film Boboiboy atau Sajen Ali.	
Liti	Bagaimana respon Bapak/Ibu jika anak meniru perilaku atau ucapan yang kurang baik?	
OT1	Pasti ditegur dan dikasih nasehat ya bu, karna AN1 ini sering ditegur dan kasih nasehat sama bapaknya soal dia yang sering mukul saya atau teman, cuman dia tu iyain aja, mana ada diam mau dengar bu. Kalo dah nonton film kelahi-kelahi atau main sama temannya dah hak tu pasti mukul-mukul	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah pujian dan perhatian dapat mendorong anak untuk berperilaku lebih baik?	
OT1	Iya pastinya bu, walaupun anak saya ini kadang susah dikasih tau, cuman saya usaha ajalah pasti lewat pujian dia mau berperilaku baik.	

Kode Informan : OT2
 Status : Orang Tua (Ibu AN2)
 Usia Anak : 4 Tahun
 Tanggal Wawancara : 5 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
Liti	Assalamu'alaikum bu, permisi boleh minta waktunya sebentar	Salam pembuka
OT2	Boleh banget	
Liti	gini saya mau wawancara tentang AN3	
OT2	Oh silahkan	
Liti	Saya mulai aja yah bu	
Liti	Apakah anak terlihat tertarik saat menonton konten digital di rumah?	Perhatian (<i>attention</i>)
OT2	Iya bu tertarik, cuman kalo anak saya pak hp saya batasin, misalnya sehari jatahnya 1 sampai 2 jam. Tapi kalo tv gak dijatahin karna kan tv tu siang malam dinyalain kecuali kami tidur atau jalan baru dimatiin.	Ketertarikan konten digital
Liti	Bagaimana perilaku anak ketika ia sedang menonton?	
OT2	Kalo anak saya bu, apa yang ditonton pasti dipratekinnya apa lagi yang kelahi-kelahi. Pokoknya apa yang ada didalam video itu pasti ditirukan.	
Liti	Konten atau tokoh apa yang paling disukai anak?	
OT2	Hewan, dinosaurus, ultramen dan segala jenis robot	
Liti	Bagaimana reaksi anak saat melihat konten atau tokoh yang disukainya?	
OT2	Yang saya lihat kalo di rumah pastinya dia lompat-lompat terus ninju saya sama kakaknya pokoknya sama percis kayak di hp atau tv	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak di rumah?	
OT2	Berpengaruh sekali bu, kalo anak saya sudah nonton robot atau ultramen apa lagi tokoh itu lawan musuh nah disitu lah dia bu ngikuti yang ada dalam tv atau hp terus kami berdua	

	kakaknya yang jadi sasarannya kalo sama ayahnya gak berani dia. Mana dimukul itu sakit bu kan badannya gede.	
Liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dirumah?	Retensi (<i>retention</i>)
OT2	Tidak terlalu sih bu, karna anak saya lebih suka ngulangi gerakan dari pada omongan yang ada di video	Pengulangan bahasa
Liti	Kata atau kalimat apa yang paling sering diulang anak?	
OT2	Tidak ada bahasa yang tertentu yang sering diulang, paling gaya bicara atau intonasinya aja yang kayak robot katna AN3 ini memang suka robot.	
Liti	Apakah anak bisa mengucapkan Kembali kata atau kalimat tersebut di waktu lain?	
OT2	Kalo dirumah gak ada sih bu	
Liti	Kapan biasanya anak mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital?	
OT2	Kalo dirumah sejauh ini hampir tidak pernah mengulang, lebih banyak meniru gerakan sama gaya bicaranya aja bu	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dirumah?	
OT2	Tidak bu, karena anak saya enggak ada meniru bahasa atau omongan dari televisi	
Liti	Apakah anak menirukan gerakan atau perilaku yang dilihat dari tontonan digital dirumah?	Reproduksi perilaku (<i>reproduction</i>)
OT2	Ya Allah bu kalo udah nonton robot atau ultramen jangan dibilang lagi bu, kalo udah nonton itu enggak 123 lagi pasti bu ditirukannya	Imitasi gerakan
Liti	Gerakan atau perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
OT2	Pukul-pukulan, kayak robot atau ultramen ngalahkan musuhnya. Emm sama pacu jalur bu itu juga sering itu bu	
Liti	Kapan anak biasanya menirukan gerakan atau perilaku tersebut?	
OT2	Nah ini kalo AN2 ini setiap main, paling sering pas nonton	

