

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK SEKOLAH DASAR

Muhammad Luqman Asy'ary¹, Setia Rini², Erna Risfaula Kusumawati³

¹SDIT Ibnu Mas'ud ; ^{2,3}Universitas Islam Negeri Salatiga

luqmanasyary@gmail.com ; setiarini.setia@gmail.com

Abstract

The development of information technology is very fast, many benefits are obtained from the development of this technology. One of the benefits of technological developments is the existence of online Game entertainment facilities. This online Game can have an impact on the language acquisition of elementary school children. This study aims to describe the acquisition of language in grade 4 elementary school children aged 9-11 through semantic studies, namely the study of the meaning of a verb, adjective, or noun. The data source comes from the subject to be studied. This research method uses a qualitative approach. Data collection was carried out using five methods, namely observation, observation, notes, interviews, and questionnaires. The results of this study are that online Games can affect the language acquisition of children aged 9-11 years at SDIT Ibnu Mas'ud, Ambarawa District, marked by an increasingly widespread acquisition of words that are absorbed through online Games, such as verbs (victory, booyah, defeat, login, kill, mabar, drift, survival, by one, ngemoti, push), adjectives (perfect, hockey, noob, idiot, bot, asu, op, good at) and nouns (skin, turret, inventory, tournament) which they apply in everyday language

Keywords : *Children's Language, Online Games, Semantics*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi sangatlah cepat, banyak manfaat yang diperoleh dari perkembangan teknologi ini. Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi adalah adanya sarana hiburan Game online. Game online ini dapat memberikan dampak pada pemerolehan bahasa anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pemerolehan Bahasa anak usia 9-11 tahun kelas 4 sekolah dasar melalui kajian semantik, yakni kajian berupa makna dari sebuah kata kerja, kata sifat, kata benda. Sumber data berasal dari subyek yang akan diteliti. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan lima metode, yaitu observasi, simak, catatan, wawancara dan angket. Hasil penelitian ini adalah Game online dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 9-11 tahun di SDIT Ibnu Mas'ud Kecamatan Ambarawa ditandai dengan pemerolehan kata yang semakin meluas yang diserap melalui Game online seperti kata kerja (victory, booyah, defeat, login, kill, mabar, drift, survival, by one, ngemoti, ngepush), kata sifat (perfect, hoki, cupu, tolol, bot, asu, op, jago) dan kata benda (skin, turret, inventory, tournament) yang mereka aplikasikan dalam berbahasa sehari-hari.

Kata Kunci : Bahasa Anak, Game Online, Semantik

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih dengan banyaknya teknologi - teknologi baru memberikan banyak manfaat dan mempermudah pekerjaan manusia. Oleh karena itu untuk menyeimbangkan diri dengan zaman millennial ini masyarakat dituntut untuk meningkatkan kompetensi dan keahliannya (Mulyani & Haliza, 2021).

Handphone adalah hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Handphone* mulanya hanyalah alat komunikasi yang tidak menggunakan kabel, *handphone* terus berkembang menjadi alat yang sangat canggih. tidak hanya untuk berkomunikasi jarak jauh saja, tetapi *handphone* sekarang dapat digunakan untuk mengambil video, foto, dan bermain *game* dan lain-lain. Terdapat banyak sekali *game offline* maupun *game online* yang bisa dimainkan melalui *handphone*. Keadaan ini menunjukkan bahwa teknologi *game* sudah meluas di berbagai lini kehidupan, melalui media internet dan aplikasi pengguna *handphone* dapat memperoleh *game* dengan mudah. pertumbuhan *game* sangat berkembang pesat dimasa mendatang. kecanggihan *handphone* baru berbanding lurus dengan kemunculan *game* yang spektakuler dengan grafik yang menarik (Ulya et al., 2021).

