

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK
USIA 7-13 TAHUN**
***THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON LANGUAGE ACHIEVEMENT OF
CHILDREN AGES 7-13 YEARS***

Nurul Fauziah & Nanda Riska Dwi Aprila
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
Posel: *nurul.fauziah19@mhs.uinjkt.ac.id*

Naskah Diterima Tanggal 07-01-2023 Direvisi Akhir Tanggal 23-07-2023—Disetujui Tanggal 23-07-2023
doi: 10.26499/mm.v21i1.5744

Abstrak

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Game Online* terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-13 Tahun dilakukan untuk menjelaskan bentuk-bentuk bahasa yang di peroleh anak akibat *game online* dan menguraikan karakteristik *game online* yang berpengaruh terhadap pemerolehan berbahasa pada anak usia 7-13 tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini dari *e-book*, buku, dan jurnal digunakan sebagai sumber data tertulis. Sumber data utama yaitu anak-anak, terkhusus bagi anak-anak yang berusia 7-13 tahun. Tentu saja mereka yang kami teliti adalah anak-anak yang gemar dan sudah mahir dalam bermain *game online*, baik laki-laki maupun perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak, teknik dokumentasi, teknik catat, dan teknik pustaka. Hasil dari pembahasan penelitian ini berupa bentuk-bentuk bahasa pada anak usia 7-13, yaitu dengan 26 istilah bentuk kata. Proses morfologis yang dialami meliputi akronimisasi, suplisi dan modifikasi kosong yang membentuk jenis kata verba, nomina, dan adjektiva. *Game online* yang mempengaruhi pemerolehan bahasa anak adalah *game Free Fire* dan *Mobile Legends*.

Kata Kunci: Pemerolehan Bahasa Anak; *Game Online*; Psikolinguistik

Abstract

The study entitled "The Influence of Online Games on Language Acquisition in Children Aged 7-13 Years" was conducted to explain the forms of language acquired by children due to online games and to describe the characteristics of online games that affect language acquisition in children aged 7-13 years. This study used descriptive qualitative method. Data in this study from e-books, books, and journals are used as sources of written data. The main data source is children, especially for children aged 7-13 years. Of course, those we studied were children who liked and were proficient in playing online games, both boys and girls. Data collection techniques using observation techniques, documentation techniques, note-taking techniques, and library techniques. The results of the discussion of this study are forms of language in children aged 7-13, namely with 26 terms of word forms. The morphological processes that are experienced include acronymization, substitution and modification of the blanks that form the types of verbs, nouns, and adjectives. Online games that affect children's language acquisition are Free Fire and Mobile Legends games.

Keywords: Acquisition Of Children's Language; Online Games; Psycholinguistics

PENDAHULUAN

Fase pemerolehan bahasa anak dimulai pada pembelajaran yang mengarah pada kemampuan berbicara manusia pada trimester terakhir kehamilan, sebelum mereka mengucapkan sepatah kata (Nuryani dkk, 2021). Dalam bahasa John L. Locke manusia adalah makhluk yang banyak bicara. Sedangkan perkembangan sistem aturan ahli bahasa fonetik Inggris mencatat, misalnya, usia menghasilkan kalimat, perbedaan antara kata akan sesuai dengan urutan nama di mana struktur sintaksis adalah sesama primate. (Locke, 1994)

Secara sederhana, fungsi bahasa yaitu pemakaian bahasa dengan tujuan dan keperluan tertentu dalam proses komunikasi (Nuryani dkk, 2021). Menurut Halliday, bahasa memiliki fungsi dalam konteks sosial dan konteks kultural yang memengaruhi struktur maupun penggunaan bahasa. (Wiratno & Santosa, 2014) Sejalan dengan hal tersebut, Sudaryanto berpendapat bahwa bahasa memiliki fungsi yang mengarah kepada kegunaan bahasa sebagai kebutuhan manusia. (Aprila & Fauziah, 2022)

Menjajaki era globalisasi saat ini beriringan dengan kemajuan dalam bidang teknologi dengan perkembangan yang sangat pesat dan berpengaruh besar di kehidupan sehari-hari. Pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut ditandai dengan semakin canggihnya kemajuan teknologi informatika. Salah satu bentuk teknologi tersebut yaitu internet. Dengan adanya teknologi internet dapat memudahkan semua orang untuk mengakses berbagai hal yang diinginkan seperti komunikasi, informasi, pendidikan, perdagangan, bahkan sarana hiburan juga dapat di akses dengan mudah oleh

pengguna internet baik untuk wilayah perkotaan maupun wilayah pelosok pedesaan.

