

**PENGUNAAN BAHASA PADA PERMAINAN GAME
ONLINE PUBG ANAK UMUR 10-12 TAHUN KELURAHAN
JAYA KECAMATAN TELLU WANUA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



- 1. Dr.Edhy Rustan., M.Pd.**
- 2. Lilis Suryani S.Pd., M.pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

**PENGUNAAN BAHASA PADA PERMAINAN GAME
ONLINE PUBG ANAK UMUR 10-12 TAHUN KELURAHAN
JAYA KECAMATAN TELLU WANUA KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Diajukan Oleh :

MUH. SUGIARSONO BIN BASO

18 0205 009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUH. SUGIARSONO BIN BASO

NIM : 18.0205.0090

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang di tunjukkan sumbernya, segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya di batalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk di pergunakan sebagaimana semestinya.

Palopo, 17 Desember 2022
Yang membuat pernyataan,



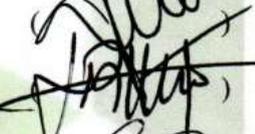
MUH. SUGIARSONO BIN BASO
NIM : 18 0205 0090

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Penggunaan Bahasa pada Permainan Game Online PUBG Anak Usia 10 – 12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo* yang ditulis oleh *Muh. Sugiwarsono Bin Baso* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0205 0090, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *11 Oktober 2023* bertepatan dengan *26 Rabiul Awal 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 11 Oktober 2023
26 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. | Penguji I () |
| 3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Pembimbing I () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

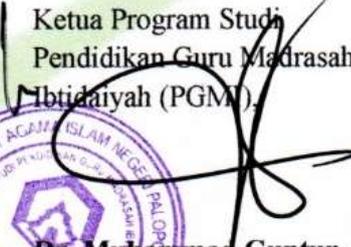
a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,




Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),




Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul : Penggunaan Bahasa Pada
Permainan Game Online PUBG Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya
Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo

Yang di tulis oleh :

Nama : MUH. SUGIARSONO BIN BASO

Nim 18 0205 0090

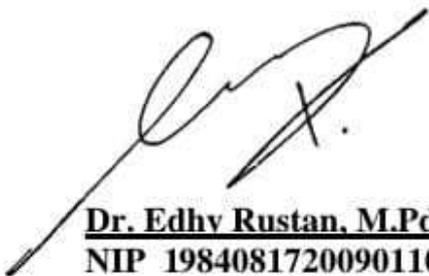
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak di ajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Edhy Rustan, M.Pd
NIP 198408172009011018

Pembimbing II



Lilis Survani, S.Pd., M.Pd
NIP. 1990071 32023212

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : -

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : MUH. SUGIARSONO BIN BASO

NIM : 18 0205 0090

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Penggunaan Bahasa Pada Permainan Game Online PUBG Anak

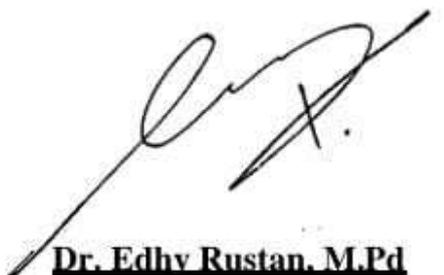
Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Edhy Rustan, M.Pd
NIP 198408172009011018

Pembimbing II

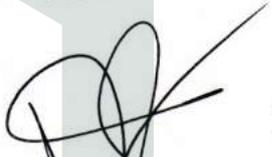
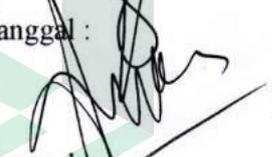
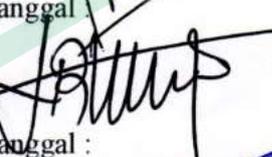
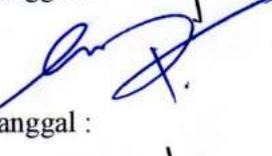
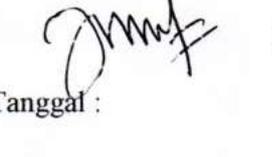


Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd
NIP. 1990071 32023212

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Penggunaan Bahasa pada Permainan Game Online PUBG Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Muh. Sugiartono Bin Baso*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0205 0090, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari rabu, 06 September 2023 bertepatan dengan 20 Shaffar 1445 H. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada siding ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. ()
Ketua Sidang Tanggal :
2. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji I Tanggal :
3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. ()
Penguji II Tanggal :
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. ()
Pembimbing I Tanggal :
5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. ()
Pembimbing II Tanggal :

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Muh. Sugiartono Bin Baso

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

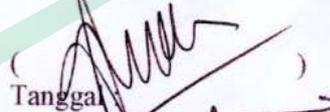
Nama : Muh. Sugiartono Bin Baso
NIM : 18 0205 0090
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penggunaan Bahasa pada Permainan Game Online PUBG Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

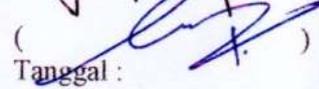
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

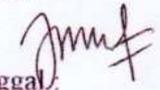
Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Penguji I
2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Penguji II
3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd.
Pembimbing I/Penguji
4. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah Swt, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang di berikan kepada penulis sehingga skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar sarjana Pendidikan dengan judul skripsi “Pemerolehan Bahasa Melalui Penggunaan *Game Online Pubg* Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”. Dapat di selesaikan walaupun dalam bentuk sederhana.

Selama penyusunan skripsi, penulis banyak mengalami rintangan, cobaan dan ujian, namun dengan ketabahan dan ikhlas serta tekun yang di sertai dengan doa dan usaha berupa bantuan materi, motivasi, dari berbagai pihak. Penulis ucapkan banyak terimakasih kepada ayahanda Baso Runtu dan Ibu Nuraeni Male senantiasa memanjatkan doa kepada Allah swt yang senantiasa memudahkan langkah dan usaha putranya, dalam menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan. Dengan hal tersebut, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada yang terhormat.

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr.Mustaming, S.Ag., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H.Sukirman, S.S, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, M.Si. selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd., selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo, Senantiasa Membina dan Mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi (PGMI), dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris prodi (PGMI) yang senantiasa membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. selaku pembimbing I dan Lilis Suryani., S.Pd., M .Pd. selaku pembimbing II. Yang senantiasa membantu dan mengarahkan penulis tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Firman S.Pd.,M.Pd. selaku penguji 1 dan bapak Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji 2 yang telak menguji saya sampai menyelesaikan studi akhir.
6. Lilis Suryani S.Pd., M.Pd. Selaku dosen PA saya yang selalu mendorong dan memberikan motivasi kepada saya sampai ketahap akhir penyelesaian Skripsi saya.
7. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd., Kepala Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
8. Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd. dan Ika Murdika, S.Pd. Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis jika penulis membutuhkan pertolongan.
9. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd dan Dr. Hj. Salmilah, S.Kom, MT. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen Penelitian dan

Wawancara hingga dapat di gunakan dengan baik.

10. Rusdianti, SE. Selaku Lurah Jaya yang senantiasa memberi izin dalam melaksanakan proses penelitian. Serta tidak lupa berterimakasih kepada siswa-siswi dan anak-anak yang senantiasa membantu dalam proses penelitian di sekitar lingkungan Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua.
11. *Saudara-saudaraku yang tercinta Nila sari S.Pd, Sri Yanti Baso, dan Sitti Nurhaliza Baso yang senantiasa memberi semangat, motivasi dan dorongan.*
12. *Dan para sahabat seperjuangan tercinta Aswadi, Faizal, Mahfud yang selalu ada dalam setiap kesempatan untuk selalu mendoakan, memberi semangat dan motivasi.*
13. *Selain itu tidak lupa ucapan banyak- banyak terimakasih kepada teman yang sangat membantu, memberi saran dan tips dalam menyelesaikan Skripsi ini yaitu Ananda Windiyanti, S.Pd. Sri Wahyuni, S.Pd. Zakiah Surya Putri, S.Pd, Gein Annisa yasin, S.Pd. Nur Kolbi S.Pd. dan Nur Afifah S.Pd.*
14. *Akhirnya semua di kembalikan kepada pertolongan kepada Allah. Swt yang senantiasa memberi kemudahan dan pertolongan di manapun dan kapanpun kita membutuhkan, dan semoga nama yang di atas selalu di beri pahala yang setimpal atas bantuan dan usahanya yang selalu ada dalam membantu.*
15. *Saudara-saudaraku yang tercinta Nila sari S.Pd, Sri Yanti Baso, dan Sitti Nurhaliza Baso yang senantiasa memberi semangat, motivasi dan dorongan.*
16. *Dan para sahabat seperjuangan tercinta Aswadi, Faizal, Mahfud yang selalu ada dalam setiap kesempatan untuk selalu mendoakan, memberi semangat dan motivasi.*
17. *Selain itu tidak lupa ucapan banyak- banyak terimakasih kepada teman yang sangat membantu, memberi saran dan tips dalam menyelesaikan Skripsi ini*

yaitu Ananda Windiyanti, S.Pd. Sri Wahyuni, S.Pd. Zakiah Surya Putri, S.Pd,
Gein Annisa yasin, S.Pd. Nur Kolbi S.Pd. dan Nur Afifah S.Pd.

