



# Peran Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat

<sup>1</sup>Rodhiyatullahmi, <sup>2</sup>Sukran Makmun, <sup>3</sup>Bukhori Muslim

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, Indonesia

Email: [Rodhiya130616@gmail.com](mailto:Rodhiya130616@gmail.com), [sukronmakmun247@gmail.com](mailto:sukronmakmun247@gmail.com), [bukhorimuslim@unwmataram.ac.id](mailto:bukhorimuslim@unwmataram.ac.id)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 01-11-2021

Disetujui: 20-12-2021

### Kata Kunci:

Peran

Gawai

Bahasa Anak

### Keywords:

Role

gadget

Children's Language

## ABSTRAK

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, metode cakap, simak dengan teknik dasar rekam/sadap, dan teknik catat. Hasil dari penelitian ini adalah ditandai dengan pemerolehan bahasa melalui *game online* seperti: bahasa gaul seperti (gue, bro, santuy, dan gaskeun), bahasa asing (*rush, medkit, revive, bot, knock, AWM, dan GG*), dan bahasa kurang santun (anjing, jancok, anjir, mampus, dan goblok). Harapan yang diinginkan dalam penelitian ini adalah orang tua senantiasa mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan gawai dan lebih mengarahkan penggunaannya sebagai media belajar, mengingat pada saat sekarang ini penggunaan gawai sebagai media belajar sangatlah jarang. Karena, anak-anak generasi muda lebih aktif bermain *game*. Oleh karena itu, diharapkan lebih bijak dalam bermain *game online*, jangan sampai terpengaruh pada *game online* yang mengarah ke hal negatif.

**Abstract:** The purpose of this study was to describe the role of gadgets in language acquisition for children aged 7-12 years in Ombe Baru Village, Kediri District, West Lombok Regency. The method used in this study is observation, the speaking method, listen to the basic recording/tapping technique, and note-taking technique. The results of this study are characterized by language acquisition through online games such as: slang such as (gue, bro, santuy, and gaskeun), foreign languages (rush, medkit, revive, bot, knock, AWM, and GG), and less language. polite (dog, jancok, dog, dead, and stupid). The hope in this study is that parents always supervise and guide children in using gadgets and more direct their use as learning media, considering that at this time the use of gadgets as learning media is very rare. Because, children of the younger generation are more active in playing games. Therefore, it is hoped that you will be wiser in playing online games, not to be influenced by online games that lead to negative things.



<https://doi.org/10.31764/telaah.vxiY.6936>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Di globalisasi ini kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan Seni (IPTEKS) di berbagai belahan dunia semakin berkembang pesat. Dampak dari kemajuan IPTEKS tersebut mengakibatkan terjadinya perubahan gaya hidup yang semakin

serba canggih, praktis, dan instan. Artinya bahwa manusia di era globalisasi ini dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan segala fasilitas yang disediakan dalam teknologi. Salah satu hasil perkembangan yang sangat familiar dengan masyarakat adalah

gawai yang memiliki beraneka ragam jenis seperti *Handphone* (Hp), Notebook, Tablet PC, Ipad, Media Player (MP3/MP4/ Ipod), *Smartwatch* dan lain sebagainya (Fatimah & Miftahuddin, 2020).

Gawai merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memudahkan kegiatan atau aktifitas sehari-hari. Peran gawai sangatlah penting dalam melancarkan komunikasi dan intraksi dengan orang lain. Secara umum gawai adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu yang praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya yang bisa mempermudah pekerjaan seseorang baik dalam komunikasi maupun media lainnya (Fatimah & Miftahuddin, 2020).

Selain itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gawai memiliki makna alat atau perkakas yang dapat menunjang pekerjaan manusia, berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan pada gawai tersebut adalah untuk bermain game. *Game* merupakan salah satu sarana media hiburan yang sekarang ini banyak digandrungi dan dimainkan oleh kalangan anak muda, tak luput juga orang yang lebih tua pun ikut serta. *Game* yang dulunya hanya sebatas permainan tradisional kini berkembang pesat menjadi sebuah *game* yang dapat dimainkan melalui media elektronik seperti komputer, laptop, maupun *smartphone* (Risdianto & Surabaya, n.d.). Pada akhirnya, *game* pun mengalami perkembangan dari yang tradisional menjadi modern. *Game* modern yang biasanya digunakan disebut *game online*. Adapun salah satu *game* online yang digunakan sekaligus menjadi fokus penelitian ini adalah *game Mobile Legend* (ML) dan *Free Fire* (FF).