Berbagai kalangan seperti anak-anak sampai orang dewasa dapat memanfaatkan internet sesuai dengan keperluan masing-masing. Manusia lain tidak dapat memberikan batasan selagi pengguna tersebut mampu dalam melakukan pembayaran paket kuota atau *wifi*-nya. Situs internet tertentu seperti *game online*, memiliki dampak negatif yang mengkhawatirkan untuk anak-anak hingga orang dewasa. Akibatnya dapat menimbulkan dampak negative pada penggunaan *game online* tersebut seperti bentuk ujaran berbahasa yang diucapkan oleh pemain *game online* tersebut.

Dari uraian permasalahan di atas, maka diperlukan kajian mengenai pengaruh *game online* dalam pemerolehan bahasa manusia terkhusus pada anak usia 7-13 tahun. Penelitian ini akan menguraikan bagaimana bahasa anak dapat terbentuk dan berkembang akibat dari impresi *game online*. Impresi yang dimaksud di sini sesuai dengan makna KBBI V yaitu efek atau pengaruh terhadap Indra (pendengaran), perasaan, pikiran anak, (KBBI V, 2021) jadi bukan sekadar pengaruh saja.

Beberapa penelitian terkait yang pernah dilakukan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini, di antaranya tentang pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial juga emosi anak sekolah dasar (Prameswara & Lestari, 2021). Penelitian lain juga mengkaji tentang bahaya *game online* terhadap perilaku berbahasa anak memanfaatkan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif dengan hasilnya berupa banyak anak yang menyerap bahasa negatif atau kasar karena

bermain *game online* dan menjadi penyebab perilaku bahasa anak menyimpang (Munawir, 2019).

Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti berangkat dari uraian latar belakang sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk bahasa yang diperoleh anak akibat *game online*. Penelitian ini juga menguraikan karakteristik *game online* yang berpengaruh terhadap pemerolehan berbahasa pada anak.

LANDASAN TEORI

Pengaruh dari *game online* lebih condong ke arah negatif terutama bagi anak-anak yang sangat mudah menyerap apapun dari lingkungannya termasuk tuturan sarkas dari teman bermainnya. Hal ini sangat rentan terhadap stimulus anak dalam pemerolehan maupun perkembangan bahasa anak. Selain itu *game online* juga berpengaruh pada kepribadian manusia dalam berbahasa bukan hanya anak-anak. Saat mabar atau bermain bersama anak-anak selalu bertutur dengan bahasa yang tidak pantas seperti tadi. Sebenarnya hal ini tidak hanya terjadi pada anak-anak tetapi juga orang dewasa. Banyak dari mereka yang emosinya tidak terkontrol sampai bertutur dengan bahasa-bahasa kotor dan lain sebagainya yang diakibatkan oleh pengaruh atau impresi *game online* tersebut.

Dalam hal ini, arti bahasa sangat berperan besar bagi anak sebagai alat bantu mengembangkan fungsi kerohaniannya, maksudnya pemanfaatan bahasa untuk tujuan dan keperluan tertentu dalam berkomunikasi (Kartono, 2007). Bahasa di sini diwujudkan sebagai tuturan dalam bentuk pembicaraan, bicara sendiri merupakan bahasa lisan dengan bentuk

paling efektif untuk melakukan komunikasi, sehingga paling banyak dipergunakan.

Tutur atau tuturan merupakan bentuk bahasa lisan karena adanya vokalisasi yang memproduksi suara (jika bermakna) dan biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan. Akan tetapi tuturan dalam bentuk lisan merupakan bentuk yang tidak bersifat mutlak karena sebagian orang ada yang menyampaikan tuturannya tidak dengan menggunakan suara atau jalur vokal (Indah, 2017). Dalam tuturannya, anak-anak 7-13 tahun masih mengalami proses pemerolehan berbahasa. Secara relatif, agak mudah untuk menunjukkan bahwa manusia secara bawaan diprogram untuk memperoleh bahasa (Harras, 2009).