Akhirnya semua di kembalikan kepada pertolongan kepada Allah. Swt yang senantiasa memberi kemudahan dan pertolongan di manapun dan kapanpun kita membutuhkan, dan semoga nama yang di atas selalu di beri pahala yang setimpal atas bantuan dan usahanya yang selalu ada dalam membantu.

Palopo, 17 Desember 2022



MUH. SUGIARSONO BIN BASO

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN
SINGKATAN

Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	KH	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Dad	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ga

ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	'	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (´)

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara

harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
أُ	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... أ...	<i>fathah dan alif atau yā`</i>	Ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah dan yā`</i>	Ī	i dan garis di atas
أُ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā`marbūtah* ada dua, yaitu *tā` marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā` marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā` marbūtah* diikuti oleh kata

yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
نُعَمِّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun

huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (<i>az-zalzalāh</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>umirtu</i>

8. Penelitian kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-*

Qur'ān), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlahah

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah’ yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

اللهِا billāh

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-*

jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ

Hum fi raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka

yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu) Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)
--

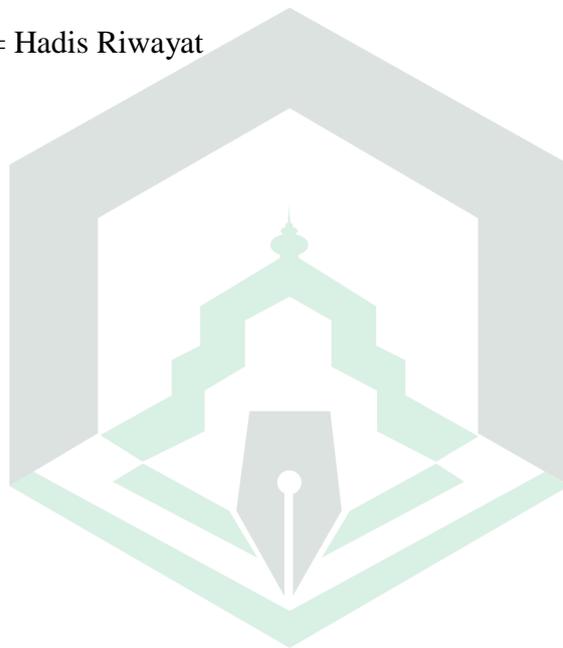
B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt = subhanahuwataala

saw = shallallahu,,alaihiwassallam

as	= Alaihias,, alaihiwasallam
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir Tahun (Untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafattahun
(QS.../.)	= (Q.S Al Munjadilah/11)
HR	= Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	viii
PRAKATA	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL.....	11
ABSTRACK.....	12
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan masalah	18
C. Tujuan penelitian	19
D. Manfaat penelitian	19
BAB II KAJIAN TEORI	21
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	21
B. Deskripsi Teori.....	24
C. Kerangka Fikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Fokus Penelitian.....	38
C. Definisi Istilah.....	39
D. Desain Penelitian	40
E. Data dan Sumber Data	41
F. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42

H.	Pemeriksaan Keabsahan Data.....	43
I.	Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		46
A.	Hasil Penelitian	46
B.	Pembahasan.....	67
BABV PENUTUP.....		72
A.	Kesimpulan	72
DAFTAR PUSTAKA		74
Lampiran		77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 5 1 Dokumentasi Penelitian.....	85
Gambar 2 1 Kerangka Pikir.....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 5 2 Lembar Observasi Lapangan Game Online PUBG.	80
Tabel 5 3 Teori Pemerolehan bahasa	82
Tabel 5 4 Teori <i>Game Online PUBG</i>	83
Tabel 5 5 Instrumen wawancara	84



ABSTRACT

Muh. Sugiwarsono, 2023, “Penggunaan Bahasa Pada Permainan Game Online PUBG Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo ” skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, Pembimbing (I) Edhy Rustan , dan Pembimbing (II) Lilis Suryani.

Skripsi ini membahas mengenai Penggunaan Bahasa Pada Permainan Game Online PUBG Anak Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Tellu Wanua Kota Palopo, peneliti melihat seorang anak yang mungkin kecanduan dalam bermain *game online PUBG* di salah satu warnet di kelurahan Jaya. Peneliti menemukan dua hal dalam permainan ini, yaitu mengenai perkataan yang tidak pantas dikeluarkan oleh anak usia 10 tahun dan juga pembelajaran bagi mereka yang menyukai bahasa asing seperti Bahasa Inggris.

Tujuan penelitian ini adalah, (I) Untuk Mengetahui penggunaan bahasa pada anak usia 10-12 tahun ketika bermain *game online PUBG*. (II) Untuk Mengetahui dampak penggunaan *game online PUBG* pada anak usia 10-12 tahun dari bermain game online tersebut. Dalam Penelitian penulis menggunakan : Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian *Field Research* Lokasi penelitian Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi pada anak-anak dan siswa.

Hasil penelitian yaitu : (I) Berdasarkan hasil penelitian pada rumusan masalah pertama mengenai penggunaan bahasa yang baik dan buruk pada usia anak 10-12 Tahun bahasa yang digunakan anak ketika sedang bermain *Game Online PUBG* sangatlah Bergama sesuai dengan hasil wawancara diantaranya seperti bahasa *tolol, bego, sinting, gila, бага* (II) Hasil penelitian Kedua mengenai dampak bermain *Game Online PUBG*, bagi anak usia 10-12 Tahun berupa dampak negatif dan positif diantaranya dampak negatif antara lain : Kecanduan, boros, kasar, mengeluarkan bahasa tidak baik. Dan dampak positifnya antara lain : menambah pengetahuan, banyak akal, kerja sama antar team.

Kata Kunci : Bahasa Baik dan Buruk, Dampak Game Online

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh manusia sejak lahir . pada awal bayi dilahirkan belum memiliki kemampuan dalam berbicara pada orang lain. Dengan adanya penguasaan bahasa pada seorang anak dimulai dengan bahasa pertama yang sering disebut dengan bahasa ibu. Pemerolehan bahasa merupakan sebuah proses yang sangat panjang sejak anak belum mengenal sebuah bahasa sampai fasih berbahasa.¹ selain bahasa ibu yang digunakan oleh anak selain itu pada usia tertentu anak memperoleh bahasa lain atau bahasa kedua yang ia kenal sebagai khazanah pengetahuan yang baru.

Ciri-ciri penggunaan bahasa pada anak berkesinambungan, merupakan rangkaian kesatuan, yang dimulai dari ujaran satu kata yang sederhana hingga mencapai gabungan kata dan kalimat yang lebih rumit.² Untuk melihat pemerolehan bahasa dibedakan dengan pembelajaran bahasa. Bahasa biasanya terjadi secara alamiah, tanpa disadari, diperoleh dalam ruang lingkup kehidupan sehari-hari, sedangkan pada pembelajaran bahasa, bahasa diperoleh sesaat setelah dipelajari dengan mematuhi konsep-konsep kaidah ketatabahasaan yang berlaku. Akan tetapi pada saat ini pada pemerolehan bahasa pada anak mulai tidak efektif di karenakan pemerolehan bahasa melalui *game online Pubg*, Sejak adanya *game online*

¹ Suci Rani Fatmawati, "Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik," *Lentera XVIII*, no. 1 (2016): 63–75.

² Indah Permatasari Suardi, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri, "Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 265.