Berdasarkan perkembangan *game online* tersebut khususnya ditinjau dari segi penggunaan bahasa pada *game Mobile Legend* (ML) dan *Free Fire*

(FF) berpengaruh pada pemerolehan bahasa anak. Mereka mempunyai cara sendiri dan menyusun bahasa dan istilah khusus di kalangan pemain *game* elektronik komputer (biasa disebut *gamer*), untuk berkomunikasi satu dengan lainnya di dunia maya. Bahasa yang mereka gunakan mempunyai sifat dan ciri khas yang unik (Raymonda et al., 2016). Oleh karena itu, permainan *game online*, yaitu *Mobile Legend* (ML) dan *Free Fire* (FF) dapat berpengaruh pada pemerolehan bahasa anak. Bahasa yang diperoleh seringkali digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Pemerolehan bahasa tersebut merupakan pemerolehan bahasa kedua. Karena bahasa pertama atau bahasa Ibu yang digunakan berkomunikasi adalah bahasa Sasak. Pemerolehan bahasa pertama, atau yang kerap disebut bahasa ibu, merupakan proses kreatif dimana aturan-aturan bahasa dipelajari anak berdasarkan input yang diterimanya dari bentuk tersederhana hingga bentuk yang paling kompleks. (Indah, 2011). Sehingga salah satu akibat dari permainan game tersebut mereka memperoleh bahasa kedua mereka. Jadi, bisa dipahami bahwa jika pemerolehan yang biasanya digunakan pada bahasa pertama digunakan pada bahasa kedua, maka pemerolehan bahasa kedua memiliki arti sebuah proses manusia dalam mendapatkan kemampuan untuk menghasilkan menangkap, serta menggunakan kata secara tidak sadar, untuk berkomunikasi (Singkat & Krashen, 2013).

Berlandaskan uraian di atas, maka peneliti mencoba untuk mengkaji proses pemerolehan bahasa dari game online *Mobile Legend* (ML) dan *Free Fire* (FF) yang ada di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri khususnya pada anak usia 7-12 tahun. Alasan peneliti menjadikan lokasi tersebut sebagai target penelitian adalah Karen ditemukan banyak anak-anak yang gemar bermain *game*.

Para *gamer* sebutan dari para penggemar game ini memiliki bahasa baru atau unik yang banyak diserap dari *game* tersebut. Sehingga ditemukan beberapa bahasa yang sering digunakan seperti bahasa gaul, bahasa asing, dan bahasa kurang santun. Adapun salah satu bahasa yang digunakan, yaitu bahasa Asing dalam hal ini bahasa Inggris yang diperoleh dari *game* tersebut tidak dapat diterapkan dengan baik, dikarenakan kurangnya pemahaman akan maknanya. Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa Asing paling kuat saat ini memiliki peranan yang cukup besar mempengaruhi bahasa-bahasa lain di dunia termasuk dalam penggunaan bahasa pada teknologi dan pada game online khususnya (Ayu Putri Ashilah, n.d.). Oleh sebab itu, dengan alasan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul “Peran Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat”

## **B. METODE PENELITIAN**

Dalam metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahannya berhubungan dengan makna atau kata yang secara fundamental bergantung pada pengamatan yang dilakukan secara utuh kepada objek penelitian mengenai pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, karena mendeskripsikan hasil penelitian mengenai bentuk-bentuk pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun.

### **1. Lokasi penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. Adapun fokus lokasi penelitian adalah di dua dusun, yaitu Dusun Ombe Rerot Timur dan Dusun Dasan Tebu.

### **2. Sumber data**

Data penelitian adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang akan diteliti. Adapun sumber data yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu data dari anak-anak usia 7-12 tahun yang gemar bermain *game online*.

