

**GAMES ONLINE DAN PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK:
KAJIAN LITERATUR**

Azizah Khoirunnisa
Universitas Pendidikan Indonesia
azizaahkh@upi.edu

Beatrice Callista Prase Tjia
Universitas Pendidikan Indonesia
beatricecallista03@upi.edu

Faridz Muhammad Sidiq
Universitas Pendidikan Indonesia
faridzms09@upi.edu

Khayyirah Syifa Nurkhalisah
Universitas Pendidikan Indonesia
khayyirahsyifa@upi.edu

Muhammad Yazid Ulwan
Universitas Pendidikan Indonesia
yazidulwan@upi.edu

ABSTRAK

Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif dan pengumpulan informasi dilakukan melalui kajian literatur. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*) agar diperoleh data yang sesuai dengan keseluruhan konteks artikel. Artikel ini ditulis untuk membahas beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan pengaruh games online terhadap pemerolehan bahasa dan bertujuan untuk mengungkap kosakata yang diperoleh serta mengkonfirmasi faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa. Kesimpulan yang diperoleh adalah anak mampu memperoleh beberapa kata asing dari aktivitas bermain games online, tetapi anak juga berpotensi untuk memperoleh kata vulgar dan menggunakannya tanpa mengetahui konteks kata keseluruhan. Panjang atau pendeknya kata, frekuensi pengulangan kata, serta kebermaknaan kata menjadi faktor yang mempengaruhi proses pemerolehan bahasa anak.

Kata kunci: game online; pemerolehan bahasa; studi literatur

ABSTRACT

A qualitative approach method was used to write this article and information was gathered through literature review. The information obtained is then analyzed using qualitative content analysis methods in order to obtain data that is in accordance with the overall context of the article. This article is written to discuss some of the research that has been done related to the influence of online games on language acquisition and aims to uncover vocabulary obtained and confirm the factors that influence language acquisition. The conclusion obtained is that children are able to obtain some foreign words from playing online games, but children also have the potential to acquire vulgar words and use them without knowing the context of the whole word. The length of words, the frequency of word repetition, and the meaningfulness of words are factors that affect the process of acquiring children's language.

Kata kunci: language acquisition; literature review; online games

PENDAHULUAN

Anak-anak generasi alfa sudah disuguhi dengan teknologi yang dapat memberikan informasi, kemudahan, kenyamanan, juga hiburan yang dapat diakses dengan mudah oleh manusia dari berbagai kalangan. Teknologi bernama ponsel menjadi barang kecil yang dengan mudah dapat memberikan informasi, gambar, video, hiburan, dan lain-lain. Kehadiran ponsel di dunia ini memiliki banyak pengaruh terhadap perkembangan anak termasuk perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak menjadi hal penting yang harus diperhatikan. Vygotsky, salah satu tokoh dalam psikologi perkembangan menyatakan pentingnya bahasa dalam proses perkembangan karena bahasa membentuk pikiran individu. Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan kognitif anak. Proses belajar anak sangat didukung dengan kemampuan berbahasanya. Perkembangan bahasa yang terhambat dapat memicu masalah lain dalam tahapan perkembangan anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memperhatikan perkembangan bahasa anak mereka serta membentuk lingkungan yang optimal dalam proses perkembangan bahasa anak agar dapat mendukung fungsi perkembangan (afek dan perilaku) anak di masa depan (Clegg dkk., 2015).

Dalam kajiannya, Rahayu (2019) memaparkan bahwa era digital membawa dampak positif sekaligus negatif bagi perkembangan bahasa anak. Media interaktif seperti ponsel yang saat ini mudah diakses untuk anak dapat menjadi stimulus perkembangan bahasa. Menurut teori behavioristik, stimulus memiliki peranan penting dalam proses pemerolehan bahasa anak. Teori behavioristik tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kasman dkk., (2014) bahwa anak secara efektif dapat memperoleh kosakata baru jika stimulus dari lingkungannya mendukung.