Game merupakan sebuah permainan yang menggunakan media elektronik seperti *handphone* , agar pemain merasa puas bermain *game*, *game* dibuat semenarik mungkin dengan grafik, suara, dan fitur-fitur yang sangat bagus (Junus et al., 2021). Masyarakat umum sudah menjadikan *game* sebagai salah satu budaya dan kegiatan keseharian. Anak-anak, remaja hingga orang dewasa di wilayah pedesaan sampai ke perkotaan sangat menyenangi kegiatan bermain *game* ini sehingga budaya bermain *game* sudah menjadi *lifestyle* mereka (Kurniasari, 2019). Anak millennial zaman sekarang sudah sangat mengenal *game* mulai dari jenis *game gamewatch* sampai *game* canggih seperti playstation dan *game online* (Henry, 2010). *Game online* ini mempengaruhi perkembangan anak-anak. karena *game online* lebih menarik, anak - anak mulai meninggalkan permainan tradisional (Ulya et al., 2021). *Game online* yang dapat dimainkan pada *handphone* akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

Perkembangan *Game online* ditinjau dalam segi penggunaan bahasa berpengaruh pada pemerolehan bahasa pertama dan kedua pada anak. Pemain *game* atau yang biasa disebut *gamer* mempunyai cara tersendiri dalam menyusun stuktur bahasa atau istilah yang digunakan untuk berkomunikasi didunia *game*. bahasa yang mereka gunakan mempunyai ciri khas tersendiri (Raymonda et al., 2016). Penerimaan bahasa dari bentuk sederhana hingga

kebetuk paling kompleks dengan aturan - aturan tertentu yang dipelajari anak melalui proses kreatif merupakan cara anak memperoleh bahasa pertama atau bahasa ibu. Oleh sebab itu, pemerolehan bahasa anak dipengaruhi oleh *game online*. Bahasa yang diperoleh tersebut sering kali di gunakan dalam memproduksi percakapan maupun kalimat dalam kehidupan sehari-hari (Indah, 2011). Setelah anak belajar bahasa pertama atau bahasa ibu, anak akan mempelajari bahasa ke dua. Cara anak mempelajari bahasa selain bahasa ibu, baik di dalam atau di luar ruangan serta informal atau formal merupakan cara belajar bahasa kedua (Musfiroh, 2017). Faktor – faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua dibagi menjadi tiga kategori dasar yaitu karakteristik atau sifat peserta didik, faktor situasional atau lingkungan dan pengembangan dan kompetensi bahasa sebelumnya (Rini, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Resi Ananda, Desyandri, Irda Murni tahun 2022 dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar” membahas penyerapan bahasa buruk anak dari permainan *Game online* varolant. Bahasan pokok penelitian tersebut sama dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti akan meneliti penyerapan bahasa pertama anak dari permainan *Game online*. Akan tetapi penelitian yang dilakukan Resi dkk tersebut dilakukan dengan menganalisis video anak yang memainkan *Game* varolant di youtube berbeda dengan subyek penelitian yang dilakukan penulis yaitu anak kelas 4 putra sekolah dasar usia 9-11 yang memainkan *Game online* (Murni, Desyandri, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Fathur Rahmi Affauzani tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4 Tahun: Kajian Aspek Sintaksis” membahas pemerolehan bahasa bagi anak yang bermain gawai dengan melihat video yang berada pada youtube. Bahasan pokok penelitian tersebut sama dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu pemerolehan bahasa anak dari pengaruh gawai. Akan tetapi penelitian yang dilakukan Fathur tersebut meneliti anak usia 4 tahun dan pengaruh video yang ada pada youtube sedangkan penulis akan melakukan penelitian pada anak usia 9-11 tahun yang bermain video *Game online* (Affauzani, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik meneliti pemerolehan bahasa anak dari *Game online*. alasannya adalah pada kelas anak kelas 4 SDIT Ibnu mas'ud banyak ditemukan anak-anak yang suka bermain *Game* tersebut. Kemudian anak – anak *Gamer* menggunakan bahasa – bahasa unik dalam *Game* yang disisipkan dalam produksi kalimat

baik tulis maupun perakapan sehari-hari. Berdasarkan alasan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar” yang ada pada anak laki-laki kelas 4A SDIT Ibnu mas’ud Ambarawa usia 9-11 tahun.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahannya berhubungan dengan makna kata yang secara fundamental bergantung pada pengamatan yang dilakukan peneliti secara utuh pada objek penelitian mengenai pemerolehan Bahasa anak usia 9-11 tahun. Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif karena mendeskripsikan hasil penelitian mengenai bentuk – bentuk pemerolehan Bahasa pada anak usia 9-11 tahun.