### **3. Metode pengumpulan data**

Untuk pengumpulan data yang relevan dengan masalah yang diteliti, maka dalam hal ini peneliti akan menggunakan 4 metode, yaitu metode observasi, metode simak dengan teknik dasar rekam/sadap, dan metode catat, dan metode wawancara supaya lebih jelas akan diuraikan sebagai berikut.

#### **a. Metode observasi**

Metode Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki pada objek penelitian. Adapun teknik observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

Observasi partisipan yaitu melakukan pengamatan dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diamati seakan peneliti menjadi bagian dari mereka.

Observasi non-partisipan yaitu peneliti melakukan pengamatan diluar objek yang akan diamati dan tidak ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi partisipan, dengan demikian pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diamati seakan peneliti menjadi bagian dari mereka dan mencatat hal-hal yang dianggap perlu terutama yang terkait dengan Peran Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat.

- b. Metode simak dengan teknik dasar rekam atau sadap.

Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa dari informan.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode simak dengan teknik dasar rekam atau sadap untuk menyadap atau merekam bahasa seseorang yang menjadi informan. Selanjutnya hasil rekaman tersebut disalin dalam bentuk teks tertulis dengan media bahasa Indonesia.

- c. Metode Catat

Pada metode catat ini digunakan untuk mencatat hasil penelitian yang diperoleh dari informan yang berupa hasil rekaman dan temuan-temuan lainnya selama proses penelitian.

- d. Metode wawancara

Metode wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu mewawancarai informan mengenai intensitas penggunaan gawai dalam bermain game online *Mobile Legend* dan *Free Fire*.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dengan mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Adapun langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Peneliti mengobservasi anak usia 7-12 tahun yang bermain *game online*.  
b) Merekam atau menyadap pemerolehan bahasa yang mereka serap dari *games* tersebut.

- c) Menteranskrip hasil rekaman data penelitian kedalam bentuk teks.  
d) Mengklasifikasikan data hasil rekaman  
e) Menganalisis data hasil rekaman  
f) Menyusun dengan sistematis data dari hasil analisis data rekaman  
g) Mencatat apabila ada kata-kata yang belum dipahami sebagai data temuan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. Desa Ombe Baru merupakan salah satu Desa yang terdiri dari 10 (Sepuluh) Desa yang ada di wilayah Kecamatan Kediri, Desa Ombe Baru ini juga adalah salah satu Desa pemekaran dari Desa Rumak sejak Tahun 2001 dan dinyatakan sebagai Desa definitif pada tahun 2004, dengan luas wilayah: 286,94 Ha, dengan ketinggian 200 m diatas permukaan laut, serta cerah hujan rata-rata 20-32<sup>o</sup>C.

Secara geografis dan administratif Desa Ombe Baru berada di wilayah pusat pemerintahan kota, Kecamatan Kediri dan terdiri dari 5 (Lima) Dusun, Yaitu: Dusun Ombe Dese, Dusun Ombae, Dusun Ombe Rerot Timur, Dusun Ombe Rerot Barat, dan Dusun Dasan Tebu. Dengan jumlah penduduk sebanyak 5873 jiwa, yang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan jumlah laki-laki sebanyak 2837 orang, perempuan sebanyak 3036 orang, dan anak-anak sebanyak 264 orang.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di dua Dusun yaitu Dusun Ombe Rerot Timur dan Dusun Dasan Tebu dengan

objek penelitian anak-anak usia 7-12 tahun yang sedang menempuh Sekolah Dasar.