Pemerolehan bahasa mencakup aspek pemerolehan kosa kata yang nantinya akan digunakan sebagai sarana bertukar informasi. Berdasarkan Stella dkk., (2017) beberapa aspek yang dapat berpengaruh pada pemerolehan kosakata anak di antaranya: 1) frekuensi kata yang digunakan, 2) panjang kata yang diperoleh

sebagai informasi, dan 3) kebermaknaan kata bagi anak. Proses pemerolehan kata sekaligus sebagai pemerolehan informasi memerlukan stimulus atau rangsangan baik yang sifatnya disengaja maupun tidak. Stimulus dalam hal ini berarti lingkungan dapat menjadi tempat anak menyerap informasi yang ada di sekitarnya. Misalnya, anak menyimak orang tua mengobrol, maka dari sana ia akan memperoleh kosakata baru yang mungkin belum pernah didengar. Oleh sebab itu, terdapat dua keterampilan yang melibatkan proses pemerolehan bahasa pada anak, yaitu kemampuan bertutur secara spontan serta kemampuan memahami tuturan orang lain.

Saat ini, anak-anak telah familiar dengan games online. Bahkan, studi deskriptif yang dilakukan Hanum (2018) menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar telah familiar dengan games online dan telah menjadikan bermain games online sebagai kebiasaan. Dalam bermain games online, anak membangun komunikasi dengan teman mereka untuk mengatur strategi (Hanum, 2018), serta mengharuskan diri untuk familiar dengan penggunaan istilah yang ada pada games online. Secara tidak langsung hal tersebut dapat menjadi stimulus bagi perkembangan bahasa anak serta mempengaruhi aspek pemerolehan kosakata anak. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji penelitian-penelitian yang telah ada yang berkaitan dengan bagaimana games online berpengaruh pada pemerolehan bahasa pada anak.

METODE

Artikel ini ditulis menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan dengan tujuan artikel berdasarkan kata kunci judul artikel, kemudian sumber-sumber dianalisis menggunakan metode *qualitative content analysis* atau analisis isi kualitatif. Analisis isi sumber-sumber diperlukan untuk mengidentifikasi tema dan pola tertentu dalam literatur agar diperoleh data yang relevan terhadap tujuan artikel (Hsieh and Shannon (2005) dalam Gheyle & Jacobs (2017)). Metode analisis isi kualitatif juga membantu mengklasifikasikan data yang diperoleh dari

berbagai sumber untuk disusun dalam artikel ini. Validitas isi sumber-sumber yang digunakan dijaga dengan cara melihat tingkat relevansi isi terhadap keseluruhan konteks artikel. Sumber-sumber diperoleh melalui Google Scholar.

DISCUSSION

1. Konsep Anak Usia Dini

1.1 Rentang Usia Anak Usia Dini

Menurut regulasi undang-undang No. 20 tahun 2003 terkait sistem pendidikan nasional, anak usia dini merujuk kepada anak-anak yang berusia antara 0-6 tahun, sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh para akademisi, anak usia dini didefinisikan sebagai individu yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (Sunanih, 2017). Ini menunjukkan bahwa dalam lingkup akademis, ada kesadaran akan pentingnya memperluas cakupan usia anak yang dianggap sebagai anak usia dini, mengakui kompleksitas perkembangan mereka dalam tahap awal kehidupan. Fase usia dini sering dianggap sebagai periode penting atau fase krusial dalam perkembangan anak, dimana kemampuan otak mereka dalam menyerap informasi mencapai titik puncaknya. Selama periode ini, informasi yang disampaikan terhadap anak memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan mereka di masa depan. Durasi fase penting ini dapat mencakup periode 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun, atau bahkan hingga 0-8 tahun, tergantung pada perspektif penelitian atau pendekatan yang digunakan (Prasetyawan, 2019).