PUBG pada kalangan anak usia 10 tahun mereka mulai mendapatkan pemerolehan bahasa baik itu bahasa yang baik maupun bahasa yang tidak baik.

Dalam era kemajuan teknologi ini, dimulai dari anak-anak hingga dewasa sehingga sudah bisa dipastikan banyak yang tak luput dari *gadget*. Karena *gadget* mengandung berbagai macam aspek dalam kehidupan. Internet menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan. Banyak yang dapat dilakukan melalui internet itu sendiri. Mulai dari media sosial, *searching*, *chatting*, *video streaming*, mendapatkan berita terkini dengan cepat, jual beli, dan termasuk juga bermain *game*.

Game online merupakan gabungan dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah daring (dalam jaringan). kemudian dua kata ini digabungkan, sehingga terbentuk makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kata itu. *Game online* merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet.³ Jadi, apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan.

Saat ini ada beberapa *game* terpopuler, pertama ada *PUBG*, yang merupakan singkatan dari *PlayerUnknown's Battle Ground* dengan genre *Game Battle Royale Mobile*, sebuah *game* dimana pemain harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup. Yang kedua ada *Mobile Legend*, adalah sebuah permainan MOBA (*Mobile Online Battle Arena*) yang dirancang

³ Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, "Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun," *Ristekdik* 5, no. 2 (2020):

untuk ponsel. Yang ketiga yaitu *Free Fire–Battlegrounds game* yang sangat mirip dengan *PUBG* namun bedanya pada *FreeFrie – Battlegrounds* 50 pemain yang bisa terlibat.

PUBG Mobile rilis pada 19 Maret 2018, namun kurang dari satu tahun *game PUBG Mobile* sudah meraih banyak penghargaan yaitu, *Game Terbaik*, *Game paling Kompetitif* dan *Game Favorit* penggemar di *Google Play Award 2018*. Sebelum penghargaan tersebut diraih, *PUBG Mobile* sukses membuat turnamen dunia yaitu, *PMSC 2018 (PUBG Mobile Star Challenge)* di Dubai. Turnamen tersebut sukses membuat komunitas *E-Sport* di Indonesia merambah, dari tim *E-Sport* amatir sampai tim-tim besar *E-Sport* di Indonesia seperti *EVOS Roar*, *Boom ID*, *RRQ* dan tim lainnya yang mengikuti kualifikasi *PINC 2018 (PUBG Mobile Indonesia National Championship)* untuk bisa juara dan mewakili Indonesia di turnamen *PMSC (PUBG Mobile Star Challenge) 2018*.⁴ Salah satu Tim *E-Sport* Indonesia yaitu *Bigetron E-Sport* (*BTR E-Sport*) berhasil menjuarai *PINC 2018*, sehingga tim tersebut mewakili Indonesia di Dubai (Uni Emirat Arab) pada turnamen *PMSC 2018*. Keberhasilan *BTR E-Sport* sebagai wakil Indonesia di Dubai, memantik semangat pemain *games* (*player*).⁵ Perkembangan *PUBG mobile* di Indonesia yang sangat cepat menjadikan *game* ini diminati oleh berbagai kalangan.

Sejak adanya *game online PUBG*, sekarang sudah banyak dan mulai mudah dijumpai diperkotaan maupun dipedesaan, jadi perkembangan *game online PUBG* lebih mudah, yang di bahayakan dari dampak *game online PUBG* ini sangat buruk

⁴Indiriayani wiji utami “Hubungan Internal *Locus Of Control* Dengan Tendensi Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Akhir Di Klaten”, *skripsi*, 2019.

⁵ Alvie Rosalino Triyantama and Edi Santoso, “*Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*” 7 (2019): 53–71.

terutama untuk psikis dan fisik pada anak usia dini baik dari segi pemerolehan bahasa.

Adapun ayat di bawah ini yang berkaitan dengan penggunaan bahasa :

قَوْلًا
وَالْوَالِدِينَ

سَدِّدًا

Artinya : "Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar".

Hadis yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dibawah ini :

Belajar dari ibarat itu, seorang muslim harus senantiasa memperhatikan kualitas pemakaian bahasanya, baik isi maupun cara menyampaikannya. Kepada siapa ia berbicara, apakah kepada orang tua, guru, teman, bahkan orang yang belum dikenal sekalipun, ia harus bisa menjaga ucapannya.

Bahkan dalam melakukan dakwah, Islam sangat menekankan penggunaan bahasa yang baik, yaitu berupa sikap bijaksana, nasihat dan argumen yang baik (QS An-Nahl: 125). Rasulullah tidak pernah mencerca kaum musyrik yang dengan kasar dan angkuh menolak dakwahnya. Sebaliknya beliau justru memohonkan ampunan dan kebaikan bagi mereka karena mereka tidak tahu.

Dari hadist riwayat Bukhari dan Muslim, Maka sungguh tepat sabda Rasulullah, "Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah berkata yang baik atau diam". (HR Bukhari dan Muslim).

Kecintaan anak-anak dibawah umur terhadap game merupakan konsumsi mudah bagi para pebisnis sehingga tidak berpihak pada nilai moral, pendidikan, dan budaya. Sehingga kita mendapatkan game yang benar-benar mendidik untuk anak sehingga muncul kekerasan (baik fisik maupun verbal), begitu juga dengan pornografi. Sebagian besar masyarakat entah karena tidak mengerti atau memang tidak peduli, akhirnya mereka 'membiarkan' anaknya bermain game yang tidak mendidik. Selain itu, jenis permainan yang lebih bervariasi disediakan hanya dengan Rp.1.000-3.000,- / hari hanya bisa mengakses berbagai permainan.

Akibat dari Kecanduan game akan mengganggu syaraf dan otak anak oleh karenaitu anak tidak mau belajar, mudah tersinggung, susah diatur dan munculnya bahasa yang buruk. Munculnya bahasa kasar dari anak akibat seringnya bermain game. Dengan permainan ini, pendidik dan orang tua prihatin dengan kemajuan belajar anak-anak mereka. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sekolah dasar khususnya kelas 5 yang berusia sekitar 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkrit yang memiliki ciri-ciri berpikir konkrit.⁶ Kendala yang dihadapi orang tua sangat besar dengan munculnya teknologi saat ini. Tentunya perkembangan bahasa anak sangat mempengaruhi perilaku kesehariannya baik di rumah maupun di lingkungan.⁷ Mengenai keberadaan *game online PUBG*, penulis tertarik untuk meneliti.

⁶ Iswan and Ati Kusmawati, "Pengaruh Games Online Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun Di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan," *Jurnal Personifikasi* 5, no. 2 (2018): 164–185.

⁷ Mega Sriulina, dkk. "Kajian Game Online terhadap Anak Dibawah Umur di Kelurahan Kecamatan Malalayang di Kota Manado (Studi Kasus pada Anak Di Bawah Umur 12 tahun), *Jurnal Holistik*, Vol.13 No.1, Januari-Maret 2022:2.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 12 Desember 2021, peneliti melihat seorang anak yang mungkin kecanduan dalam bermain game online PUBG di salah satu warnet di kelurahan Jaya. Peneliti menemukan dua hal dalam permainan ini, yaitu mengenai perkataan yang tidak pantas dikeluarkan oleh anak usia 10 tahun dan juga pembelajaran bagi mereka yang menyukai bahasa asing seperti Bahasa Inggris.⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada salah satu siswa kelas III SD Negeri 45 Padang Alipan yang berumur sepuluh tahun yaitu Muh. Rinaldi⁹, informan mengatakan bahwa selama bermain *game online PUPG*, dia sering mendengar bahasa yang kurang sopan/kasar seperti “goblok”, “tolol”, dan sejenisnya. Informan lainnya yaitu Muhammad Wahyu Furqan yang duduk dibangku kelas IV SD Negeri 45 Padang Alipan¹⁰, dia menyampaikan beberapa sisi baik dari bermain *game PUBG* seperti saling menolong, membuat strategi untuk bertahan hidup.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pemerolehan Bahasa Melalui Penggunaan *Game Online PUPG* Anak Umur 10 Tahun di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penggunaan bahasa pada permainan *Game Online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun dikelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua?

⁸ 12 Desember 2021, RW 2 Pamenta, Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo

⁹ Muh. Rinaldi, Kelas III, SD Negeri 45 Padang Alipan

¹⁰ Muhammad Wahyu Furqan, Kelas IV, SD Negeri 45 Padang Alipan

2. Apa dampak penggunaan *Game Online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun di kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua?