## 2. Permainan *Game Online* pada kalangan anak-anak di Desa Ombe Baru.

*Game online* merupakan sebuah permainan yang sangat menarik saat ini dari kalangan orang dewasa sampai anak-anak. *Game online* dapat membuat anak-anak lupa akan dirinya bahkan sampai berujung pada pergaulan yang kurang baik sehingga berdampak pada bahasa dan kata-kata mereka saat berkomunikasi seperti bahasa kurang santun yang mereka tuturkan dalam bahasa sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan di Dusun Ombe Rerot Timur dan Dusun Dasan Tebu Desa Ombe Baru pada bulan Juli-Agustus 2021 dengan objek penelitian anak-anak usia 7-12 tahun yang sedang menempuh sekolah dasar dengan objek penelitian 11 orang anak yang gemar bermain *game online*.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengobservasi anak-anak usia 7-12 tahun yang sedang menempuh sekolah dasar kemudian melakukan pengamatan dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diamati seakan peneliti menjadi bagian dari mereka, kemudian peneliti merekam atau menyadap percakapan anak-anak usia tersebut yang sedang bermain *game online* dan mencatat apabila ada kata-kata yang belum dipahami, 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 anak yang bermain *Game Online Mobile Legend* dan *Free Fire*

N O	NAMA ANAK	USIA	JENIS KELAMIN
1	MHZ	12 Tahun	Laki-Laki
2	MFT	11 Tahun	Laki-Laki
3	M Z	10 Tahun	Laki-Laki
4	MAS	9 Tahun	Laki-Laki
5	MF	8 Tahun	Laki-Laki
6	MAM	7 Tahun	Laki-Laki
7	AH	12 Tahun	Laki-Laki
8	MF	11 Tahun	Laki-Laki
9	MRK	10 Tahun	Laki-Laki
10	DF	9 Tahun	Laki-Laki
11	ES	8 Tahun	Laki-Laki

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai anak-anak usia 7-12 tahun dengan objek penelitian sebanyak 11 orang anak yang bermain *game online Mobile Legend* dan *Free Fire* dengan profil sebagai berikut:

- a) Informan 1, 12 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Mobile Legend* : 1 jam/hari.
- b) Informan 2, 11 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Free Fire* : 2 jam/hari.
- c) Informan 3, 10 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Mobile Legend* : 3 jam/hari.
- d) Informan 4, 9 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Mobile Legend* : 2 jam/hari.
- e) Informan 5, 8 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Mobile Legend* : 2 jam/hari.
- f) Informan 6, 7 tahun, siswa SD, intensitas bermain *Mobile Legend* : 1 jam/hari.

- g) Informan 7, 12 tahun, siswa SD, intensitas bermain Free Fire:3 jam/hari.
- h) Informan 8, 11 tahun, siswa SD, intensitas bermain Free Fire : 3 jam/hari.
- i) Informan 9, 10 tahun, siswa SD, intensitas bermain Free Fire : 1 jam/hari.
- j) Informan 10, 9 tahun, siswa SD, intensitas bermain Free Fire : 1 jam/hari.
- k) Informan 11, 8 tahun, siswa SD, intensitas bermain Free Fire : 2 jam/hari

**Tabel 2.** Data Pernyataan dalam Permainan *Mobile Legend* dan *Free Fire*

Adapun data yang peneliti peroleh dalam permainan *Mobile Legend* dan *Free Fire* adalah sebagai berikut.

No	Mobile Legend	Free fire
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kalimat pembuka : <i>Welcome to mobilelegend</i></li> <li>- <i>Killing Spree</i> : Saat Melakukan 3 kali kill Streak</li> <li>- <i>Megakill</i> : Saat Melakukan 4 kali kill Streak</li> <li>- <i>Unstoppable</i> : Saat Melakukan 5 kali kill Streak</li> <li>- <i>Monster Kill</i> : Saat Melakukan 6 kali kill Streak</li> <li>- <i>Godlike</i> : Saat Melakukan 7 kali kill Streak</li> <li>- <i>Legendary</i> : Saat Melakukan 8 kali kill Streak</li> <li>- <i>First Blood</i> : Kill yang pertama di lakukan dalam game</li> <li>- <i>Double Kill</i> : Ketika berhasil membunuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>First Blood</i> : Kill yang pertama di lakukan dalam game</li> <li>- <i>Double Kill</i> : Ketika berhasil membunuh 2 hero berurutan</li> <li>- <i>Triple Kill</i> : Ketika berhasil membunuh 3 hero berurutan</li> <li>- <i>Megakill</i> : Saat Melakukan 4 kali kill Streak</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>2 hero berurutan</li> <li>- <i>Triple Kill</i> : Ketika berhasil membunuh 3 hero berurutan</li> <li>- <i>Maniac</i> : Ketika berhasil membunuh 4 hero berurutan</li> <li>- <i>Savage</i> : Ketika berhasil membunuh 5 hero berurutan</li> <li>- <i>You have slain an enemy</i> : Ketika kalian melakukan kill</li> <li>- <i>Enemy has been slain</i>: Ketika anggota tim musuh terkena kill</li> <li>- <i>An ally slain Lord</i> : Ketika kalian atau anggota tim kalian berhasil Kill ke Lord</li> <li>- <i>An ally has slain the Turtle</i> : Ketika kalian atau anggota tim kalian berhasil Kill ke Lord.</li> </ul>	
--	--