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Ibnu Mas’ud Kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang. Adapun fokus penelitian ini adalah siswa kelas 4 A putra.

2. Sumber data

Data penelitian adalah data yang diperoleh langsung dari subyek yang akan diteliti. Adapun sumber data yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu data dari anak – anak kelas 4 SD putra usia 9-11 tahun yang gemar bermain *Game online*.

3. Metode pengumpulan data

Untuk pengumpulan data yang relevan dengan masalah yang diteliti, maka dalam hal ini peneliti menggunakan 5 metode, yaitu metode observasi, metode simak dengan Teknik dasar rekam/sadap, metode catat, metode wawancara dan metode angket yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Metode observasi

Metode observasi merupakan kegiatan pengumpulan data secara sistematis melalui pengamatan langsung pada subyek penelitian (Mania, 2008). Peneliti melakukan observasi dengan ikut serta dalam kegiatan - kegiatan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap pemerolehan bahasa anak.

b. Metode simak dengan teknik dasar rekam

metode simak merupakan kegiatan pengumpulan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa dari siswa (Rodhiyatullahmi et al., 2022). peneliti

melakukan metode simak dengan teknik rekam dan sadap kepada siswa yang menjadi subyek. kemudian mentranskrip hasilnya kedalam bentuk teks.

c. Metode catatan

Metode catat merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencatat temuan-temuan selama proses penelitian.

d. Metode wawancara

Metode wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber secara lisan (Faelasofi et al., 2015). Peneliti melakukan wawancara kepada siswa mengenai penggunaan *handphone* untuk bermain *game online*.

e. Metode angket

Metode angket dalam penelitian ini menggunakan metode angket terbuka. Angket terbuka merupakan angket yang berisikan pertanyaan atau pernyataan yang dapat diisikan bebas oleh responden (Putria et al., 2020).

Dalam penelitian ini angket terbuka digunakan untuk mengetahui penggunaan kata-kata yang sering ditemukan pada *Game online* dalam kehidupan sehari-hari.

4. Teknik Analisis Data

Analisi data yang dilakukan dalam proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari penelitian agar dapat dengan mudah dipahami dan di informasikan kepada orang lain. Peneliti menganalisis pemerolehan bahasa dari aspek semantik akibat dari kegaitan bermain *Game online*.

- a. Peneliti melakukan observasi kepada subyek penelitian
- b. Peneliti mengambil data dari subyek penelitian
- c. Peneliti melakukan validasi data kepada subyek penelitian
- d. Peneliti mengolah dan mentranskrip data dari hasil penelitian
- e. Peneliti melakukan analisis dan menyusun secara sistematis data hasil penelitian
- f. Peneliti membuat kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi lapangan

Penelitian ini dilakukan di SDIT Ibnu Mas'ud Ambarawa Kabupaten Semarang. SDIT Ibnu Mas'ud merupakan sekolah swasta dibawah naungan Yayasan Al Ummah. Pada sekolah ini terdapat 18 rombongan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 361 orang yang terdiri dari 211 siswa laki-laki dan 150 siswa perempuan. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian di kelas 4A yang terdiri dari 24 siswa laki-laki.

2. Permainan *Game online* Di Kelas 4A

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan pada *handphone* dan terhubung dengan koneksi internet (Supriatno, 2022). Penelitian ini dilakukan pada bulan November – Desember tahun 2022 pada siswa yang gemar bermain *Game online*.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengobeservasi anak-anak usia 9-11 tahun yang gemar bermain *game online* kemudian melakukan pengamatan dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diamati seakan – akan peneliti menjadi bagian dari mereka, kemudian peneliti merekam atau meyadap percakapan anak-anak usia tersebut yang sedang bermain *game online* dan mencatat apa bila ada kata-kata yang belum di pahami, selanjutnya hasil rekaman dan catatan tersebut disalin dalam bentuk teks tertulis dengan media bahasa Indonesia.