C. Tujuan penelitian

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian rumusan masalah. Adapun tujuan yang akan dicapai penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan bahasa pada anak usia 10-12 tahun ketika bermain *Game Online PUBG*.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Game Online PUBG* pada anak usia 10- 12 tahun dari bermain game online tersebut.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan peringatan kepada anak usia 10-12 tahun tentang bagaimana berbicara baik ketika sedang bermain game.
 - b. Sebagai pijakan dan refrensi untuk penelitian yang terkait dengan pemerolehan bahasa anak usia 10-12 tahun.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Memberikan pengalaman tersendiri bagi penulis agar lebih baik dan bijak dalam memberikan pengalaman tersendiri bagi penulis agar lebih baik

Dalam berbicara dimanapun dalam melakukan kegiatan apapun termasuk dalam bermain *game online PUBG*.

b. Bagi Orang Tua

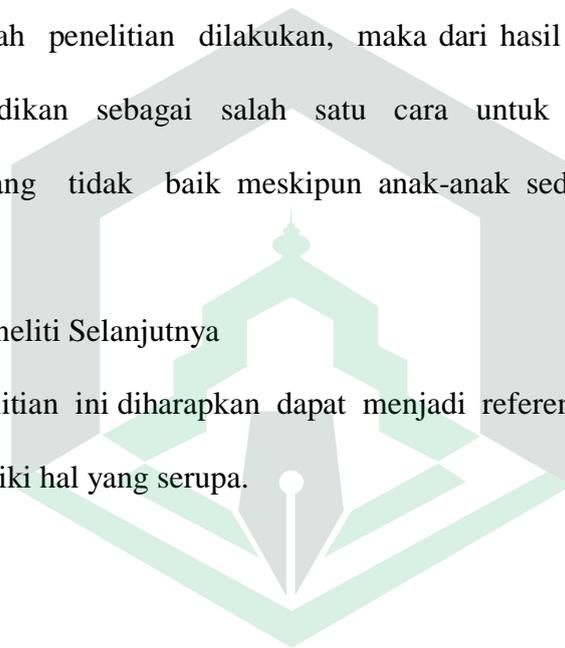
1. Dapat menjadi acuan bagi orang tua untuk dapat melakukan control bagi anaknya terutama dalam menggunakan Hp.
2. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi untuk orang tua agar mampu menjaga anaknya dari dampak negative bermain *game online*.

c. Bagi Anak

Setelah penelitian dilakukan, maka dari hasil penelitian ini diharapkan biasa dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengurangi penggunaan bahasa yang tidak baik meskipun anak-anak sedang bermain *game PUBG mobile*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang memiliki hal yang serupa.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini, penelitian mencantumkan hasil penelitian terdahulu.

1. Mega Sriulina Sihalo, Evie V.V. Suwu, dan Rudy Mumu (2020), “Kajian Game Online terhadap Anak Dibawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus pada Anak Dibawah Umur 12 Tahun)”¹¹. Dari hasil penelitian dengan seluruh informan didapati bahwa akibat bermain game online terhadap anak ada yang berakibat positif dan ada yang berakibat negatif. Dari penelitian yang dilakukan peneliti terdapat 7 informan yang merasakan akibat negatif yaitu terdiri dari 4 orang tua dan 3 anak.

Dari 7 informan yang merasakan akibat negatif dari bermain game bagi 4 orang tua karena dengan bermain game online anak jadi lupa atau malas belajar, makan dan melakukan kegiatan lainnya. Ada anak juga karena bermain game online dia mau marah dengan membanting dan melempar handphonenya dan lainnya mengakibatkan merusak mata. Untuk informan 3 anak yang merasakan akibat negatif dari bermain game online yaitu anak lupa makan, sehingga waktu makan anak tidak teratur. Anak juga merasakan dengan bermain game kebugaran tubuhnya berkurang yaitu matanya

¹¹ Mega Sriulina, dkk. “Kajian Game Online terhadap Anak Dibawah Umur di Kelurahan Kecamatan Malalayang di Kota Manado (Studi Kasus pada Anak Di Bawah Umur 12 tahun), *Jurnal Holistik*, Vol.13 No.1, Januari-Maret 20220:11.

sakit, cepat lelah dan kepala pusing itu dikarenakan cahaya layar handphone atau radiasi handphone.

Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu sama-sama *game online* dan anak dibawah umur. Adapun perbedaan dengan peneliti yaitu peneliti terdahulu mengkaji *game online* secara umum, sedangkan penelitian ini fokus pada *game online PUBG mobile*.

2. Rakaiza Imani Nasuha (2020), “Pengaruh *Youtube* terhadap pemerolehan Bahasa Kedua pada anak usia 8 Tahun”¹². Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data sampel dari penelitian ini adalah rekaman percakapan seorang ibu berusia 45 tahun dan seorang putri berusia 8 tahun, Athaya Layla Kumara. Hasil dari penelitian ini adalah, dari sampel data transkrip percakapan yang telah disajikan di bawah ini.

Sehingga dapat dikatakan bahwa Athaya dan ibunya sudah terbiasa menggunakan bahasa kedua mereka sebagai alat percakapan mereka, tetapi setelah melakukan wawancara dengan ibu Athaya, , katanya, hari yang mereka pakai di rumah masih bahasa Indonesia. ada 4 faktor yang mempengaruhi besarnya kemampuan bahasa kedua Athaya yaitu faktor motivasi, faktor usia, faktor penyajian, dan faktor bahasa ibu.

Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas tentang pemerolehan bahasa anak, adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini mengkaji tentang pengaruh *youtube*,

¹² Rakaiza Imani Nasuha, “Pengaruh Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak Usia 8 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2020): 44–59.

sedangkan penelitian yang akan penelitian lakukan meneliti tentang *game online PUBG Mobile*.

3. Orlandi Ingkiriwang ,D.D,V. Kawengian, dan Yuriewaty Pasoreh (2021), “Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Pada Remaja di Desa Tounelet Kecamatan Kakas”¹³. Kecenderungan bermain game PUBG bagi anak remaja khususnya, memberikan dampak secara positif maupun dampak secara negatif, bagi perkembangan perilaku anak remaja di Desa Tounelet kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa Dampak positif dari bermain game online PUBG tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan daya pikir anak-anak remaja karena selalu diasah untuk berpikir cepat dan pengambilan keputusan yang tepat ketika bermain game tersebut. Dapat membangun karakter anak remaja untuk dapat bekerja sama atau membangun team work karena dalam game online diperlukan kerja sama tim dalam mencapai kemenangan.

Persamaan dari penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun perbedaannya yaitu peneliti terdahulu hanya membahas tentang kecanduan game online PUBG sedangkan penelitian ini membahas mengenai pemerolehan bahasa melalui game online PUBG.

Ketiga peneliti terdahulu yang relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pertama mengkaji mengenai bagaimana pengaruh game online terhadap anak dibawah umur khususnya di kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado, pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian

¹³ Fitriadan orlandia, “Analisis Kecanduan Game Online,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2021): 1689–1699.

ini adalah teknik wawancara. Penelitian kedua focus membahas tentang pengaruh social media youtube terhadap bahasa anak umur 8 tahun, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian terakhir menganalisis tentang kecanduan *game online PUBG* pada remaja di Desa Tounelet Kecamatan Kakas, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian masalah tersebut, dapat dilihat bahwa belum ada penelitian yang fokus membahas tentang bagaimana anak umur 10 tahun memperoleh bahasa melalui *game online PUBG*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas penelitian tersebut.

B. Deskripsi teori

a. Penggunaan Bahasa

1) Definisi dan proses penggunaan bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh manusia yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada manusia lainnya. keterampilan khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya. Untuk memperoleh suatu bahasa manusia Untuk memperoleh suatu bahasa, manusia mempelajarinya melalui proses pemerolehan bahasa.