Definisi dari pemerolehan bahasa atau biasa disebut dengan istilah *language acquisition* itu sendiri adalah proses yang terjadi pada manusia untuk meraih kemampuan dalam menangkap, menghasilkan, dan mempergunakan kata dalam proses pemahaman maupun komunikasi. Bahasa yang didapatkan dapat berupa vokal atau bahasa lisan maupun manual atau bahasa isyarat. Pemerolehan bahasa umumnya mengacu kepada pemerolehan bahasa pertama yang menelaah pemerolehan bahasa anak terhadap bahasa ibu mereka serta pemerolehan bahasa kedua yang menelaah mengenai pemerolehan bahasa tambahan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Proses berbahasa itu sebagai suatu proses yang bersifat individu, artinya tidak dapat disamakan antara proses berbahasa individu yang satu dengan lainnya. Oleh karenanya, proses berbahasa menjadi sebuah kegiatan yang menarik untuk dikaji.

Suatu tindak tiruan yang dilakukan oleh seorang anak tidak bisa persis dengan

keinginan orang dewasa. Jika orang dewasa ingin sang anak menuturkan “*He’s going out*”, maka anak menuturkannya dengan “*He go out*” (Prasetiawan, 2017). Tarigan (2009) menyatakan mengenai suatu tata bahasa itu tersusun dari tiga unsur utama yang masing-masingnya menggambarkan sekelompok kaidah linguistik tertentu, unsur tersebut yaitu fonologi, sintaksis, dan semantik. Fonologi melakukan pemetaan terhadap setiap tali sintaksis sebagai gambaran dari kekhasan fonetik dengan terperinci, seperti menghadirkan setiap kalimat dengan tuturannya. Sintaksis melakukan penjumlahan suatu golongan dari ikatan lambang tata bahasa yang banyaknya tidak memiliki batas dan masing-masingnya dengan pemerian struktural yang tepat. Semantik melakukan kajian pada komponen formatif secara bersama dengan pemerian strukturalnya yang menghadirkan suatu penggambaran semantik untuk setiap untaian.

Acuan penelitian ini merupakan teori Behaviorisme dan teori Psychoanalytic Psychology. Teori Behaviorisme terkait erat dengan perilaku atau tingkah laku. Behaviorisme selalu berkenaan dengan tingkah laku pada awal kemunculannya. Behaviorisme mengkaji dalam bidang pendidikan dan bahasa (Ardhyantama & Apriyanti, 2021). Aliran ini muncul karena ketidakpuasan terhadap dua aliran yang lahir sebelumnya, yakni strukturalisme dan fungsionalisme. Menurut aliran behaviorisme, psikologi jangan lagi digunakan hanya untuk mencari struktur kejiwaan manusia maupun untuk mempelajari gejala-gejala kesadaran. Aliran ini lebih menekankan bahwa psikologi berupaya untuk memperkirakan sesuatu yang menjadi tujuan tingkah laku

dan mencari tahu bagaimana orang mampu mengendalikan tingkah lakunya. Teori Psychoanalytic Psychology memiliki keyakinan bahwa alam sadar manusia atau perasaan tidak sadar yang bukan lagi dialami langsung, melainkan akan terus memengaruhi tindakan manusia. Aliran ini menekankan bahwa pikiran dan hasrat yang berada di bawah sadar atau sudah tidak dipikirkan lagi, tetapi masih aktif memengaruhi tingkah laku manusia.

Penelitian ini mengkaji mengenai bahasa dalam bentuk tuturan yang diucapkan oleh anak usia 7-13 tahun dari hasil pemerolehan bahasa terhadap game online. Bahasa diartikan sebagai lambang atau tanda dari sebuah benda dan juga menunjukkan pada makna tertentu. Setiap kata, kalimat, dan bahasa mengandung arti tertentu. Melalui psikolinguistik, dapat mengetahui proses melakukan ujaran manusia bukanlah hal yang sederhana saat suatu kata dituturkan, tetapi melebihi dari hal itu. Dalam proses berujar dimulai dari telaah produksi atau memilah-milah kata di dalam otak manusia dan sampai pada menghasilkan ujaran yang terucap. Karena psikolinguistik ialah kajian faktor-faktor psikologi dan neurobiologi dalam memahami suatu bahasa (Arifin & Dkk., 2016 dan merupakan suatu kajian mengenai proses mental dalam pemanfaatan bahasa (Dardjowidjojo, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang akan mendeskripsikan uraian tentang bahasa anak dapat terbentuk dan berkembang akibat dari impresi *game online*, dan mendeskripsikan pengaruh negatif dari *game online* terhadap kepribadian berbahasa manusia. Karena

penelitian kualitatif sering dimanfaatkan dan dilaksanakan dalam bidang ilmu pendidikan oleh para peneliti sebagai metode ilmiah. Penelitian kualitatif juga dapat mewujudkan pengetahuan melalui penemuan dan pemahaman.