Adapun data informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Table 1 Data Informan

No	Nama Siswa	Usia	Jenis Kelamin	Durasi bermain <i>Game</i>	<i>Game</i> yang sering dimainkan
1	AF	9 tahun	Laki - laki	120 menit	mobile legends
2	AIK	10 tahun	Laki - laki	180 menit	free fire
3	ABAH	10 tahun	Laki - laki	120 menit	car x drift
4	AD	9 tahun	Laki - laki	120 menit	minecraft, freefire, mobile legends
5	DQM	9 tahun	Laki - laki	240 menit	free fire
6	EA	10 tahun	Laki - laki	270 menit	dude theff wars
7	GSP	9 tahun	Laki - laki	300 menit	free fire dan <i>Game</i> bola
8	IDR	9 tahun	Laki - laki	300 menit	mobile legends

No	Nama Siswa	Usia	Jenis Kelamin	Durasi bermain Game	Game yang sering dimainkan
9	MAA	9 tahun	Laki - laki	150 menit	free fire
10	MKAN	9 tahun	Laki - laki	60 menit	8 pool
11	MAD	10 tahun	Laki - laki	60 menit	free fire
12	MAA	9 tahun	Laki - laki	120 menit	mobile legends
13	MBAA	9 tahun	Laki - laki	60 menit	minecraft
14	MCAA	10 tahun	Laki - laki	240 menit	the spike
15	MMF	10 tahun	Laki - laki	240 menit	mobile legends
16	MYK	9 tahun	Laki - laki	1080 menit	free fire
17	NNW	9 tahun	Laki - laki	180 menit	fr legends
18	NEA	10 tahun	Laki - laki	240 menit	free fire
19	RAY	10 tahun	Laki - laki	120 menit	pes busisd mw
20	RAPA	9 tahun	Laki - laki	30 menit	the spike volley ball
21	RSPP	11 tahun	Laki - laki	240 menit	dude tets wats
22	SG	10 tahun	Laki - laki	120 menit	free fire
23	VRA	10 tahun	Laki - laki	30 menit	free fire
24	YFI	10 tahun	Laki - laki	20 menit	crash of cars

Table 2 Transkrip Hasil Penelitian

No	Nama	Hasil
1	AF	bisa victory, bisa ganti sokin, bisa kil banyak, bisa tripel kil double kil, victory artinya menang, skin artinya kulit, kil artinya semut, deffet artinya kalah, aku sering berucap kalau kalah yahh defeat. saveg artinya kil 5, kiling spefen artinya kil 1, siu
2	AIK	senang - senang , bisa main bareng , boyah artinya menang, login artinya masuk, ayo login sek . ko bengi ojo lali login jam 10 boyah
3	ABAH	bisa ngedrift bisa nos, drift artinya ngepot, nos artinya turbo, saya sedang main mobil mobilang dengan teman saya, saya main sudah 4 jam dan lupa makan siang terus ibu saya dan datang menyuruh saya makan terus saya bilang ke teman saya "nanti kita main drift lagi"
4	AD	bisa membangun rumah, bisa survival dan kreatif, bisa melawan musuh,by one bisa satu lawan satu, ahet enderdragon artinya menang lawan naga, victory artinya menang,
5	DQM	karena seru, boyah artinya menang, alhamdulillah boyah
6	EA	bisa perang , perfek artinya sempurna , kamu nanya apaan tuh