Jakobson mengatakan bahwa penggunaan bahasa pada anak sejalan dengan konsep universal pemerolehan fonologi. Penggunaan bunyi berjalan selaras dengan kodrat bunyi itu sendiri dan diperoleh anak melalui suatu cara yang konsisten. Bunyi pertama yang dikuasai anak adalah kontras bunyi vokal dan konsonan. Dalam hal bunyi vokal terdapat tiga vokal utama yang muncul

terlebih dahulu, yaitu [i], [u], dan [a]. Sistem kontras seperti itu disebut sistem vocal minimal (*minimal vokalic system*) dan terdapat dalam semua bahasa. Artinya, dalam bahasa mana pun ketiga bunyi vokal tersebut pasti ada¹⁴. Dalam hal bunyi konsonan kontras pertama yang muncul adalah antara bunyi oral dengan bunyi nasal ([p-b], [m-n]) dan kemudian disusul oleh kontras antara bunyi bilabial dengan bunyi dental ([p], [t]). Sistem kontras seperti ini dinamakan sistem consonantal minimal (*minimal consonantal system*). Lebih jauh Jacobson mengatakan bahwa hubungan antara bunyi yang satu dengan bunyi yang lain bersifat universal.

Proses penggunaan bahasa sebenarnya telah diperoleh sejak manusia lahir. Proses pemerolehan itu berlangsung secara alami, tidak dengan cara menghafalkan kosakata, aturan-aturan gramatika, dan aplikasi secara sosial. Kamus bahasa dalam otak anak tersusun secara otomatis tanpa teori, sedangkan kemampuan gramatika anak terasah dari pemerolehan yang disimaknya. Dalam kajian bahasa hal ini dikenal dengan istilah pemerolehan bahasa.

Pentingnya berbahasa dapat dilihat dalam Q.S an-Nisa (4) : Ayat 9 Yang

Berbunyi :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ۙ ٩

Terjemahnya: “Dan hendaklah orang-orang takut kepada Allah, bila seandainya mereka meninggalkan anak-anaknya, yang dalam keadaan lemah, yang mereka

¹⁴ Prima Gusti Yanti “Pemerolehan Bahasa Anak Kajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,5 Tahun” . Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal, Vol 11 No.2,(2016), DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.7>.

khawatirkan terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan mengucapkan perkataan yang benar”. (an-Nisa“: 9)¹⁵

Ada dua proses yang terjadi pada proses pemerolehan bahasa pertama pada anak, yaitu proses kompetensi dan proses performansi. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak disadari. Proses ini menjadi syarat untuk terjadinya proses performansi yang terdiri dari dua buah proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan atau proses menghasilkan kalimat-kalimat yang didengar.¹⁶ Sedangkan penerbitan melibatkan kemampuan mengeluarkan atau menerbitkan kalimat-kalimat sendiri. Kedua jenis proses kompetensi ini apabila telah dikuasai anak akan menjadi kemampuan linguistik anak tersebut.

Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) termasuk ke dalam ranah (domain) psikolinguistik, yaitu ilmu bahasa yang objeknya adalah pengetahuan bahasa, pemakaian bahasa, perubahan bahasa, dan hal lain yang ada hubungannya dengan aspek-aspek tersebut. Pengetahuan bahasa bersangkutan paut dengan masalah kognitif karena unsur bahasa yang diketahui dan dipahami sebenarnya berproses dalam otak.¹⁷ Pemakaian bahasa berkaitan dengan praktik pengetahuan bahasa, yaitu apa yang kita ketahui kita kemukakan dalam bentuk pemakaian bahasa. Pemerolehan bahasan anak usia 12 tahun juga sangat berpengaruh pada masa remaja awal dimana mereka dapat berbicara sesuka hati tanpa berfikir hal ini dikarenakan masa peralihan anak-anak ke masa remaja. Mereka punya keinginan yang sangat besar untuk mencari tahu dan mencoba segala hal untuk dapat mengetahui hal tersebut. Oleh

¹⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia “*AL-Quran & Al-Karim Dan Terjemahannya* (Surabaya : Halim Publishing & Distributing, 2014),263.

¹⁶ Meilan Arsanti, “Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik).”*Jurnal PBSI* :vol 3 no.2 (2014).

¹⁷ Gita Rosi Wulandari, “Pemerolehan Bahasa: Kajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,3 Tahun,” *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2020): 129–136.

karena itu anak usia 10-12 tahun perlu pendampingan dalam berbicara, berbahasa, bertindak dan berfikir agar tidak bertindak sesuka hati mereka.¹⁸

1) Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemerolehan Bahasa

a) Faktor internal

Penggunaan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dengan pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia memperoleh bahasa pertamanya. Jadi, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua.

b) Factor Eksternal

Kualitas lingkungan mengenai bahasa sangatlah penting bagi seseorang untuk mempelajari untuk dapat berhasil dalam mempelajari bahasa baru (bahasa kedua).¹⁹ Lingkungan bahasa disini adalah segala hal yang didengar dan dilihat oleh pembelajar sehubungan bahasa kedua yang dipelajarinya.

¹⁸ Ardhan Nurhadi, Imanudin Hari Setyoko, and Rizqi Citania Sari, "Analisis Pemerolehan Bahasa Anak Usia 6-12 Tahun Pada Puisi Kolom Kawanku Surat Kabar Kedaulatan Rakyat," *Arkhaiis - Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 10, no. 1 (2019): 11-18, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arkhais/article/view/22053>.

¹⁹ Lukisan Jemari "Aspek Internal Dan Eksternal Dalam Pemerolehan bahasa" Senin, 31 January (2011).

b. Game Online

1) Pengertian Game Online

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.²⁰ *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas *online*, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.²¹ Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk

²⁰ Ali Nurdin² Radifa Husna Sabila¹, “Transformasi Teknologi Permainan Anak Pada Game Online,” *Jurnal Aspikom* 2, no. 02 (2021): 30–43.

²¹ Yanto, “Penggunaan Game Online Sejarah Dan Pengertian Game,” *Jurnal Administrasi Pendidikan* 2, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan.

Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan *NSFNET (National Science Foundation Network)* dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari interne.²² Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

Berangkat dari sini, peneliti berpendapat bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara *online* dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS4, PC (*personal Computer*) maupun di *game center* itu sendiri. *Game* atau permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya.²³ Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur 25 permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi *setting map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Dapat disimpulkan bahwa Game online merupakan permainan video yang dimainkan dalam bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game, permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat

²² Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29, <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

²³ Agung Salim et al., "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan," *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, no. 9 (2016): 5-6.

berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya jadi pemain harus memahami permainan game online.

2) Dampak Game Online

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

a) Dampak positif game online

(1) Menambah *Intelegensia*

Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.

(2) Menambah Konsentrasi

Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.²⁴

(3) Meningkatkan Ketajaman Mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.

(4) Membantu Bersosialisasi

²⁴ Dr. Jo Bryce, Peneliti di Manchester University, dalam Jenab dan Aden Hudaya, "Pengaruh Adiktif *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi", *Research and Development Journal of Education*, Vol.2, No.1, Oktober 2015.

Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi.²⁵

(5) Menghilangkan Stres

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf, yang di akibatkan karena terlalu berlebihan menggunakan gedit untuk bermain game.²⁶

b) Dampak Negatif

(1) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold/tool*/karakter sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

(2) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga

²⁵ Awal et al., "Persepsi Orang Tua Terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 11–17, <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirasah/article/viewFile/2405/1839>.

²⁶ Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja."

bisa menimbulkan pencurian uang meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

(3) Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

(4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah *offline*.

(5) Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

b. Game PUBG

1) Pengertian Game PUBG

Game Online PUBG adalah sebuah *game multiplayer kompetitif* yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai *game* utama, *game* ini berjenis *First-Person Shooter* dan *third-person Shooter*. *Game* ini juga salah satu *game* yang sangat populer dikalangan gamers untuk versi PC nya. Pada tanggal 19 maret 2018, developer ini baru saja merilis *game PUBG* untuk versi mobilnya.