**Tabel 3.** Data Istilah dalam Permainan *Mobile Legend* dan *Free Fire*

No	Mobile Legend	Free Fire
1	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>GGWP</i> : sebuah istilah yang digunakan untuk memberi pujian atau apresiasi kepada semua pemain yang bermain dengan baik</li> <li><i>Knock down</i> : istilah yang dipakai saat ada rekan satu tim atau musuh yang jatuh tertembak sebelum akhirnya mati</li> <li><i>Boot</i> : robot atau pemain yang seolah-olah dijalankan oleh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Shooting</i> : istilah yang digunakan ketika kalian menembak dengan senjata</li> <li>- <i>Knock Down</i> : istilah yang dipakai saat ada rekan satu tim atau musuh yang jatuh tertembak sebelum akhirnya mati</li> <li>- <i>Healing</i> : kemampuan yang dimiliki dalam salah satu karakter FF untuk melakukan pemulihan diri</li> <li>- <i>Pushing</i> : istilah</li> </ul>

	<p>seseorang namun gerakannya sangat lambat  <i>Byone</i> :satu lawan satu  <i>Noob</i>: istilah yang digunakan untuk pemain yang bermain buruk dalam sebuah permainan  <i>Lag</i> : sebuah kondisi dimana gerakan yang terjadi pada game tidak sesuai dengan timing-nya dengan eksekusi yang dilakukan akibatnya terjadi jeda yang sering menimbulkan kerugian hingga kelelahan pada karakter game yang di mainkan.</p>	<p>ini dilakukan saat pemain harus menghampiri dan melawan musuh secara dekat lalu mengambil posisi mereka  - <i>Lower Ground</i> : daratan yang lebih rendah disbanding daerah di sekitarnya  - <i>Camping</i> : bersembunyi sekaligus menjaga suatu lokasi dalam waktu yang lama sembari menunggu lawan yang akan melewati tempat tersebut sebelum akhirnya menyerangnya  - <i>Blue zone</i>: zona biru yang merupakan salah satu tempat looting terbaik  - <i>Lotting</i> : kegiatan yang dilakukan player FF untuk mempersenjatai diri sebelum melawan musuh  - <i>Jumpshoot</i> : salah satu terik dimana pemain melakukan tembakan sambil melompat  - <i>Revive</i> : metode yang dilakukan ketika ada anggota squad terkena knock down  - <i>Sandwich</i> :</p>			<p>bertarung dalam game FF ketika squad kamu dikepung oleh musuh dari berbagai penjuru  - <i>Higround</i> : daratan yang lebih tinggi disbanding daerah sekitarnya, istilah ini digunakan jika kamu berada ditempat yang tinggi seperti bebatuan dan bukit  - <i>Rush</i> : istilah ini dilakukan ketika mengajak satu tim untuk menghabisi seluruh pemain yang ada  - <i>Cheat</i> : perbuatan curang yang digunakan seseorang untuk memudahkan seseorang.  - <i>End</i> : rekan satu tim yang ingin mengahiri permainan  - <i>Bot</i> : robot atau pemain yang seolah-olah dijalankan oleh seseorang namun gerakannya sangat lambat  - <i>Read zone</i> : zona merah yang merugikan pemain.  - <i>Boyah</i> : ungkapan rasa senang karena berhasil mengalahkan musuh</p>
--	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Medkit</i> : istilah yang digunakan untuk menambah atau memulihkan health point kalian.</li> <li>- <i>AWM</i> : salah satu jenis senjata jarak jauh paling mematikan di permainan free fire</li> </ul>
--	--	--

*Free Fire*. Sedangkan, untuk penggunaan sebagai media belajar sangatlah jarang.