No	Nama	Hasil
7	GSP	bisa mabar bareng dan bisa menembak orang, <i>Game</i> bola bisa menendang dan mengegulkan , boyah artinya menang, temanku bilang saru asu dan aku menyegah
8	IDR	bisa memilih karakter, bisa ngajak mabar, bisa milih tempat, bisa beli karakter, bisa pake mode lain, victory artinya menang, dobel kill artinya membunuh dua musuh, tripel kill artinya membunuh tiga musuh, minied artinya membunuh empat musuh, saved artinya membunuh lima musuh, defeet artinya kalah, dobellkill saat sepat bola, saat kasti, saat kemana mana banyak, saat lari-lari.
9	MAA	tembak-tembakan, ripep-ripep pan, hidupin pakek koin, mati suri, temen banyak gaya, pokoknya seru tu, viktory artinya menanu, rifit artinya kalah, fuyendehol artinya maju, wah parah, tolong lontong, anjas kerak, gaya wanine, ngemoti padahal pangirate brons
10	MKAN	karena seru, go artinya ayo, star artinya mulai,
11	MAD	bisa menembak orang - orang bisa mabar, bisa nyipin, heksot artinya kena kepala , viktoro artinya 1 kil, dobel kil artinya 2 kil, mvp artinya kil banyak, kapok meninggal, kapok modaro, mampus tibo, aku ketemu wildan tak semekdon
12	MAA	ngepus musuh, kil artinya membunuh, sekin artinya kulit, viktori artinya menang, divit artinya kalah, turet artinya penganggu, dubel kil artinya 2 orang terbunuh , saya berhasil ngekil semut, tikus
13	MBAA	karena bisa mabar, mabar artinya main bareng , mabar
14	MCAA	saya suka karena <i>Gamenya</i> seru dan tidak membosankan sehingga saya suka bermain saya juga mempunyai banyak karakter op sehingga saya lupa waktu, smash adalah smash, reactive adalah menerima bolah, slide adalah menerima bola dengan gaya renang, service adalah pertama mulai bola,
15	MMF	selalu hoki dapat tim pro tapi gw nya yang cupu, hoki dapet item bintang 6+ tapi inventory full, bot artinya cupu, uhuhuhu artinya tim tolol, mabar artinya main bareng , siap-siap kau dek-dek, kita kasih paham yakan, jrit op kali ni musuh, tolong cuk-cuk tolong, dahlah, sat set sat set der yes menang lagi
16	MYK	seru, ahul bot,
17	NNW	karena bagus , men ejek wifi, wah sisal le elek bonko rasah dibayar,
18	NEA	bisa naik kendaraan , ada senjata ada kendaraan , saya menirukan menembak
19	RAY	seru dan aku lagi gabut, gasken letgo artinya ayo, gasken sesat ayo mabar gasken
20	RAPA	ada hadiah jika memenangkan tuornaments, ada musuh yang jago, smash artinya shoot, sevice artinya menyelamatkan, out artinya keluar garis, slide artinya menyelamatkan bola yang jatuh, jump artinya lompat, out
21	RSPP	fre fire, setambel gus, dude tets wats, foot bal, volley super, hetsot kena kepala, ot day met, sooooot, goool, asem artinya kecut,
22	SG	karena <i>Game</i> ff tidak ada pintu, tidak bilang kasar, temaku bilang saru asu terus aku cegah

No	Nama	Hasil
23	VRA	karena aku gabut jadi aku donlot gem ff, gem burik ga ada pintu lolot gemnya gak seru baywan 1 vs 1, yusup biawak ripep sek cepet tak jojok ndok we
24	YFI	karena bisa berperang dan bisa menglambungkan mobil , dobel kil artinya membunuh dua lawan , dobelkil saat saya membunuh dua lawan

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan di Kelas VI A SDIT Ibnu Mas'ud mengenai “Pengaruh *Game online* Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar” menghasilkan terdapat 24 anak yang sudah mahir memainkan gawai untuk bermain *Game online*. Adapun rentang waktu penggunaan gawai untuk bermain *Game* pada anak usia tersebut yaitu 20 menit sampai 1080 menit perhari. Hal tersebut di duga dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa atau kata – kata yang sering digunakan anak dalam bermain *Game* dan berpengaruh dalam komunikasi dalam kehidupan sehari – hari. Adapun bentuk – bentuk pemerolehan bahasa anak yang diserap melalui *Game online* yang di temukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kata kerja

a. Victory dan booyah

Victory dan booyah mempunyai makna yang sama yaitu menang. Penggunaan kata victory dalam bermain *Game* seperti berucap “victory!! yee menang”. Penggunaan kata booyah dalam bermain *Game* seperti “alhamdulillah booyah” Penggunaan kata victory dalam kehidupan sehari hari yang sering diucapkan subyek ketika berhasil mengerjakan soal dengan baik mereka bilang “victory!!!”. kata victory dalam kehidupan sehari – hari mempunyai makna berhasil.

b. Defeat

Defeat mempunyai makna kalah. Penggunaan kata defeat dalam bermain *Game* seperti “yah defeat”. Dalam kehidupan sehari – hari kata defeat mempunyai makna yang sama yaitu kalah dan sering digunakan untuk berkomunikasi seperti “hahaha mapus defeat”.