Game online PUBG ini merupakan jenis *game* yang baru pada *platform mobile* sehingga berpotensi memiliki user baru. Pasar aplikasi *mobile* saat ini sangat kompetitif, terutama bagi jenis aplikasi yang baru dipasaran. Komsumen ingin menggunakan aplikasi tanpa proses pembelajaran yang lama untuk mengoptimalkan fungsi yang ada dengan mudah dan setiap aplikasi harus mengadopsi cara berfikir pengguna untuk menstimulasi pengalaman pengguna pertama kali terutama dalam aspek *learnability*. Secara ideal, *game* ini hanya boleh dimainkan oleh orang yang berumur 13 tahun keatas.²⁷

Munculnya media baru memungkinkan interaksi dua arah antara pengirim dan penerima informasi. Games merupakan salah satu media yang dapat mengirimkan informasi secara dinamis. Menurut Tencent Games sebagai penerbit dari *PUBG MOBILE* yang dilansir dalam www.tencentgames.helpshift.com, *PlayerUnknown's Battlegrounds* merupakan *game MOBILE* pertempuran dan bertahan yang memberikan pengalaman *gameplay* klasik 100 persen dari *PUBG MOBILE* (Tencentgames, 2018). *PUBG MOBILE* salah satu *game First-Person Shooter* dan *Third-Person Shooter* yang dirilis pada 19 Maret 2018 oleh Tencent Games, *PUBG MOBILE* diadaptasi dari *game PUBG MOBILE PC* yang merupakan sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan *Battle Royale* sebagai genre utama (Akbar dkk, 2019). *PUBG MOBILE* memiliki 3 cara bermain yaitu *solo*, *duo* (2 Orang) dan *squad* (4 Orang).

Setiap pertandingan (*Match*) berisikan 100 orang untuk merebutkan kemenangan atau dalam istilah *games PUBG MOBILE* yaitu *Winner Winner Chicken*

²⁷ Krista Surbakti "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja" Jurnal Ilmiah Vol.1 no.1(April,2017) DOI: <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.

Dinner. Jika bermain *squad* atau 1 tim berisikan 4 orang, maka lawan yang akan dihadapi juga bermain *squad*.²⁸ *PUBG Mobile* bisa dimainkan gratis di smartphone Android dan iOS. Selain itu, anak-anak juga mudah dalam mengakses ponsel pintar, sehingga hal ini tampaknya semakin meningkatkan jumlah gamer *PUBG Mobile* di kalangan remaja.

2) Pola Komunikasi dalam *Game Online PUBG*

- a) Pola komunikasi primer Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, pola komunikasi primer dalam game online baik *game online PUBG Mobile* menunjukkan bahwa para pemain memainkan game tersebut diberbagai tempat seperti dikampus, di rumah, di kos, di asrama, di warkop, bahkan sampai dijalanan.
- b) Pola komunikasi sekunder *Game online* sebagaimana kata *online* menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain tidak hanya terjadi secara langsung, akan tetapi terjadi pula komunikasi secara tidak langsung atau menggunakan media perantara. Media sosial yang paling sering digunakan adalah *WhatsApp* (WA) yang menjadi wadah pemain untuk berkomunikasi.

Selain itu, dalam game online tersebut terdapat pula wadah untuk berkomunikasi yang dapat digunakan pemain, seperti chat, voice, emot dan katakata yang telah disediakan oleh aplikasi game tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data menunjukkan bahwa pemain *Game online Mobile Legends BangBang* lebih dominan menggunakan chat untuk berkomunikasi. Berbeda dengan *game online PUBG Mobile*, dimana pemain lebih dominan menggunakan voice

²⁸ Triyantama and Santoso, "Model Komunikasi Virtual Pemain Game *PUBG MOBILE* Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game *PUBG MOBILE RPX E-Sport*."

Dibandingkan chat. Selain itu, berikut beberapa bahasa (kata-kata) yang digunakan pemain untuk mencela atau menghina pemain lainnya .

Bahasa-bahasa tersebut merupakan makna denotatif, sementara makna konotatif dari bahasa-bahasa tersebut memiliki makna yang tersirat yang tidak sesuai dengan arti yang sebenarnya. Semisal kata “Bocah” yang menandakan bahwa pemain tersebut tidak tahu dalam memainkan game online (konotatif), padahal kata “Bocah” memiliki makna anak kecil (denotatif) ²⁹ , selain kata tersebut terdapat beberapa bahasa dengan dengan jenis yang sama yang sering kita jumpai dalam memainkan *PUBG mobile*.

Adapun faktor yang menjadikan pemain game mengeluarkan kata-kata celaan atau hinaan tersebut, yaitu :

- a) Pemain yang lain merupakan pemain baru.
- b) Pemain yang lain tidak memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator.
- c) Pemain yang lain tidak merespon atau mengnonaktifkan wadah-wadah komunikasi yang telah disediakan oleh game online tersebut.
- d) Permainan tidak sesuai dengan yang diharapkan pemain.
- e) Pemain lain ngebacot (menghina) lebih dahulu.

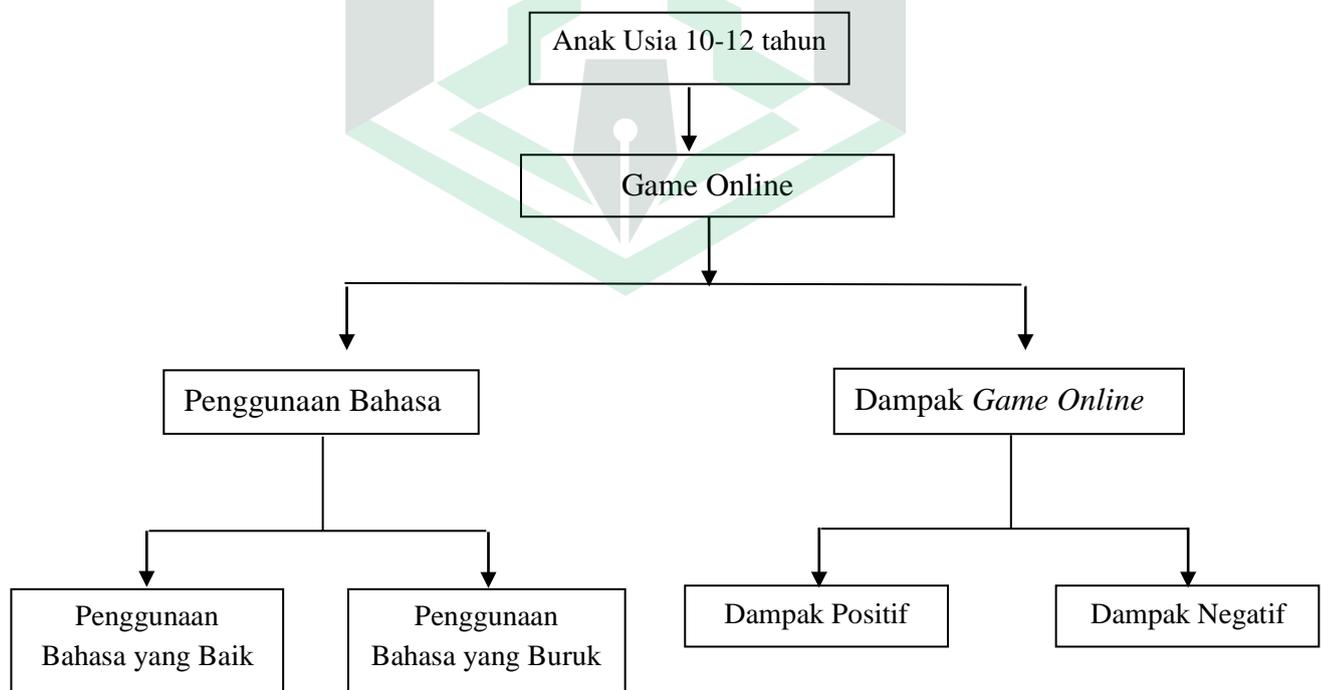
C. Kerangka Fikir

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada Anak usia 10-12 tahun ternyata di Kelurahan tersebut banyak menggunakan *game online PUBG*. Sehingga peneliti tertarik untuk

²⁹ Eka Kurnia “Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi UNM),2019.

Mengevaluasi penggunaan bahasa pada anak usia 10-12 tahun di kelurahan jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo.

Kerangka pikir sebagai metodologi singkat untuk mempermudah proses hal yang akan di bahas dalam penelitian. Adapun konsep pemikiran mengenai judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah Penggunaan Bahasa pada Permainan *Game Online PUBG* Umur 10-12 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua. Pemerolehan bahasa yang dimaksud adalah bagaimana gambaran pemerolehan bahasa melalui penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun dan Apa saja dampak penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun di kelurahan Jaya kecamatan Telluwanua . Berikut ini adalah tabel alur dari kerangka fikir.