Adapun rentan waktu penggunaan gawai untuk bermain game pada anak usia tersebut yaitu 1-3 jam perhari. Hal tersebut diduga dapat mempengaruhi pemerolehan bahasanya seperti bahasa gaul, bahasa asing, dan bahasa kurang santun yg sering mereka gunakan dalam bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi kepada sesamanya. Berikut bentuk-bentuk pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun di Desa Ombe Baru.

Adapun bentuk-bentuk pemerolehan bahasa anak yang diserap melalui *Game Online Mobile Legend* dan *Free Fire* ditemukan data pada penggunaan Bahasa Gaul, Bahasa Asing, dan Bahasa Kurang Santun.

a. Bahasa gaul

Bahasa gaul yang diperoleh anak usia 7-12 tahun melalui *game online mobile legend* dan *free fire* adalah sebagai berikut. Kata **gue**, **bro**, **santuy**, dan **gaskeun**. Fungsi penggunaan kata tersebut digunakan saat bermain **game online** dan diaplikasikan dalam bahasa sehari-hari. Kata 'Gue' merupakan kata ganti aku atau saya yang sering mereka gunakan ketika bermain *game online* seperti pada kalimat " gue gak bisa gunain prangko ni bro". Kata 'Santuy' merupakan bahasa gaul yang artinya santai yang sering mereka gunakan dalam bahasa sehari-hari ataupun dalam bermain *game online* seperti pada kalimat " santuy bang" yang artinya santai bang. Kata 'Gaskeun' merupakan bahasa gaul yang digunakan dalam bermain *game online* yang bermaksud untuk

**Tabel 4. Tuturan Anak dalam Permainan *Mobile Legend* dan *Free Fire***

No	<i>Mobile Legend</i>	<i>Free Fire</i>
1	- GGWP/GG	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Rush</i></li> <li>- <i>Medkit</i></li> <li>- <i>Revive</i></li> <li>- <i>Boot</i></li> <li>- <i>Knock down</i></li> <li>- <i>AWM</i></li> </ul>

### 3. Analisis Bentuk-Bentuk Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun

Berdasarkan data dan hasil observasi di Desa Ombe Baru mengenai "Peran Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat" maka diperoleh informasi bahwa banyak anak usia 7-12 tahun yang sudah mahir menggunakan gawai adalah 11 orang, bentuk penggunaan gawai bukan hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak atau bahkan sesamanya namun, lebih kepada media hiburan untuk anak-anak bermain *game online* seperti *Mobile Legend* dan

memngungkapkan kondisi berjalan, melaju, jalan terus. Seperti pada kalimat “Rush rush bang gaskeun” yang artinya hajar terus bang hajar.

b. Bahasa asing ( bahasa Inggris )

Bahasa asing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahasa Inggris yang mereka peroleh dari permainan *mobile legend* dan *free fire*, adapun bahasa yang mereka peroleh adalah sebagai berikut. Kata **rush, medkit, revive, bot, knock, AWM, dan GG**. Fungsi penggunaan pemerolehan bahasa tersebut hanya digunakan ketika sedang bermain *game online* saja, sedangkan untuk penggunaan dalam bahasa sehari-hari tidak bisa diaplikasikan karena kurangnya pemahaman akan maknanya. Adapun kata ‘Rush’ digunakan ketika mereka ingin menghabisi musuh, kata ‘*medkit*’ digunakan ketika mereka ingin memulihkan *health poin*, semakin banyak pemain membawa *medkit* semakin bagus dan kemungkinan mendapatkan *boayah* semakin besar. Kata ‘*revive*’ merupakan metode yang digunakan ketika ada anggota *squad* terkena *knock down*. Kata ‘*bot*’ merupakan istilah yang digunakan pada pemain yang lemah atau sering kalah dalam permainan. Kata ‘*knock*’ merupakan istilah yang digunakan ketika ada rekan satu tim atau musuh yang jatuh tertembak. Kata ‘GG’ merupakan istilah yang sering digunakan untuk memberikan pujian atau apresiasi kepada semua pemain yang bermain dengan baik.

c. Bahasa kurang santun.