Pada penelitian ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, mengkaji kata-kata dan membuat laporan yang rinci. Dengan penelitian kualitatif akan menghasilkan data berupa deskripsi kata-kata tertulis maupun lisan dari tiap individu dan tindakan yang dapat diamati.

Penelitian ini dilakukan oleh dua anggota peneliti dengan lokasi berbeda. Lokasi penelitian anggota pertama adalah di Kota Tangerang Selatan khususnya daerah Kademangan RT. 04/01, Setu, Tangerang Selatan, dengan lama penelitian selama 10 hari mulai tanggal 10 November 2021 sampai dengan 20 November 2021. Dan lokasi penelitian anggota kedua adalah di Kabupaten Tangerang khususnya di daerah Sepatan Desa Pisangan Jaya Perumahan Puri Tamarin RT. 013 RW 004, dengan lama waktu penelitian yang cukup singkat selama 10 hari mulai tanggal 10 November 2021 sampai dengan 20 November 2021.

Data dalam penelitian ini berupa kata-kata yang mengandung ujaran berbahasa yang di ucapkan oleh pemain *game online*. Data dari artikel digunakan untuk menggali informasi pada penggunaan data relevan. Data dari *e-book*, buku, dan jurnal digunakan sebagai sumber data tertulis untuk menjelaskan definisi, landasan teori, contoh-contoh, dan lain sebagainya yang terkait dalam penulisan penelitian ini. Sumber data merupakan data yang peneliti pakai sebagai sumber data utama yaitu anak-anak berusia 7-13 tahun yang sudah terpengaruh dan sangat

menyukai *game online*. Sumber data tersebut digunakan untuk menemukan karakteristik atau kepribadian berbahasa yang diujarkan dari pemain *game* yang bersumber pada anak-anak berusia 7-13 tahun, baik laki-laki maupun perempuan.

Peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data supaya dalam penelitian ini mendapat hasil yang betul-betul akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. *Pertama*, teknik simak yang dilakukan melalui proses pengamatan terhadap pemakaian kebahasaan terkait bentuk kata-kata atau aspek kebahasaan yang diucapkan oleh manusia saat bermain *game online*. *Kedua*, teknik dokumentasi dengan menggunakan perekam suara untuk mendapatkan data berupa ujaran kata-kata atau bahasa yang diucapkan oleh manusia ketika sedang bermain *game online*. *Ketiga*, teknik catat dengan melakukan proses pencatatan apabila terdapat data kata-kata yang memiliki keterkaitan pengaruh data pada penelitian ini. Dan teknik pustaka yang dilakukan untuk memperoleh sumber-sumber tertulis berupa artikel, *e-book*, buku dan jurnal yang akan disajikan kedalam penulisan penelitian ini.

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan teknik distribusional untuk menganalisis bahasa anak yang dapat terbentuk dan berkembang akibat dari impresi *game online*. Dan juga metode kajian padan referensial digunakan untuk menganalisis makna ujaran pemain *game online* serta pengaruh *game online* terhadap kepribadian berbahasa pada manusia. Peneliti akan menyimak, memahami, menyusun, mengklasifikasikan, mengaitkan antar kategori, menginterpretasikan, dan

menyajikannya berdasarkan konteks yang akan disajikan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan sasaran penelitian anak-anak yang memiliki rentang usia 7-13 tahun. Tentu saja mereka yang kami teliti adalah anak-anak yang gemar dan sudah mahir dalam bermain *game online*, baik laki-laki maupun perempuan. Sehingga hal itu dapat memudahkan penelitian kami mengenai bahasa-bahasa apa saja yang mereka peroleh akibat bergaul dengan *game online*.

Pemerolehan bahasa pada anak usia 7-13 tahun ini menggunakan *game online Free Fire (FF)*

Free Fire (FF) dan *game online Mobile Legend (ML)*. Terdapat 26 leksem atau kata yang terdapat dalam dua *game online* ini yaitu 20 kata dari *game online Free Fire (FF)* dan 6 kata *game online Mobile Legend (ML)*. Pemerolehan bahasa melalui pengaruh *game online Free Fire (FF)* dan *game online Mobile Legend (ML)* menggunakan proses morfologis suplisi, akronimisasi, dan modifikasi kosong. Kemudian membentuk beberapa leksem atau kata dengan kelas verba (kata kerja), nomina (kata benda), dan adjektiva (kata benda).