Liti	Apakah anak melakukan gerakan atau perilaku itu saat bermain dengan orang lain?	
OT2	Pasti bu. Kalo dah ketemu sama sepupunya nah disitu lah mereka bu main pukul-pukulan kayak ultramen	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dirumah?	
OT2	Berpengaruh, karena kalo AN2 ini dah menirukan gerakan yang dia tonton pasti kami yang dirumah jadi sasarannya. Apa lagi dia sama sepupunya ni dah tekumpul, pasti bu main kayak gitu. Pukul-pukulan katanya jadi ultramen atau robot	
Liti	Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika anak meniru perilaku atau ucapan yang dianggap baik?	Motivasi (<i>motivation</i>)
OT2	Kalo AN2 menirukan perilaku baik pokoknya jauh dari kata mukul lah bu, saya bebaskan dia nonton video itu. Sambil saya kasih tau juga bahwa video itu bagus bu.	Penguatan sosial
Liti	Apakah Bapak/Ibu memberikan pujian atau perhatian agar anak mau mengulangi perilaku tersebut? bisa berikan contohnya?	
OT2	Iya pasti, kalo dari hasil tontonannya baik terus menirukan yang baik saya kasih pujian misalnya mau menolong teman, berbagi mainan pasti saya kasih pujian	
Liti	Bentuk apa yang paling sering Bapak/Ibu berikan kepada anak (pujian, pelukan, senyuman, atau hadiah)	
OT2	Saya sih paling kasih pujian seperti lewat barang, makanan, atau dengan kata ` pintarnya anak mamak`	
Liti	Apakah setelah diberi pujian atau perhatian anak terlihat lebih semangat atau sering mengulangi perilaku tersebut?	
OT2	Pastinya bu semangat, bahkan kalo saya suruh kalo dengar pujian pasti dia minta lagi disuruh	
Liti	Bagaimana respon Bapak/Ibu jika anak meniru perilaku atau ucapan yang kurang baik?	

OT2	Pastinya saya tegur bu yah, ini aja kalo AN2 sering main pukul-pukul sama sepupu pasti langsung saya lerai dan saya tegur keras bahwa permainan yang kayak gitu gak boleh.	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah pujian dan perhatian dapat mendorong anak untuk berperilaku lebih baik?	
OT2	Iya, karena dengan memberikan semangat mereka ni mau lagi menulang perilaku tersebut.	

Kode Informan : OT3
 Status : Orang Tua (Ibu AN3)
 Usia Anak : 4 Tahun
 Tanggal Wawancara : 7 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
Liti	Assalamu'alaikum bu, permisi boleh minta waktunya sebentar	Salam pembuka
OT3	Boleh banget	
Liti	gini saya mau wawancara tentang AN3	
OT3	Oh silahkan	
Liti	Saya mulai aja yah bu	
Liti	Apakah anak terlihat tertarik saat menonton konten digital di rumah?	Perhatian (<i>attention</i>)
OT3	Pasti lah bu, dizaman sekarang anak-anak pasti tertarik konten digital. Karna saya lihat sendiri anak saya. Dan anak-anak terutama anak saya mencari kreativitas lewat tontonan mereka.	Ketertarikan konten digital
Liti	Bagaimana perilaku anak ketika ia sedang menonton?	
OT3	Kalo anak saya, kalo habis nonton video di hp terutama orang-orang nari diTiktok atau di Youtube pasti di praktekkannya lagi. Kalo dia suka pasti itu-itu aja dipraktekkannya mau itu nyanyi atau gerakkan yang ada di video	
Liti	Konten atau tokoh apa yang paling disukai anak?	
OT3	Lupa-lupa saya bu, cuman dia suka tonton tu bu anak-anak yang biasanya main game di Youtube, lagu timur tor monitor sering dia nyanyi itu bu.	
Liti	Bagaimana reaksi anak saat melihat konten atau tokoh yang disukainya?	
OT3	Kalo dia dengar lagu kesukaannya atau suara video yang sering ditontonnya di tiktok, nah disitu hak dia langsung nyanyi atau mempraktekkan gerakkan yang dia hapal bu	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak di rumah?	