c. Login

Login mempunyai makna masuk. Dalam bermain *Game* login ini mempunyai makna masuk ke akun *Game*. Penggunaan kata login dalam bermain

Game seperti “ayo segera login dulu”. Dan dalam kehidupan sehari-hari penggunaan kata login mempunyai makna yang sama yaitu masuk untuk bermain *Game* seperti “nanti malam jangan lupa login pukul 10”.

d. Kill

Kill mempunyai makna membunuh. Penggunaan kata kill dalam bermain *Game* seperti “Double kill, triple kill, Killing spree”. Kata ini dipakai dalam *Game* ketika pemain *Game* berhasil membunuh atau mengalahkan lawan. Penggunaan kata kill dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari seperti “saya berhasil ngekill semut, tikus”. Makna dari kata kill berarti mereka sudah membunuh semut atau tikus.

e. Mabar

Mabar adalah akronim dari main bareng makna dari mabar adalah bermain *Game* secara bersama – sama atau bermain *Game* dengan teman di waktu yang sama. Kata mabar biasanya digunakan sebelum bermain *Game* seperti “ayo mabar mobile legends setelah pulang sekolah”, “ayo mabar gasken”.

f. Drift

Drift mempunyai maknanya mengepot. Kata drift digunakan dalam *Game* ketika mengendarai mobil roda belakang tidak bergerak dan roda depan menyeimbangkan. Kemudian dalam kehidupan sehari-hari digunakan sebagai kata ganti yang mempunyai makna *Game* balap mobil atau sejenisnya seperti “nanti kita main drift lagi”.

g. Survival

Survival maknanya mampu bertahan hidup. Kata survival digunakan dalam *Game* seperti “kita harus survival agar bisa menang”. Dalam berkomunikasi di kehidupan sehari – hari makna kata survival sama yaitu mampu bertahan hidup. Kata survival ini jarang peneliti dengan ketika melakukan penelitian.

h. By one

By one merupakan Bahasa gaul yang mempunyai makna satu lawan satu. Kata by one dalam dunia *Game* juga bisa berarti menantang musuh agar berhadapan satu lawan satu seperti “kesini cil ayo by one”. Dalam berkomunikasi di kehidupan sehari – hari kata ini jarang terucap.

i. Ngemoti

Ngemoti berasal dari kata emot yaitu sebuah gambar yang memiliki ekspresi tertentu yang berguna untuk mengomunikasikan perasaan seseorang. dalam temuan peneliti ngemoti mempunyai makna mengejek lawan dengan menggunakan emoticon yang sudah tersedia. Penggunaan kata ngemoti yang di temukan peneliti saat melakukan penelitian seperti “ngemoti padahal pangkatnya brons”

j. Ngepush

Kata ngepush merupakan Bahasa gaul yang memiliki makna terus maju. Dalam temuan peneliti penggunaan kata ngepush dalam dunia *Game* seperti “sek lho aku gek ngepush turret. Liane mumpet sek”.

2. Kata sifat

a. Perfect

Perfect memiliki makna yaitu sempurna. Penggunaan kata perfect dalam dunia *Game* ketika telah memenangkan permainan dengan sempurna kemudian mereka bilang “perfect”. Kata perfect dalam kehidupan sehari-hari memiliki makna yang sama yaitu sempurna. Kata ini sering muncul ketika subyek mendapatkan nilai 100 dari guru kemudian berkata “perfect!”.

b. Hoki

Hoki memiliki makna yaitu beruntung, namun dalam *Game* subyek memaknai hoki sebagai ungkapan ketidak puasan subyek ketika kalah dan tidak mau mengakui kealahannya. Penggunaan kata hoki dalam bermain *Game* seperti berucap “hoki dapet item bintang 6+ tapi inventory full”.

c. Cupu, tolol, bot, Asu.