Pemerolehan Bahasa dari Game Online

Data Istilah Kata	Makna dan Tujuan Istilah Kata	Jenis Kata	Proses Morfologis	Contoh Kalimat Ujaran
Mabar (Main Bareng)	Makna: Main bersama-sama. Tujuan: Mengajak atau menerima untuk bermain <i>game</i> bersama.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Akronimisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ayo kita Mabar <i>FreeFire</i>. • Mabar <i>FreeFire</i> nya di pos ronda yang ada <i>wifi</i>. • Seru banget mabar <i>FreeFire</i> kalo rame-rame begini.
Bocil (Bocah Cilik)	Makna: Anak kecil yang rusuh. Tujuan: Sebutan untuk anak yang jadi pengrecok saat bermain <i>game</i> .	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Akronimisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Bocil rusuh banget dah. • Bocil teriak-teriakan ganggu konsentrasi. • Yaampun bocil-bocil berisik banget.
<i>Knock</i>	Makna: Mati duluan. Tujuan: Pemain yang kalah lebih dulu.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	<ul style="list-style-type: none"> • Knock kalian semua. • Yah kan baru juga main udah knock. • Kali ini gua ga akan membiarkan knock di awal.

Ngendok	Makna: Bermain dengan cara sembunyi dan diam saja. Tujuan: Seringkali disebut untuk pemain yang menang, seperti bahan ejekan karena telah bermain curang.	Jenis kata: Kata sifat (adjektiva)	Suplisi	<ul style="list-style-type: none"> • Lu mah mainnya ngendok, ga level prend. • Udah lah males, pada ngendok si mainnya. • Jangan mabar lagi lah kalo mainnya pada ngendok.
<i>Jump shoot</i>	Makna: Melompat. Tujuan: Sebutan untuk fitur melompat saat bermain.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Modifikasi Kosong	-Ish alah bentar-bentar <i>jump shoot</i> . -Sebel <i>jump shoot</i> terus.
Ripep	Makna: Menolong teman yang mati. Tujuan: Sebutan untuk meminta bantuan atau membantu teman yang sudah mati untuk kembali bermain.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Kalo ripep ga usah minta bantuan apa, kan ribet, -siapa nih yang ripep. -ripep mulu, makannya hati-hati kawan.
CR	Makna: <i>Custom Room</i> . Tujuan: Tempat untuk orang by one.	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Akronimisasi	-CR gua dimana ini. -Butuh CR segera, tolong. -CR OHH CR ayo ayo ada.
<i>By one</i>	Makna: Satu lawan satu. Tujuan: Sebutan untuk pertandingan satu lawan satu.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Modifikasi Kosong	-Ngelawannya by one atuh jangan ngeroyok. -Sini lawan by one.
<i>Top up</i>	Makna: Membeli diamond. Tujuan: Sebutan saat membeli diamond.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Modifikasi kosong	- <i>Top up</i> dulu biar nambah level diamond. -Diamond gua udah nambah soalnya abis <i>top up</i> .
<i>Diamond</i>	Makna: Uang dalam <i>game</i> . Tujuan: Untuk membeli senjata dalam permainan.	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Suplisi	-Diamond gua udah nambah. -Punya banyak <i>diamond</i> punya banyak senjata.