OT3	Sangat berpengaruh sekali bu, karna gak boleh dengar lagu sedikit di situ hak dia langsung nyanyi atau nari (dance) dari lagu itu bu	
Liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dirumah?	Retensi (<i>retention</i>)
OT3	dirumah anak saya sering menirukan lagu atau video yang dia tonton. Kadang dia menirukan cara bicara dari karakter yang ada di video tersebut, hampir setiap saat, ada aja bahasa barunya yang dia dapat dari tontonannya.	Pengulangan bahasa
Liti	Kata atau kalimat apa yang paling sering diulang anak?	
OT3	Banyak sih bu, karna AN3 ini anaknya random dan tontonannya banyak. Jadi setiap kata baru yang didengarnya, biasanya yang sering dengar guys, bestie, pernah juga saya dengar dia ngomong gini sama sepupunya kalo kamu nakal aku panggilkan kang dedi yah supaya kamu dimasukkan barak militer. Pokoknya bahasanya tu bu kayak orang dewasa	
Liti	Apakah anak bisa mengucapkan Kembali kata atau kalimat tersebut di waktu lain?	
OT3	Ei bu anak saya rasa hampir setiap waktu, kalo dia asyik atau jengkel sama temannya disitu bahasanya tu kayak orang dewasa. Tapi kalo nyanyian pas dia dengar lagu kesukaannya nah itu-itu aja yang dinyanyikannya	
Liti	Kapan biasanya anak mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital?	
OT3	Pokoknya hampir setiap waktu bu mau dia ngomong sama temannya, sama saya atau sama bapaknya, nenek nah disitu hak dia ngomongnya nyeleneh hasil dia nonton di hp. Kalo lagu jgan disebut lagi bu sering dia nyalin tor monitor tu.	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dirumah?	
OT3	Berpengaruh bu, karna kalo kami dirumah ngomong sama dia ada aja jawaban yang	

	nyeleneh yang dia dapat dari tontonannya tu bu.	
Liti	Apakah anak menirukan gerakan atau perilaku yang dilihat dari tontonan digital dirumah?	Reproduksi perilaku (<i>reproduction</i>)
OT3	Iya bu, salah satunya nari (dance) atau nyanyi lagu yang viral dari tontonannya.	Imitasi gerakan
Liti	Gerakan atau perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
OT3	Lebih ke tarian (dance), karna bagi saya itu cara AN3 mengekspresikan dirinya.	
Liti	Kapan anak biasanya menirukan gerakan atau perilaku tersebut?	
OT3	Pas lagi main, tapi pas AN3 nonton lebih sering menirukan gerakan yang ditontonnya salah satunya video yang ditiktok	
Liti	Apakah anak melakukan gerakan atau perilaku itu saat bermain dengan orang lain?	
OT3	Iya bu pastinya, tapi bagi saya kalo itu masih dalam batas normal aja sih bu. Kadang pas lagi main itu dia sok-sokan ngajari temannya.	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dirumah?	
OT3	Kalo bagi saya enggak bu, karna menurut saya menari (dance), nyanyi, itu masih dalam hal yang wajar-wajar aja sih bagi saya yah, dan masih saya tolerin bu.	
Liti	Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika anak meniru perilaku atau ucapan yang dianggap baik?	Motivasi (<i>motivation</i>)
OT3	Biasanya saya kasih senyumanan, atau `wow hebat sekali kakak` atau tepuk tangan. Tapi kalo AN3 ini ngomong kasar langsung saya tegur apalagi bahasa yang dia dapat dari tontonannya, karna AN3 ini cepat niru orangnya.	Penguatan sosial
Liti	Apakah Bapak/Ibu memberikan pujian atau perhatian agar anak mau mengulangi perilaku tersebut? bisa berikan contohnya?	
OT3	Iya sering bu, kalo AN3 saya suruh mau nurut saya kasih pujian misalnya minta diambilkan	