Bahasa kurang santun yang diperoleh anak usia 7-12 tahun melalui *game online mobile legend* dan *free fire* adalah sebagai berikut. Kata **anjing, jancok, anjir, mampus, dan goblok**. Adapun fungsi penggunaan pemerolehan bahasa tersebut sering digunakan saat bermain *game online* atau bahkan ketika mereka kalah dalam permainan selain itu juga bahasa tersebut sering diaplikasikan dalam bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi dengan teman-temannya.

Berdasarkan data dan hasil pembahasan di atas, Desa Ombe Baru mengenai “Peran Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat” maka diperoleh informasi bahwa banyak anak usia 7-12 tahun yang sudah mahir menggunakan gawai adalah 11 orang. Bentuk penggunaan gawai bukan hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak atau bahkan sesamanya. Namun, lebih kepada media hiburan untuk anak-anak bermain *game online* seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Sedangkan, untuk penggunaan sebagai media belajar sangatlah jarang.

Adapun rentan waktu penggunaan gawai untuk bermain *game* pada anak usia tersebut yaitu 1-3 jam perhari. Hal tersebut diduga dapat mempengaruhi pemerolehan bahasanya seperti bahasa gaul, bahasa asing, dan bahasa kurang santun yang sering mereka gunakan dalam bahasa sehari-hari untuk berkomunikasi kepada sesamanya.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan uraian sebelumnya yang terdapat pada pembahasan di atas peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Game Online (*Mobile Legend* dan *Free Fire*) diduga dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat hal ini ditandai dengan pemerolehan bahasa mereka yang semakin meluas yang diserap melalui *game online* tersebut seperti bahasa gaul seperti (**gue, bro, santuy, dan gaskeun**), bahasa asing (**rush, medkit, revive, bot, knock, AWM, dan GG**), dan bahasa kurang santun (**anjing, jancok, anjir, mampus, dan goblok**) yang mereka aplikasikan dalam bahasa sehari-hari. Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa gawai sangat berperan terhadap pemerolehan bahasa anak usia 7-12 tahun, selain sebagai media komunikasi, mereka lebih banyak memanfaatkannya sebagai media hiburan untuk bermain *game online*. Bahasa-bahasa yang mereka peroleh dari game tersebut sering mereka gunakan dalam bahasa sehari-hari sebagai kata sapaan dalam berinteraksi dengan sesamanya. Sedangkan, khusus bahasa Inggris yang mereka peroleh tidak dapat diaplikasikan dengan baik dikarenakan kurangnya pemahaman akan maknanya.
2. Berdasarkan permasalahan yang ada di lokasi penelitian, maka harapan yang dapat dilakukan adalah orang tua senantiasa mengawasi dan membimbing anak dalam

menggunakan gawai dan lebih mengarahkan penggunaannya sebagai media belajar, mengingat pada saat sekarang ini penggunaan gawai sebagai media belajar sangatlah jarang. Adapun untuk anak-anak generasi muda diharapkan lebih bijak dalam bermain *game online*, jangan sampai terpengaruh dampak negatif dari bermain *game online* tersebut.

### REFERENSI

- [1] Ayu putri ashilah. (n.d.). *Kosakata serapan bahasa inggris dalam kbbi v*.
- [2] Fatimah, s., & miftahuddin, m. M. (2020). Pencegahan perilaku menyimpang melalui pengendalian gawai pada siswa madrasah. *Jurnal penelitian*, 14(1), 135. <https://doi.org/10.21043/jp.v14i1.7383>
- [3] 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>
- [4] 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>
- [5] Risdianto, m. D., & surabaya, u. N. (n.d.). *Abstrak*.
- [6] Singkat, b. B., & krashen, s. (2013). Alif cahya setiyadi 266 jurnal at-ta' dib. *At-ta'dib*, 8(2). [http://www.search.com/reference/stephen\\_krashen](http://www.search.com/reference/stephen_krashen)