Level	Makna: Peningkatan dalam <i>game</i> Tujuan: Untuk memilih tingkat kemudahan atau kesulitan dalam <i>game</i> .	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Suplisi	-Gua udah nambah level. -Lu udah level tinggi dari gua, keren woi!! -Mainin terus aja biar levelnya naik terus.
Ranked	Makna: Mode sulit. Tujuan: Istilah saat bermain dalam mode sulit.	Jenis kata: Kata sifat (adjektiva)	Suplisi	-Level 5 ranked banget anjay. -aduh udah kaya gini bakal ranked.
<i>Head shoot</i>	Makna: Menembak air merah. Tujuan: Istilah saat menembak aim merah dalam permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Modifikasi kosong	-Ngelawannya di <i>headshoot</i> . -Mati lu abis gua <i>headshoot</i> . -Pake itu <i>headshoot</i> buat senjata.
Citter	Makna: Memberi pesan. Tujuan: Istilah untuk memberi pesan kepada teman bermain.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Lu ngeciiter gua dulu. -Cit gua dulu biar engga salah temen. -Jangan lupa citter.
Ngekill	Makna: Mematikan musuh. Tujuan: Istilah untuk mematikan atau membasmi musuh bermain.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Gua kill lu nangis kejer. -Jangan kasih kendor kalo ngekill. -Begoo jangan ngekill temen sendiri.
Ngelag	Makna: Lambat. Tujuan: Istilah saat permainan melambat atau patah-patah.	Jenis kata: Kata sifat (adjektiva)	Suplisi	-Geraknya ngelag kek kura-kura. -Ngelag ngelag ngelag, bikin esmosi.
Tusun	Makna: Tim kalah. Tujuan: Sebutan untuk tim yang kalah karena tidak semangat saat bermain.	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Suplisi	-Dasar tusun!! -Tim tusun ayolah semangat ngekill. -Tusun bisa yuk bisa menang.
Beban	Makna: Tim yang tidak jago. Tujuan: Sebutan kepada tim yang tidak handal bermain.	Jenis kata: Kata sifat (adjektiva)	Suplisi	-Lawan tim beban gampang kali woi. -Culun tim beban, ku yakin kau bisa.

Analog	Makna: Arahan permainan. Tujuan: Sebutan pada arahan permainan saat bermain.	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Suplisi	-Di analog dulu biar bisa. -Makannya kalo dikasih analog itu diperhatiin. -Ntar juga di analog.
Booyah	Makna: Menang. Tujuan: Istilah untuk yang berhasil memenangkan permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Yeayy tim booyah menang lagi. -Sukses sukses tim booyah. -Booyah booyah oyyy!!

Bentuk kata yang diperoleh anak akibat pengaruh *game online Free Fire* diantaranya ada *mabar, bocil, knock, ngendok, jump shoot, ripep, CR, By one, top up, diamond, level, ranked, headshot, citter, ngekill, ngelag, tusun, beban, analog, dan booyah*. Bentuk-bentuk kata tersebut diperoleh saat sedang bermain maupun saat sesudah bermain masih seringkali digunakan. Berdasarkan kelas katanya, maka data ini terdiri dari 10 kata kerja (verba), 6 kata benda (nomina), dan 4 kata sofat (adjektiva) dari permainan *Free Fire*. Hal ini diakibatkan efek atau pengaruh kata-kata dari *game Free Fire* tersebut sudah tersimpan di dalam memori otak anak tersebut. apalagi anak-anak ini sering sekali bermain dalam satu hari hingga 5 kali atau lebih memutar permainan ini

Terdapat proses morfologis yang dikuasai anak untuk membentuk suatu kata kata dalam permainan *Free Fire* ini yaitu proses akronimisasi, suplisi, afiksasi dan modifikasi kosong merupakan jenis proses morfologis yang digunakan pemerolehan bahasa anak-anak dalam *game online* ini. Pada proses akronimisasi leksem atau kata yang diperoleh mengalami penyingkatan. Menurut data yang ada jumlah kata yang

mengalami proses akronimisasi ada 3 kata yaitu kata *mabar, bocil, dan CR*.

Kemudian pada proses suplisi terdapat 14 kata. Proses suplisi ini merupakan proses morfologis di mana terjadi pembentukan kata baru secara seporadis, sehingga tidak ada kemiripan sama sekali dengan kata semulanya. Kata yang mengalami proses suplisi dalam *game online Free Fire* ini diantaranya kata *knock, ngendok, ripep, diamind, level, ranked, headshoot, citter, ngekill, ngelag, tusun, beban, analog, dan booyah*. Kata-kata tersebut memiliki kebermaknan yang berbeda bagi anak-anak yang menjadi pemain *game online Free Fire* ini kata-kata tersebut dengan yang telah diketahui oleh masyarakat biasanya, sehingga dapat dikatakan masuk ke dalam kategori proses morfologis suplisi.

Proses morfologis yang selanjutnya adalah proses modifikasi kosong yang merupakan proses pemajemukan atau menggabungkan dua buah bentuk kata atau lebih. Terdapat 3 kata pada data *game online Free Fire* ini yaitu kata *jump shoot, by one, top up, dan head shoot*. Terbukti pada kata-kata tersebut terbetuk atau tersusun dari dua buah kata yang digabungkan dan juga membentuk makna baru.