	barang terus dia gercep mau ngambilkan nah disitu saya kasih pujian. Tapi dari tiruan dari tontonannya kayak nari (dance) itu bu paling saya rekam terus kalo dianya selesai nari saya kasih tepuk tangan.	
Liti	Bentuk apa yang paling sering Bapak/Ibu berikan kepada anak (pujian, pelukan, senyuman, atau hadiah)	
OT3	Pujian, senyuman, atau tepuk tangan, kadang supaya dia lebih semangat saya rekam juga.	
Liti	Apakah setelah diberi pujian atau perhatian anak terlihat lebih semangat atau sering mengulangi perilaku tersebut?	
OT3	Kalo saya bribadi bilanganya iya, karna AN3 ini kalo dia dikasih pujian pasti mau ngulang terus perilaku itu bu bahkan sering.	
Liti	Bagaimana respon Bapak/Ibu jika anak meniru perilaku atau ucapan yang kurang baik?	
OT3	Saya tegur dan kasih penjelasan, bahwa perilaku atau kata-kata itu tidak baik.	
Liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah pujian dan perhatian dapat mendorong anak untuk berperilaku lebih baik?	
OT3	In syaa Allah bu bisa, karena melalui dorongan anak lebih percaya diri lagi.	

Kode Informan : OT4
 Status : Orang tua (Ibu AN4)
 Usia Anak : 5 tahun
 Tanggal Wawancara : 9 Februari 2026
 Pewawancara : Peneliti

Pelaku	verbatim	Tahapan
liti	Assamu'alaikum ibu, boleh minta waktunya sebentar?	Salam pembuka
OT4	Boleh bu	
liti	Saya mau wawancara tentang AN4 boleh?	
OT4	Boleh banget?	
liti	Saya mulai yah wawancaranya	
OT4	Oke, silahkan	
liti	Apakah anak terlihat tertarik saat menonton konten digital dirumah?	Perhatian (<i>attention</i>)
OT4	Jangan disebut lagi bu pastinya lah.	Ketertarikan konten digital
liti	Bagaimana perilaku anak ketika ia sedang menonton?	
OT4	Pokoknya kalo dah pegang hp tu diam baring kadang juga joget-joget kalo pas teputar lagu yang dia suka. Ya Allah kalo dah megang hp tu gak boleh diganggu lagi, kalo sekali diambil hpnya nah disitu dia nangis ngamuk-ngamuk.	
liti	Konten atau tokoh apa yang paling disukai anak?	
OT4	Pinkpong, cocomelon, little angle banyak lah bu.	
liti	Bagaimana reaksi anak saat melihat konten atau tokoh yang disukainya?	
OT4	Biasanya tu di tv tu kalo pagi ada tu lagu cocomelon nah kalo dia liat itu di tv duduk lah dia nonton, tapi kalo dengar lagu yan dia suka pasti langsung ikut nyanyi.	
liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah ketertarikan anak pada konten digital memengaruhi perilaku anak dirumah?	
OT4	Betul-betul berpengaruh bu, soalnya kalo AN4 ni dah pegang hp nonton video mana mau lagi di main yang lain, kalo dah diambil hpnya disitu hak di nangis tantrum bu, makanya kadang saya malas kasih hp.	
liti	Apakah anak sering mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital dirumah?	Retensi (<i>retention</i>)

OT4	Sering bu, bahkan setiap kali ngomong campur aduk bahasanya.	Pengulangan bahasa
liti	Kata atau kalimat apa yang paling sering diulang anak?	
OT4	Banyak sih bu, kayak yes, no, let's go, happy birthday, nyebutin warna , hewan atau benda pake bahasa inggris, bahkan panggil saya pun aja dengan sebutan mommy beda kayak kakaknya panggil saya mamak. Gak ada kami yang ngajari bu dari hp semua dia dapat bahasa itu.	
liti	Apakah anak bisa mengucapkan Kembali kata atau kalimat tersebut di waktu lain?	
OT4	Hampir setiap kali ngomong bu, kalo ngomong pasti gak lepas dari bahasa Inggris.	
liti	Kapan biasanya anak mengulang kata atau kalimat dari tontonan digital?	
OT4	Pokoknya ngomong sama siapa saja pasti bahasanya bercampur antara bahasa Inggris sama Indonesia	
liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah kebiasaan mengulang bahasa dari konten digital berpengaruh pada bahasa anak dirumah?	
OT4	Iya lah bu, AN4 ini lebih mendapat banyak kosa kata dari tontonannya terutama yang berbahasa inggris. Tapi kadang kalo dia ngomong bahasa Inggris kami dirumah kadang kurang ngerti karna memang AN4 ini ngomongnya juga belum lancar, jadi kadang bingung ini anak ngomong apa, kadang kami iya in aja.	
liti	Apakah anak menirukan gerakan atau perilaku yang dilihat dari tontonan digital dirumah?	Reproduksi perilaku (<i>reproduction</i>)
OT4	Iya, kalo pas lagi nonton itu pasti yah, tapi kalo AN4 gak pegang hp enggak ada sih bu.	Imitasi gerakan
liti	Gerakan atau perilaku apa yang paling sering ditiru anak?	
OT4	Biasanya gerakkan tarian yang di hp itu bu. Kan biasanya lagu pinkfong itu menarik nah itu dia suka ikuti gerakannya	
liti	Kapan anak biasanya menirukan gerakan atau perilaku tersebut?	
OT4	Pas lagi nonton bu.	