Cupu, tolol, bot, Asu memiliki makna kata yang tidak sopan dan kasar, kata tersebut digunakan subyek untuk mengejek lawan pada *Game*. Penggunaan kata Cupu, tolol, bot, Asu dalam bermain *Game* seperti berucap "tim tolol", "selalu hoki dapat tim pro tapi gw nya yang cupu". Kata Cupu, tolol, bot, Asu sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari subyek seperti “dasar tolol banget lu kaya gitu saja tidak bisa”, ”huuu cupu”. Makna kata Cupu, tolol, bot, Asu dalam kehidupan sehari – hari sama yaitu untuk mengejek lawan bicaranya.

d. Op dan jago

Op dan jago mempunyai makna mahir. Dalam bermain *Game* subyek sering mengucapkan kata Op , jago seperti ” ada musuh yang jago”, “saya juga mempunyai banyak karakter op”. kata Op dan jago dalam *Game* juga berarti memuji teman setim atau musuh yang ahli dalam bermain *Game*.

3. Kata benda

a. Skin

Kata skin dalam *Game* mempunyai maknanya baju / atau pakaian yang dipakai oleh karakter dalam *Game*. Kata skin dalam bermain *Game* seperti “skinmu bagus beli berapa”, ”wihhh skin terbaru”.

b. Turret

Kata turret dalam *Game* mempunyai makna menara. Kata turret sering terucap dalam bermain *Game* seperti “push turetnya mumpung musuhnya mati semua”.

c. Inventory

Kata inventory dalam *Game* mempunyai makna ruang untuk menyimpan senjata / item yang ada dalam *Game*. Kata inventory dalam *Game* seperti berucap “”hoki dapet item bintang 6+ tapi inventory full”.

d. Tournament

Tournament mempunyai makna kompetisi. Kata Tournament dalam *Game* seperti berucap “ada hadiah jika memenangkan tuornaments”

KESIMPULAN

Game online dapat mempengaruhi pemerolehan Bahasa anak usia 9-11 tahun di SDIT Ibnu Mas'ud Kecamatan Ambarawa ditandai dengan pemerolehan kata yang semakin meluas yang diserap melalui *Game online* seperti kata kerja (victory, booyah, defeat, login, kill, mabar, drift, survival, by one, ngemoti, ngepush), kata sifat (perfect, hoki, cupu, tolol, bot, asu, op, jago) dan kata benda (skin, turret, inventory, tournament) yang mereka aplikasikan dalam berbahasa sehari-hari. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Game online* terhadap pemerolehan bahasa anak sekolah dasar. Bahasa

yang mereka peroleh dan mereka tau makna sebenarnya sering dipakai untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan temuan yang ada di lokasi penelitian, saran yang dapat di berikan peneliti adalah orang tua diharapkan mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan *handphone* dan mengarahkan penggunaan *handphone* sebagai media yang mendukung anak untuk belajar. Kemudian diharapkan generasi muda lebih bijak dalam menggunakan *handphone*, jangan sampai terpengaruh hal buruk dari bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Affauzzi, F. R. (2020). Pengaruh Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4 Tahun: Kajian Aspek Sintaksis. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i1.2988>
- Faelasofi, R., Arnidha, Y., & Istiani, A. (2015). Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 1(2), 122–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/je.v1i2.116>
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktisi Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indah, R. N. (2011). Proses Pemerolehan Bahasa: Dari Kemampuan Hingga Kekurangmampuan Berbahasa. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.18860/ling.v3i1.570>
- Junus, E., Kusuma, N., Arjuna, V., Tandil, W., Alif, M., & Primasari, C. (2021). Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK. *Konstelasi. Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 27–33. <https://scholar.google.co.id/citations?user=Z7TxFfAAAAAJ&hl=id>
- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simping Rowo Desa Dadapan KECamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Murni, Desyandri, A. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar*. 6, 10586–10589. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4103>
- Musfiroh, T. (2017). *Psikolinguistik Edukasional - Psikolinguistik untuk Pendidikan Bahasa*. Tiara Wacana.

- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Raymonda, A., Djatmika, D., & Subroto, E. (2016). Analisis Sosiopragmatik Pada Tindak Tutur Komunitas Pemain Game Online Di Kota Solo. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 1(2), 230–248. <https://doi.org/10.20961/prasasti.v1i2.1308>
- Rini, S. (2016). Overview English as a Second Language for Young Learners. *Register Journal*, 9(1), 52–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.18326/rgt.v9i1.52-59>
- Rodhiyatullahmi, R., Makmun, S., & Muslim, B. (2022). Peran Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 38–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6936>
- Supriatno, D. C. B. I. N. (2022). Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madani*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>