Bentuk kata yang paling dominan dalam penelitian ini adalah *Mabar* dan *Bocil*, hal ini karena pada saat melakukan penelitian di lapangan bentuk istilah kata yang paling sering dituturkan atau digunakan pada saat sebelum, sedang hingga setelah bermain *game online* khususnya *game online freefire* ini. Kata *Mabar* dan *Bocil* merupakan bentuk akronim dari frasa Main Bareng atau Bersama. Sedangkan kata *Bocil* merupakan akronimisasi dari frasa Bocah Cilik yang artinya anak kecil pembuat rusuh dalam *game Free Fire*. Biasanya kata ini paling sering dituturkan dalam tuturan anak-anak usia 7-13 tahun dalam bermain *game online Free Fire* ini.

Karena pengaruh *game online Free Fire* ini beberapa leksem atau kata istilah dalam penyebutan-penyebutan sesuatu banyak dan sering mengalami akronimisasi atau penyingkatan agar mudah dalam diucapkan. Misalnya, pada kata *Mabar* (Main Bareng) yang dipakai dalam ucapan kalimat imperatif: *Kita mabar yuk, nanti sore!*, kalimat ini bermaksud untuk mengajak main *game Free Fire* bareng teman. Kemudian kata *Bocil* (Bocah Cilik atau Kecil). Bentuk kata dominan dalam proses akronimisasi yang dituturkan dalam kalimat ekspresif untuk mengejek atau menghina. Contohnya dalam kalimat ekspresif: *dasar bocil dongo, biang rusuh lu! Bikin gua kalah main aja!*. Kalimat tersebut mengandung ekspresi marah karena kesal sehingga membuat anak tersebut menuturkan umpatan yang berisi ejekan atau makian.

Pemerolehan Bahasa dari Game Online Mobile Legend (ML)

Data Istilah Kata	Makna dan Tujuan	Jenis Kata	Proses Morfologis	Contoh Kalimat Ujaran
-------------------	------------------	------------	-------------------	-----------------------

	Istilah Kata			
Let game	Makna: Permainan berakhir Tujuan: Sebutan untuk berakhirnya sesi permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Modifikasi kosong	-Buruan woi ini let game. -Bangsat let game. -let game fuck.
Minion	Makna: Perantara ngepusturat biar menang. Tujuan: Istilah untuk perantara yang menembak musuh.	Jenis kata: Kata benda (nomina)	Suplisi	-Mini minion jago mainnya. -Sedep sedep mantap minion. -Minion jago minion menang, yuk bisa, keren.
Pusturat	Makna: Nembakin musuh biar menang. Tujuan: Istilah untuk menembak musuh.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Gasken gass poll pusturat. -Do..do.. dor... pus-turat, mati kau musuh. -let it pus... tu... rat...
Baff	Makna: Naik level lebih tinggi. Tujuan: Istilah untuk menaikkan level permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Juara baff. -High baff. -Good baff.
Victory	Makna: Menang. Tujuan: Istilah jika menang dalam permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Good victory. -Victory bangga padauk. -Victory horaii, hore ga ada lawan.
Defead	Makna: Kalah. Tujuan: Istilah bagi yang kalah dalam permainan.	Jenis kata: Kata kerja (verba)	Suplisi	-Anjir defead. -Parah defead. -Nyes defead.

Dari *game online Mobile Legend* ini berhasil ditemukan dan dianalisis sejumlah 6 leksem atau kata yang berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa anak usia 7-13 tahun. Kata-kata tersebut

diantaranya adalah *Let game*, *Minion*, *Pusturat*, *Baff*, *Vicory*, dan *Defead*. Jika diklasifikasikan menurut kelas katanya, data tersebut terdapat 5 kata verba atau kata yang menunjukkan suatu tindakan dan 1 kata nomina atau kata yang menunjukkan suatu objek benda.

Proses morfologis yang terjadi pada anak-anak untuk membentuk kata tersebut terjadi melalui 2 proses yaitu proses suplesi dan modifikasi kosong. Hal ini terjadi pada 6 kata dalam data tersebut, secara lebih rincinya ada 5 kata yang mengalami proses suplesi dan 1 kata mengalami proses modifikasi kosong. Proses morfologis suplesi terjadi pada 5 kata yaitu pada kata *minion*, *pusturat*, *baff*, *victory*, dan *defead*. Karena kelima kata tersebut memiliki makna khusus bagi anak-anak pemain *game online Mobile Legend* ini. Dan untuk proses morfologis modifikasi kosong terdapat 1 leksem atau kata yang mengalaminya yaitu kata *let game*. Kata ini dikatakan mengalami proses morfologis modifikasi kosong karena tersusun dari dua buah kata sehingga membentuk frasa *let game* yang artinya kalah atau keluar dari permainan.