1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam terminologi psikologi, karakter merujuk pada sifat-sifat, kepribadian, dan watak yang membentuk serangkaian ciri-ciri psikologis yang mempengaruhi kepribadian seseorang. Secara etimologis, karakter diartikan sebagai sifat-sifat yang baik, dan secara konseptual, karakter mencakup upaya yang berkelanjutan untuk mengembangkan sifat-sifat baik pada diri sendiri dan orang lain (Inswide, 2021). Menurut Sri Watin (2020 dalam Rohmawati & Watini, 2022) dalam jurnal yang membahas pemanfaatan TV sekolah sebagai media pembelajaran dan pembentukan karakter pada anak usia dini, disebutkan bahwa masa anak usia dini

merupakan periode kritis di mana perkembangan bahasa mereka berkembang pesat bersamaan dengan perkembangan aspek lainnya seperti kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni, moral, dan agama. Selama masa ini, anak-anak memerlukan dukungan, pendidikan, bimbingan, dan contoh teladan yang baik dari lingkungan sekitarnya karena salah satu ciri khas anak usia dini adalah kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat dan dengar (Susanto, 2014).

2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

2.1 Dua Bentuk Perkembangan Bahasa Anak

Ada dua tipe dalam perkembangan bahasa anak menurut Yusuf (2007 dalam Adriana, 2008) yaitu sebagai berikut:

- a. *Egocentric Speech*, terjadi pada anak berusia 2-3 tahun dimana anak dapat berbicara dengan dirinya sendiri layaknya monolog yang dapat meningkatkan pengetahuan berpikirnya.
- b. *Socialized Speech*, ini terjadi apabila adanya interaksi antara anak dengan teman sebayanya atau dengan lingkungannya. Pada tipe ini, ada lima bentuk perkembangan bahasa anak yaitu: (a) *adapted information*, saling bertukar gagasan atau informasi, (b) *criticism*, berkaitan dengan penilaian anak terhadap perkataan dan tingkah laku orang lain, (c) *command* (perintah), *request* (permintaan) dan *threat* (ancaman), (d) *questions* (pertanyaan), dan (e) *answers* (jawaban). Fungsi dari '*socialized speech*' ini untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam menyesuaikan dirinya dalam kehidupan sosialnya (*social adjustment*).

2.2 Konsep Pemerolehan L1 dan L2

Bahasa adalah perantara yang paling penting dalam komunikasi manusia (Hamied, 2018). Bahasa juga berperan sebagai perantara integrasi, hingga kontrol sosial (Rizkianfi & Fitriana, 2022). Manusia mampu menggunakan komunikasi verbal dan mempelajarinya, yang membuat tingkah laku manusia berbeda dengan

binatang. Tingkah laku bahasa adalah salah satu bentuk yang paling memberi ciri pada tingkah insani. Tingkah insani ini tergambar dengan suasana adanya pengirim dan penerima. Pengirim bisa berupa penulis atau pembicara, sedangkan penerima bisa berupa pembaca atau pendengar. Pengirim akan berkomunikasi menggunakan kode auditori atau visual dan diterima dalam proses tingkah laku bahasa itu.

Dalam bidang psikolinguistik, penting untuk memahami perbedaan antara pemerolehan dan pembelajaran bahasa. Pemerolehan bahasa tidak sama dengan pembelajaran bahasa. Pemerolehan bahasa (*Language Acquisition*), proses dimana anak memperoleh bahasa secara alami. Ini terjadi ketika dia mempelajari bahasa ibunya. Dalam *Encyclopedia of Linguistics*, pemerolehan bahasa disebut sebagai ilmu yang mempelajari perkembangan bahasa seseorang, dan ini biasanya mengacu pada bahasa ibu, bahasa kedua, atau bahasa lain. Lebih khusus lagi, pemerolehan bahasa dapat diartikan sebagai proses memperoleh dan mengembangkan bahasa pertama, kedua, atau bahasa lainnya, yang dilakukan secara alami atau tidak disengaja oleh seorang anak. Mengenai pemerolehan bahasa itu sendiri, terdapat istilah-istilah seperti pemerolehan bahasa pertama (bahasa ibu), pemerolehan bahasa kedua, dan pemerolehan bahasa ketiga. (Nurlaila, 2021).