Gambar 2 1 Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar 2.1, dapat dilihat bahwa kerangka pikir dalam penelitian ini adalah dimulai dari pengambilan data awal dari anak umur 10 tahun di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua Kota Palopo, setelah diidentifikasi, selanjutnya peneliti akan melakukan observasi lapangan terkait penggunaan bahasa yang mereka dapatkan melalui *game online PUBG*. Bahasa yang diperoleh tentu terbagi atas dua kategori, yaitu kategori bahasa yang baik dan bahasa yang buruk. Kemudian peneliti melakukan identifikasi faktor-faktor penggunaan bahasa yang didapatkan anak umur 10-12 tahun melalui *game online PUBG*. Langkah terakhir adalah kesimpulan dari seluruh data yang dikumpulkan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif lapangan yaitu peneliti mengumpulkan data dengan cara turun langsung lapangan dan mengobservasi kejadian di Kecamatan Telluwanua kota palopo dengan mendeskripsikan penerapan penggunaan bahasa. Jenis penelitian lapangan (*field research*) dimana peneliti turun langsung lapangan dan mengumpulkan data mengenai pemerolehan bahasa dalam bermain game atau kejadian yang terjadi pada anak-anak di Kecamatan Telluwanua.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penggunaan bahasa pada permainan *game online PUBG*. Hal ini didasatkan pada permasalahan yang ditemui oleh yaitu bahasa yang digunakan dalam *voice chat* , apakah anak usia 10 tahun menggunakan bahasa yang baik atau buruk. Dengan hal ini peneliti ingin mengetahui pemerolehan bahasa melalui *game online PUBG* yang sebenarnya. Manfaat dari focus penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memberikan batasan yang ada pada objek diteliti agar peneliti tidak terjebak pada informasi yang didapatkan.

C. Definisi istilah

1. Penggunaan bahasa

Penggunaan bahasa merupakan proses manusia dalam memperoleh kemampuan untuk memahami pengelolahankata untuk tujuan komunikasi. Bahasa juga dapat dikatakan sebagai keterampilan khusus yang kompleks, berkembang B dalam diri anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya. Dan untuk memperoleh suatu bahasa, manusia mempelajarinya melalui proses pemerolehan bahasa.

2. *Game online*

Game online atau (permainan daring) adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada saat ini sseperti modem dan koneksi kabel hingga WIFI atau *mobile data* (data seluler). Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan menggunakan komputer , laptop , *smartphone* , tablet yang terhubung ke jaringan tertentu.

3. *Game PUBG*

PUBG Mobile merupakan gim *battle royale* yang dirancang oleh Brendan Greene. Secara resmi gim ini dirilis secara global padabulan Maret 2018. Semua pemain akan mengawali permainan dimulai dari pesawat tempur yang akan membuat mereka memaksa terjun bebas pada permainan menggunakan parasut. Setelah berhasil mendarat, para pemain perlu melakukan *looting* untuk mendapatkan senjata, baju perang dan berbagai alat penyokong kehidupan lainnya. *PUBG Mobile* terkenal sebagai gim yang berat, butuh *smartphone high-end* untuk lancar memainkan gim ini.

Akan tetapi, masalah itu bisa diselesaikan dengan hadirnya *PUBG Mobile Lite*. Ini merupakan versi ringan dari *PUBG Mobile*.

4. Anak Usia 10 Tahun

Memasuki usia 10 tahun, anak akan terus mengalami perkembangan kognitif seiring dengan otak yang terus berkembang. Bahkan, di usia ini, anak mungkin mulai bisa berpikir layaknya orang dewasa. Pada usia ini, anak memang sudah bisa menggunakan kemampuan kognitif untuk mengumpulkan berbagai informasi. Anak juga mulai memiliki pendapat pribadi mengenai berbagai hal. Jadi pada usia 10 tahun anak akan sangat mudah dalam mempelajari berbagai hal baru.

5. Anak usia 12 Tahun

Anak usia 12 tahun adalah masa perkembangan remaja atau masa peralihan. Atau biasa disebut masa remaja awal, Masa remaja merupakan suatu periode penting dari rentang kehidupan, suatu periode transisional, masa perubahan, masa usia bermasalah, masa dimana individu mencari identitas diri, usia menyeramkan (*dreaded*), masa unrealism, dan ambang menuju kedewasaan.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Dengan demikian, laporan penelitian ini berisi kutipan-kutipan data dalam menyajikan laporan, dimana data tersebut berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto dan dokumen lainnya.

E. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian adalah informasi-informasi yang harus dikumpulkan yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber dan informasi yang menjadi subjek penelitian³⁰. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data. Jenis data primer dan sekunder, yakni:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari Anak usia 10-12 tahun yang berada di kelurahan Jaya kecamatan Telluwanua, baik yang dilakukan melalui wawancara, observasi maupun lainnya. Data primer diperolehnya sendiri secara mentah-mentah dari informan dan masih memerlukan analisa lebih lanjut.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan ke Pemerintah setempat dan orang tua. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapai data primer. Data sekunder ini berupa data-data Kelurahan Jaya dan Data Anak Usia 10-12 Tahun.

F. Instrumen penelitian

Instrument penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi

Observasi adalah instrumen pengumpulan data dalam suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis³¹. Peneliti mengadakan observasi untuk memperoleh informasi tentang cara penggunaan

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktek Edisi Revisi VI*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006),129.

³¹Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan* , (Bandung:PT Refika Aditama, 2012), hal. 209

bahasa pada permainan *Game Online* PUBG pada anak-anak di Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua. Lembar observasi memuat aspek-aspek observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Indikator-indikator tersebut disajikan dalam bentuk table sebagai berikut

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang akan di gunakan untuk mendapatkan data yang akan di peroleh mengenai Proses penggunaan bahasa pada permainan game Online PUBG P anak usia 10-12 tahun di Desa Jaya , Kecamatan Telluwanua ,Kota Palopo, yang berupa lembaran pertanyaan seputar penelitian.

3. Pedoman Dokumentas

Pedoman dokumentasi yang akan di gunakan untuk mendapatkan data yang akan di peroleh mengenai Pemerolehan Bahasa pada anak usia 10-12 tahun di kecamatan telluwanua, Kota Palopo dan berupa gambar, serta berupa foto lokasi tersebut.

G. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data di lakukan dengan 3 cara yaitu antara lain :

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Teknik pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama obyek yang diselidiki dan tidak langsung yakni pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diteliti Peneliti mengadakan observasi untuk memperoleh informasi tentang cara Penggunaan

Bahasa Pada Permainan *Game Online* PUBG Anak-anak di Desa Jaya,
Kecamatan Telluwanua

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dan teknik pengumpulan data yang mempunyai tujuan untuk mendalami suatu kejadian atau kegiatan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur, yaitu jenis wawancara yang termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Wawancara semi terstruktur yaitu dengan menyiapkan garis besar mengenai hal-hal yang akan ditanyakan terkait dengan Penggunaan Bahasa Pada Permainan *Game Online* PUBG . Wawancara ini digunakan untuk menggali data tentang cara Pemerolehan Bahasa Terhadap *Game Online* PUBG. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel siswa sebanyak 10-12 Anak dari Penduduk Kelurahan Jaya.

3. Dokumentasi

Penulis mengambil data dan menulis data yang penting sesuai yang di butuhkan peneliti itu sendiri, dokumentasinya dapat berupa Gambar, Foto bukti sekolah, lokasi, dan data Desa Jaya, Kecamatan Telluwanua.

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Uji validitas data dimaksudkan untuk menguji kualitas data atau informasi yang diperoleh dalam penelitian, sehingga menghasilkan data dengan validasi yang tinggi. Karena peneliti adalah instrumen utama, maka uji validitas data menggunakan metode triangulasi sumber. Triangulasi adalah suatu teknik yang dilakukan untuk memeriksa keabsahan suatu data yang memanfaatkan sesuatu selain data tersebut

untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Pengumpulan data valid dari partisipan 1, partisipan 2 dan partisipan 3. Ditambah dengan data pendukung dari hasil observasi. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh sumber data yang sama dan valid serta dukungan dari data yang diperoleh peneliti.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang di gunakan adalah metode deskriptif analisis data yaitu mendeskripsikan data yang telah di kumpulkan melalui gambar, Data yang berasal dari naskah, dokumen dan catatan lapangan di dideskripsikan sehingga memberikan kejelasan terhadap kenyataan di Desa Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo selama proses pembelajaran daring berlangsung. Tekniknya antara lain :

1. Reduksi data

Reduksi Data adalah penyederhanaan, penggolongan, dan membuang yang tidak perlu data yang sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dalam penarikan kesimpulan.