Bentuk-bentuk kata yang terdaftar dalam tabel data istilah kata dari *game online Mobile Legend* di atas merupakan kata yang berpengaruh dalam proses pemerolehan bahasa pada anak-anak usia 7 sampai 13 tahun. Terutama dapat terjadi pada anak-anak yang gemar bermain *game online Mobile Legend*.

PENUTUP

Dari penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan hasil serta pembahasannya di atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak sekali data berupa leksem, kata, atau diksi yang diperoleh

anak-anak usia 7 sampai 13 tahun akibat dari bermain *game online*. Anak-anak di usia 7-13 tahun sudah menguasai berbagai jenis kata baru, yaitu *mabar*, *bocil*, *knock*, *ngendok*, *jump shoot*, *ripep*, *CR*, *By one*, *top up*, *diamond*, *level*, *ranked*, *headshot*, *citter*, *ngekill*, *ngelag*, *tusun*, *beban*, *analog*, *booyah*, *let game*, *minion*, *pusturat*, *baff*, *vicory*, dan *defead*. Proses morfologis yang dikuasai meliputi akronimisasi, suplesi dan modifikasi kosong. Jumlah kata yang dominan diperoleh akibat *game online* adalah 10 kata dari 26 istilah kata. Karakteristik *game online freefire* dan *mobile legends* yang memengaruhi pemerolehan bahasa anak adalah *game online* lebih dominan menggunakan istilah-istilah asing yang jarang diketahui oleh masyarakat bahasa secara luas, tetapi anak-anak mudah menyerapnya ke dalam memori otak mereka sehingga cenderung memiliki pengaruh besar dalam perkembangan bahasa anak terutama pada rentangan usia 7-13 tahun. Kata atau leksem yang ditemukan memiliki arti tersendiri yang kiranya hanya dapat dimengerti oleh para pengguna atau pemain *game online* karena pemakaian kata tersebut dilakukan terus menerus secara beruluh setiap sedang bermain *game online* apalagi bagi anak-anak yang sudah mengalami kecanduan. Selain itu terdapat juga maksud dari tuturan pemerolehan bahasa pada kata-kata tersebut.

Sesuai dengan hasil penelitian di atas, peneliti dapat memberikan beberapa saran, yaitu sebaiknya anak harus dipantau oleh orang tuanya dalam bermain *game*, karena anak tersebut seringkali mengikuti perkataan yang tidak patut untuk digunakan dalam bahasa sehari-hari. Dan sebagai orang tua wajib membatasi anak

dalam bermain gawai, jika perlu hanya diberikan gawai untuk belajar saja agar anak selalu berkata positif.

Pengantar Linguistik (p. 1.3). Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprila, N., & Fauziyah, N. (2022). Makna Gramatikal pada Slogan Detergen Daia: Kajian Semantik (Gramatical Meaning of Slogan Daia's Detergent: Semantic Study). *UMMAT*, 1 Juli 202, 335. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/mnaslppm/article/download/9670/5037>
- Ardhyantama, V., & Apriyanti, C. (2021). *Perkembangan Bahasa Anak*. Stiletto Book.
- Harras, K. A. (2009). *Dasar-Dasar Psikolinguistik*. UPI Press.
- Indah, R. N. (2017). *Gangguan Berbahasa*. UIN Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/1296/>
- Kartono, K. (2007). *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan* (6th ed.). Mandar Maju.
- KBBI V. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Daring).
- Locke, J. L. (1994). Phases in the Child's Development of Language. *JSTORE*, Vol. 82 No(The Scientific Research Honor Society), 436. <https://www.jstor.org/stable/29775280>
- Nuryani dkk. (2021). *SOSIOLINGUISTIK DALAM PENGAJARAN BAHASA BERBASIS MULTIKULTURAL: Teori dan Praktik Penelitian*. InMedia. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4506
- Prameswara, M., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122>
- Prasetiawan, D. (2017). PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK SUKU SASAK DALAM PERSPEKTIF PSIKOLINGUISTIK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, Vol. 17 No. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v17i1.6959
- Tarigan, H. G. (2009). *Psikolinguistik*. Angkasa.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. In