Selanjutnya Krashen (Nurlaila, 2021) membagi perbedaan dalam belajar bahasa menjadi dua konsep inti, yaitu: Pertama, pemerolehan bahasa adalah perolehan suatu bahasa dan mengacu pada proses alami dimana orang belajar secara tidak sadar. Pemerolehan bahasa merupakan produk interaksi nyata antara siswa dan orang-orang dalam lingkungan bahasa sasaran, di mana siswa merupakan agen aktif. Hal ini serupa dengan cara anak-anak mempelajari bahasa ibu mereka. Melalui proses ini, keterampilan fungsional dalam bahasa lisan dikembangkan tanpa memerlukan pengetahuan teoritis. Dengan kata lain, siswa mengembangkan keterampilan berinteraksi dengan orang asing dan berusaha menciptakan situasi komunikasi alami untuk memahami bahasa asing tanpa memerlukan penguasaan teori. Kedua, pembelajaran dipandang sebagai kegiatan yang bersifat individual dan tertutup, sangat berbeda dengan penguasaan dan

mengarah pada berkembangnya komunikasi dan rasa percaya diri pada siswa. Contohnya adalah ketika seorang remaja yang menjalani program pertukaran pelajar di luar negeri selama satu tahun, kefasihan berbahasa mereka lebih asli, dan memiliki pengucapan yang lebih baik, dibandingkan dengan mereka yang belajar bahasa di dalam kelas. Hal ini dikarenakan pemerolehan bahasa bersifat informal dan alami. (Nurlaila, 2021).

Proses pemerolehan bahasa dipengaruhi oleh unsur biologi dan neurologi. Biologi yakni suatu kondisi di mana manusia memperoleh bahasa pertamanya secara genetik, yang kemudian didukung oleh lingkungan berbahasa sekitar. Neurologi yakni proses pemerolehan bahasa yang melibatkan aspek-aspek pada fungsi otak. Selain itu, pemerolehan bahasa juga dipengaruhi oleh mentalitas yang mana mengatakan bahwa manusia telah dibekali kemampuan kodrati bahasa saat ia dilahirkan (Miolo, 2023). Sedangkan secara fonologi menurut Dardjowidjojo (2010 dalam Hendriyanto & Putri, 2019), anak hanya mempunyai 20% dari kemampuan orang dewasa saat dilahirkan yang perkembangannya disesuaikan dengan pertumbuhan jasmaninya.

La Porge mengungkapkan bahwa terdapat tiga hal penting dan mendasar bagi seseorang yang mempelajari bahasa kedua, yakni: 1) belajar bahasa adalah orang, 2) belajar bahasa merupakan sekelompok orang dalam interaksi dinamis, 3) dan belajar bahasa merupakan sekelompok orang dalam ranah responsi. Sehingga dengan kata lain, belajar bahasa kedua menjadikan interaksi sosial sebagai jalur utamanya (Miolo, 2023).

2.3 Teori Perkembangan Bahasa (Nativisme, Behavioristik, Sosial Kognitif, Sosiokultural)

Syamsu dalam (Alfiana & Kuntarto, 2020) menyatakan perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh seorang individu untuk menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Pemerolehan bahasa adalah proses-proses yang berlaku di dalam otak seorang anak ketika

memperoleh bahasa ibunya (Zulkhi dkk., 2018).