liti	Apakah anak melakukan gerakan atau perilaku itu saat bermain dengan orang lain?	
OT4	Nah kalo ada kakaknya pasti dia ngajak kakaknya ngikuti gerakan divideo, kalo sama temannya jarang bu karna kami sering dirumah aja gak tau kalo disekolah ya.	
liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah perilaku tiruan dari konten digital berpengaruh pada perilaku anak dirumah?	
OT4	Pastinya yah. Cuman yang jeleknya itu pas hp diambil nah disitu dia ngamuk mukul-mukul.	
liti	Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika anak meniru perilaku atau ucapan yang dianggap baik?	Motivasi (<i>motivation</i>)
OT4	Saya kasih pujian bu pas AN4 ini lagi nyanyi atau dapat bahasa baru dari Hp.	Penguatan sosial
liti	Apakah Bapak/Ibu memberikan pujian atau perhatian agar anak mau mengulangi perilaku tersebut? bisa berikan contohnya?	
OT4	Iya pasti lah bu, contohnya ni bu pas AN4 menyanyi lagu mau lagu pakai bahasa Indonesia kah atau bahasa Inggris, disitu saya kasih pujian atau pas nonton hp itu biasanya dia ngikutin ni kata-kata yang ada di video nah kalo penyebutannya itu pas nah disitu saya sama ayahnya kasih pujian kayak tepuk tangan gitu bun. Kalo sudah kasih pujian pasti tu si AN4 lebih semangat ngulang lagi nyanyiannya atau ngikutin suara yang ada divideo bu.	
liti	Bentuk apa yang paling sering Bapak/Ibu berikan kepada anak (pujian, pelukan, senyuman, atau hadiah)	
OT4	Biasanya kalo saya muji anak saya tu lebih kesenyuman, tepuk tangan atau dengan kata `good job` atau `hebatnya` gitu sih bu.	
liti	Apakah setelah diberi pujian atau perhatian anak terlihat lebih semangat atau sering mengulangi perilaku tersebut?	
OT4	Pastinya lah makin semangat. AN4 ini kan suka nyanyi lagu dari video pinkfong tapi yang bahasa Inggris, kalo saya atau ayahnya kasih pujian wah hebatnya nah disitu dia lebih semangat. Tapi kalo ngulangin gerakan sih	

	jarang yah kecuali pas lagi nonton baru dia ngikutin gerakkan yang ada dihp.	
liti	Bagaimana respon Bapak/Ibu jika anak meniru perilaku atau ucapan yang kurang baik?	
OT4	Saya tegur dengan tegas bahwa kata-kata itu tidak bagus, gak boleh disebut lagi.	
liti	Menurut Bapak/Ibu, apakah pujian dan perhatian dapat mendorong anak untuk berperilaku lebih baik?	
OT4	Menurut saya sih, kalo anak sering dikasih pujian itu pastinya terlihat senang dan mau menuruti perkataan kita.	

LAMPIRAN DOKUMENTASI

1. Foto Kegiatan Anak Saat Menonton Konten Digital



2. Foto Anak Menirukan Gerakan Dari Konten Digital



3. Foto Wawancara Guru



4. Foto Wawancara Orang Tua



5. Foto Suasana Pembelajaran Dikelas