Zulkhi dkk. (2018) menyampaikan, pemerolehan bahasa anak adalah proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal. Menurut Alfiana & Kuntarto (2020) Ada empat teori pemerolehan bahasa pada anak: (1) teori Behavioristik, Pandangan ini didukung oleh B.F. Skinner (Hall & Gardner, 1993) menekankan bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan oleh rangsangan yang diberikan dari luar diri sang anak, yaitu oleh lingkungan alam. (2) Teori kognitif, Jean Piaget menyatakan bahwa bahasa bukanlah suatu sifat alami yang berdiri sendiri, melainkan salah satu dari beberapa kemampuan yang dihasilkan dari pematangan kognitif. (3) Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky, Lev Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif dan linguistik anak tidak berkembang dalam situasi sosial yang kosong. Vygotsky menekankan bahwa proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran melibatkan pembelajaran melalui penemuan sosial, seperti bahasa, sistem matematika, dan alat-alat ingatan. (4) Teori Nativisme, teori ini didasarkan terhadap gagasan bahwa seorang anak memiliki kemampuan untuk mempelajari berbagai bahasa asalkan mereka diberi lingkungan yang mendukung. Bahasa adalah sarana komunikasi manusia yang menggunakan sistem suara, kata-kata, dan pola untuk berbagi pikiran dan emosi. Kehadiran bahasa sangat penting dalam perkembangan anak, membantu mereka mengoptimalkan potensi mereka dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Dari penjelasan diatas jelaslah bahwa perkembangan bahasa pada anak merupakan suatu perkembangan dimana anak mulai mengenal dan memahami bahasa lingkungannya. Pada proses perkembangan ini, anak cenderung meniru setiap kata yang didengarnya. Para ahli mengatakan siswa sekolah dasar dapat mempelajari 50.000 hingga 80.000 kata, namun perkembangannya bergantung pada apa yang ada di lingkungannya (Dewi dkk., 2020 & Khasanah dkk., 2024). Karena teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan setiap orang saat ini, banyak dari kita yang sangat bergantung pada teknologi dan internet, dan banyak situs web,

termasuk media sosial, yang memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa anak-anak.

3. *Game Online*

3.1 *Definisi Game Online*

Game online menurut Young (2016 dalam Hadisaputra dkk., 2022) adalah permainan yang dimainkan melalui internet secara online. *Game online* ini dapat dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya selama gawai tersebut terhubung dengan internet. (Zebeh, 2012 dalam Hadisaputra dkk., 2022). *Game online* juga dapat dimainkan lebih dari satu pemain dan mesin (perangkat) yang digunakan terhubung melalui internet (Wulan, 2016 dalam Hadisaputra dkk., 2022).

Melalui pengertian-pengertian tersebut, disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh satu atau lebih pemain melalui perangkat (komputer, laptop, *handphone*) yang terhubung secara *online* (*daring*) melalui internet.

3.2 *Jenis-Jenis Games Online*

Game online juga memiliki konsep yang berbeda-beda, seperti memecahkan masalah, peperangan, sampai permainan luring yang diadaptasi menjadi permainan *daring*. Berikut beberapa genre *game online* yang umum dijumpai saat ini menurut Han dkk. (2020) & Kim dkk. (2022):

- 1) *Role Playing Game* (RPG)
Setiap pemain akan memainkan peran atau karakter tertentu untuk menyelesaikan misi yang diberikan dalam permainan. Level dari karakter pemain juga sangat penting dalam permainan ini. Contoh dari RPG adalah *Maplestory*, *Roblox*, dan lainnya.
- 2) *First Person Shooter* (FPS)
Melalui sudut pandang orang pertama, pemain akan terlibat dalam sebuah pertempuran yang menggunakan berbagai senjata untuk menyerang dan bertahan. Contoh permainan FPS adalah *Sudden Attack*, *Counter Strike*, dan masih banyak lagi.
- 3) *Real Time Strategy* (RTS)
Pemain dapat memimpin dan memberikan perintah dalam

sebuah simulasi perang menggunakan taktik dan strategi. Dalam permainan ini dibutuhkan kemampuan pemecahan masalah, pilihan strategis. Selain simulasi perang, terdapat juga simulasi bisnis, simulasi arsitektur, dan simulasi budaya yang membuat pemain memiliki pengalaman virtual tentang suatu kejadian yang ada dalam kenyataan. Contoh dari RTS yaitu *League of Legends*, *Clash Royale*, dan lain-lain.

4) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Dua tim akan saling menyerang dan permainan berlangsung secara *real time*. Dalam permainan ini dibutuhkan strategi untuk mengalahkan tim lawan. Contoh permainan ini adalah *Mobile Legends*, *DOTA*, dan lainnya.

5) *Racing*

Pemain dapat bermain balapan secara daring menggunakan mobil atau motor virtual. Contohnya adalah *Kart Rider*.

6) *Arcade/Shooting*

Permainan *arcade* dapat dimainkan dengan cara yang relatif mudah dan sederhana dalam hal tingkat kesulitan dibandingkan genre permainan lainnya. Contoh permainan ini adalah *Minecraft*, *Crazy Arcade*, dan lainnya.

7) *Olahraga*

Pemain dapat berpartisipasi dalam permainan olahraga yang ada pula dalam kenyataan, seperti sepak bola dan basket. Dalam beberapa permainan, pemain juga dapat mengatur strategi agar timnya menang. Contohnya adalah permainan FIFA.

Penelitian yang dilakukan oleh Asy'ary dkk. (2023); Hafifah dkk. (2022) mendapatkan hasil bahwa anak yang bermain games online mampu memperoleh beberapa kosa kata asing. Kosakata asing yang diperoleh dikategorikan menjadi 3 jenis, yaitu kata kerja, kata sifat, dan kata benda.

Tabel 1 Kategori Kosakata Yang Diperoleh

No	Kata Kerja	Kata Sifat	Kata Benda
1.	<i>Victory</i>	<i>Perfect</i>	<i>Skin</i>
2.	<i>Defeat</i>	<i>Nge-Cheat</i>	<i>Turret</i>
3.	<i>Log in</i>		<i>Inventory</i>
4.	<i>Kill</i>		<i>Tournament</i>
5.	<i>Drift</i>		<i>Hero</i>
6.	<i>Survival</i>		<i>Draft</i>
7.	<i>By One</i>		<i>Room</i>
8.	<i>Nge-Push</i>		<i>Error</i>
9.	<i>Nge-Lag</i>		
10.	<i>Battle</i>		
11.	<i>Build</i>		
12.	<i>Shoot</i>		

Di antara banyak jenis game online yang tersedia, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Minecraft* menjadi *games online* yang cukup banyak dimainkan oleh anak-anak yang menjadi subjek dalam penelitian Asy'ary dkk., (2023) & Hafifah dkk., (2022). *Mobile Legends* dan *Free Fire* merupakan jenis *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) sehingga perolehan kosa kata anak berada pada lingkup pertarungan seperti *battle*, *survival*, *victory*, *defeat*, *tournament*, dan *hero* serta beberapa di antaranya bahkan mengandung makna konotasi negatif seperti *kill* dan *shoot*. Sementara kosakata yang berkaitan dengan *game Minecraft* adalah *build* dan *survival*.

Selain memperoleh kosa kata asing, rupanya anak yang bermain games online juga memperoleh kosakata vulgar. Penelitian Asy'ary dkk., (2023); Atma dkk. (2020) memaparkan beberapa kosakata vulgar yang diperoleh anak ketika bermain *games online*, seperti tolol dan asu yang memiliki makna tidak sopan dan kasar serta dimaksudkan untuk mengejek lawan bermain; bangsat, *damn*, *shit*

4. Pemerolehan Bahasa Pada Anak Melalui Games Online

4.1 Pemerolehan Kosakata

yang juga digunakan untuk mengatakan “bodoh” kepada lawan bermain.

Dalam observasi yang dilakukan oleh Atma dkk. (2020) subjek penelitian mereka menggunakan kosakata vulgar tanpa mengetahui makna kata sebenarnya. Subjek penelitian mereka mengucapkan kata *bangsat* yang ia pikir mirip dengan *bodoh*. Hal ini menunjukkan pentingnya edukasi orang dewasa dalam penggunaan serta pemahaman kosakata anak agar tidak terjadi miskonsepsi kata pada anak yang dapat berdampak pada perkembangan sosial anak ke depannya.

4.2 Proses Pemerolehan Kosakata

Penelitian Atma dkk. (2020) menunjukkan bahwa proses pemerolehan bahasa subjeknya melibatkan proses bertutur kata secara spontan sebelum terjadi pengulangan kata secara instingtif. Hal ini sesuai dengan argumen Stella dkk., (2017) bahwa proses pemerolehan kosa kata melibatkan kemampuan bertutur secara spontan. Selain itu, Stella dkk. (2017) memaparkan bahwa frekuensi anak dalam menggunakan kata serta kebermaknaan kata mempengaruhi perolehan katanya. Dalam hal ini, subjek penelitian Atma dkk. (2020) melakukan pengulangan kata secara instingtif sebelum menanyakan makna kata. Mengetahui makna kata dapat membantu proses persepsi kata anak yang kemudian berpengaruh pada kebermaknaan kata. Selain itu, subjek observasi Atma dkk. (2020) yang memaknai kata “*bangsat*” sebagai “*bodoh*” terkonfirmasi mengucapkannya ketika bermain *game*. Sehingga hal ini mengkonfirmasi argumen Stella dkk. (2017) terkait faktor kebermaknaan kata dalam proses pemerolehan bahasa.

Panjang pendeknya suatu kata juga dapat mempengaruhi proses pemerolehan bahasa (Stella dkk., 2017) dan kita dapat melihat bahwa bahasa yang diperoleh oleh anak-anak dari ketiga penelitian Asy’ary dkk. (2023); Atma dkk. (2020); Hafifah dkk. (2022) baru berupa kata yang terdiri dari satu suku atau berupa frasa sederhana. Selain itu, penelitian Hafifah dkk. (2022) mengungkapkan bahwa dalam proses pemerolehan bahasa, anak terkadang belum mampu secara sempurna menyebutkan kata. Hal ini dibuktikan dengan perubahan bunyi fonem, seperti dalam kata *room*, fonem /r/ berubah bunyi menjadi /l/ serta

kata *lag* dimana fonem /g/ dalam leksem /laeg/ diubah menjadi /k/ dalam fonem /lek/.

SIMPULAN

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa bermain *games* berpengaruh pada proses pemerolehan Bahasa anak, terutama pemerolehan Bahasa kedua. Akan tetapi, hal ini tentu saja berpengaruh pada Bahasa utama yang digunakan dalam *games*. Selain itu jenis *games* MOBA yang kebanyakan diminati anak-anak menunjukkan kosakata yang terbatas pada konteks pertarungan. Disini, orang dewasa dapat berperan untuk mengarahkan aktivitas anak dalam bermain *games* agar tidak terbatas pada MOBA saja, tetapi juga *games* lain yang lebih punya tujuan edukatif sehingga media *games* dapat dimanfaatkan dengan optimal sebagai stimulus pemerolehan Bahasa.

Proses pemerolehan bahasa pada anak ketika bermain *games* online melibatkan *socialized speech* yang menyebabkan anak saling bertukar informasi satu sama lain dalam berbagai bentuk, seperti bertanya, memberikan jawaban, membuat permintaan, dan lainnya. Pemerolehan bahasa anak ketika bermain *games* dapat dikategorikan mengacu pada proses alami karena terbentuk melalui interaksi kehidupan sehari-hari, selain itu dalam prosesnya anak juga tidak dituntut untuk memiliki pengetahuan teoritis mengenai arti dan konteks suatu kata.

Menurut Stella dkk. (2017) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi proses pemerolehan Bahasa, yaitu 1) panjang pendeknya kata, 2) frekuensi pengulangan kata, dan 3) kebermaknaan kata. Meninjau analisis yang telah dilakukan pada penelitian Atma dkk. (2020); Hafifah dkk. (2022); Asy’ary (2023) diperoleh informasi bahwa ketiga faktor tersebut dapat dikonfirmasi berpengaruh pada proses pemerolehan Bahasa. Faktor 1 dikonfirmasi dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kata-kata yang diperoleh anak terbatas pada satu suku kata. Faktor 2 dikonfirmasi dengan hal yang dilakukan oleh subjek observasi Atma dkk. (2020) yang mengulangi suatu kata secara berulang kali. Sementara faktor 3 dikonfirmasi melalui subjek observasi Atma dkk. (2020) yang memaknai suatu kata tertentu kemudian menggunakannya ketika bermain *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, I. (2008). Memahami Pola Perkembangan Bahasa Anak Dalam Konteks Pendidikan. *TADRIS Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.19105/tjpi.v3il.229>
- Alfiana, R., & Kuntarto, E. (2020). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Repository Unja*.
- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Atma, A. M. A., Azmi, M. N., & Hassan, I. (2020). The influence of modern video games on children's second language acquisition. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(8), 319-323
- Clegg, J., Law, J., Rush, R., Peters, T. J., & Roulstone, S. (2015). The contribution of early language development to children's emotional and behavioural functioning at 6 years: An analysis of data from the Children in Focus sample from the ALSPAC birth cohort. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 56(1), 67–75. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12281>
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Gheyle, N., & Jacobs, T. (2017). Content analysis: a short overview. *Centre for EU Studies*, 1–17. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33689.31841>
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hall, S. C & Gardner, L. (1993). Teori, Sifat dan Behavioristik. (diterjemahkan oleh A. Supratikna). Yogyakarta: Kanisius.
- Han, H., Jeong, H., Jo, S. J., Son, H. J., & Yim, H. W. (2020). Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents. *Epidemiology and Health*, 42, 1–7. <https://doi.org/10.4178/epih.e2020016>
- Hanum, K. (2018). Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya). *AntroUnairdotNet*, 4(2), 137–146.
- Hendriyanto, A., & Putri, N. P. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran Berbahasa. Surakarta: Cakrawala Media.
- Inswide. (2021). Wawasan Pendidikan Karakter (N. Moh (Ed.)). PT. Nasya Expanding Management.
- Kasman, N., Kaseng, S., Hanafie, S. H., & Daeng, K. (2014). The effectiveness of stimulus to the language acquisition of early age child. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(6), 1315–1321. <https://doi.org/10.4304/jltr.5.6.1315-1321>
- Khasanah, D. Z. N., Puspitasari, R. E., Dewi, A. F. K., Aisyah, K. N., & Fauziah, M. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 1-9.
- Kim, D., Nam, J. E. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *PLoS ONE*, 17, 1–14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263645>
- Miolo, M. I. (2023). Kajian Teoritis: Pemerolehan Bahasa Pertama dan Kedua. *A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 12(2), 525-542.
- Nurlaila, N. (2021). Konsep Pemerolehan Bahasa dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 47-64.

- Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan Golden Age Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100–114. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/3829/2996](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/3829/2996)
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Rizkylanfi, M. W., & Fitriana, A. K. (2022). Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Interaksi Komunikasi Jual Beli Di Pasar Tradisional Gegerkalong, Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 60–69.
- Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). Pemanfaatan TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 196–207. <https://doi.org/10.33222/Pelitapaud.V6i2.1708>
- Stella, M., Beckage, N. M., & Brede, M. (2017). Multiplex lexical networks reveal patterns in early word acquisition in children. *Scientific Reports*, 7, 1–10. <https://doi.org/10.1038/srep46730>
- Sunanih. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V1i1.63>
- Susanto, A., (2014), Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Zulkhi, M. D., Wardani, R., Oktafia, S. R., Anggraini, W., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2018). Pemerolehan Bahasa Anak di Sekolah Dasar. *Repository Unja*.