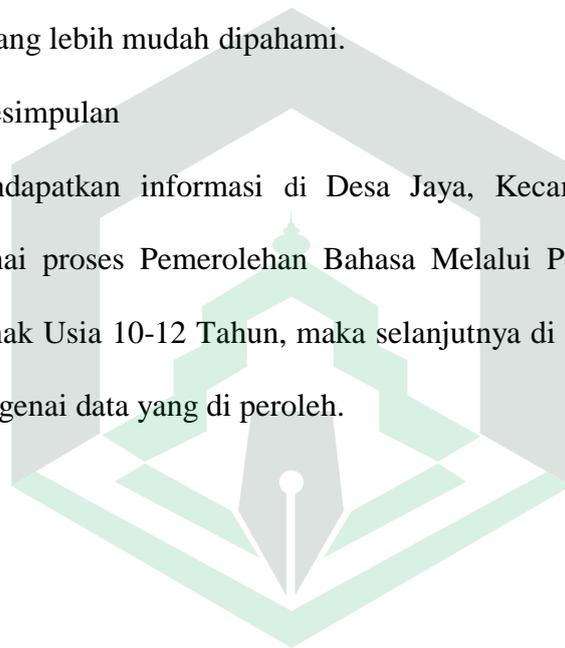
Data yang didapat di lapangan langsung diketik atau di tulis dengan rapi, terinci serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang terkumpul semakin bertambah biasanya mencapai bahkan ribuan lembar . Data-data itu perlu direduksi , yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan focus penelitian. Dalam penelitian ini data yang dikumpul berkaitan dengan Pemerolehan Bahasa Melalui Penggunaan Game Online Pubg Pada Anak Usia 10-12 Tahun.

2. Display data (Penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data (menyajikan data). Display data merupakan kegiatan menyusun data secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan menghasilkan kesimpulan. Display data adalah menyajikan data dalam bentuk matriks, network, chart atau grafik, dan sebagainya. Data yang semakin bertumpuk itu kurang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Oleh sebab itu dibutuhkan display data. Jadi, mendisplay data adalah menyusun kembali data-data yang diperoleh ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami.

3. Penarikan kesimpulan

Setelah mendapatkan informasi di Desa Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo mengenai proses Pemerolehan Bahasa Melalui Penggunaan *Game Online* PUBG Pada Anak Usia 10-12 Tahun, maka selanjutnya di uji dengan kebenaran dan kecocokan mengenai data yang di peroleh.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran penggunaan bahasa pada permainan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun dikelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua.

Dari hasil wawancara dan pengamatan langsung terhadap anak yang sedang bermain *game online*, peneliti menemukan bahwa dalam penggunaan bahasa pada anak Usia 10 hingga 12 tahun sangatlah beragam, Kemudian berdasarkan hasil rekaman yang dilakukan peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak ketika mereka bermain *game online* tanpa sadar mengeluarkan bahasa yang tidak sopan didengar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa murid yang tinggal di lingkungan Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua, mengenai bahasa yang biasa mereka gunakan ketika sedang bermain *game online*, anak yang berinisial Az, berusia 12 tahun kelas 6 S D ia mengatakan bahwa :

“Kalau saya main *game online* kak biasa ka” tanpa sengaja bicara kotor kayak misalnya *tolol, bego, sinting, anjir, dodol* kayak begitu ji kak.”³²

Data tersebut di dukung oleh, anak yang bernama aldi pada tanggal 18 november 2022 di lokasi Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua ketika mereka sedang bermain *Game Online*.

Sedangkan untuk hasil wawancara kedua kepada anak yang bernama SL berusia 10 tahun kelas 5 SD ia mengatakan sebagai berikut :

³² Azam , hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Jumat 18 November 2022

“Kalau saya kak bahasa yang sering ku kasi keluar sama ji dengan yang na bilang Azam *tolol, bego, baga, bangsat, asu* kalau jengkel mika kak tidak sadar itu langsung keluar sendiri itu bahasaku kak biasa juga ku bilang kata *anjing*.”³³

Penulis juga mempertanyakan mengenai nama pemain yang sering mereka gunakan ketika sedang bermain *game online* ke beberapa anak lainnya berinisial Am, tidak berbeda usia dengan anak sebelumnya sekitar 10 tahun. Mengatakan bahwa :

“Kalau main *game* kak sering sekali ku kasi nama biar keren biasa itu namanya Bot atau Kapten, macam-macam kak namanya tergantung siapa di lawan juga.”³⁴

Penulis juga memberi pertanyaan kepada anak berinisial UM berusia 10 Tahun, yaitu mengenai nama yang mereka gunakan ketika sedang bermain *Game Online PUBG* ia mengatakan bahwa :

“Kalau main game ka kak nama yang biasa saya kasi itu biasa Arion kalau dalam bahasa Yunani kak artinya Mempesona”³⁵

Penulis juga memberi pertanyaan mengenai bahasa yang sering didengarkan temannya ketika sedang bermain *game online* dilingkungannya. Anak berinisial Im berusia sekitar 12 Tahun ia mengatakan bahwa :

“Banyak kak ku dengar pokoknya beda-beda setiap anak-anak yang na bilang kak tapi paling sering itu kak *baga, bangsat, tolol* sama itumi anjing kak. Apa lagi saya kak biasa ka juga bilang begitu.”³⁶

Berdasarkan data diatas dapat didukung dengan adanya anak yang bernama adi yang juga bermain *Game Online* di lokasi Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua, pada saat mereka sedang bermain Game bersama dengan teman grup mereka.

³³ Sulman, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 10 Tahun . Jumat, 18 November 2022

³⁴ Amman, hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Sabtu, 19 November 2022

³⁵ Umair, hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Sabtu, 19 November 2022

³⁶ Imam, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Senin, 21 November 2022

Pertanyaan selanjutnya kepada anak berumur 10 tahun berinisial Ak, yaitu mengenai tanggapan ketika ada teman yang sering mengeluarkan bahasa yang tidak baik atau tidak sopan.

“Kalau saya kak biasa mi itu karena saya juga kalau main *game* ka kak biasa ka bicara tidak sopan jadi kalau bagi saya itu biasa sekalimi apa lagi umur kayak kami mi ini.”³⁷

Tidak berbeda dengan pertanyaan lainnya yaitu mengenai apakah anak-anak seperti mereka biasa menegur teman yang berbicara tidak sopan ketika sedang bermain *game online*. Anak yang diwawancarai berinisial TN berusia sekitar 12 tahun Ia mengatakan bahwa :

“Iye pernah ku tegur kak karena berlebihan sekali mi tidak baik sekali didengar jadi ku tegur dua orang itu biasa ku tegur kalau main *game* baru tidak sopan sekali mi caranya jadi saya tegur mi kak.”³⁸

Dari hasil wawancara keenam narasumber tersebut dapat disimpulkan penulis bahwa, beragamnya bahasa yang digunakan anak dibawah umur 10 hingga 12 tahun sangatlah beragam ketika sedang bermain *game online*. Semua itu berasal dari kebiasaan, lingkungan tempat tinggal, pergaulan dan pertemanan sehari-hari. Sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu anak yang tinggal di lingkungan tersebut ia bernama Brian anak berusia 10 Tahun Kelas 5 SD ia mengatakan bahwa :

“kalau bahasa yang na gunakan anak-anak itu kak memang sudah terbiasa mi na dengar dari lingkungan tempatnya tinggal kak, apa lagi bukan cuman kami-kami yang main *game online* ada juga biasa orang dewasa kak, anak SMA juga biasa kak main *game* disini jadi dari situ semua mi na dengar bahasa-bahasa tidak baik.”³⁹

³⁷ Akmal, hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . senin, 18 November 2022

³⁸ Tono, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . senin, 21 November 2022

³⁹ Brian, hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Rabu, 23 November 2022

Berdasarkan hasil observasi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa anak-anak yang berusia sekitar 10-12 Tahun sudah terbiasa mengeluarkan bahasa yang tidak sopan dan kasar, hal yang mempengaruhi adalah lingkungan tempat tinggal itu sendiri tempat mereka lahir. Serta itu sudah menjadi kebiasaan mereka dalam sehari-hari ditambah mereka mempunyai Grup atau *team* mereka sendiri ketika sedang bermain *game online PUBG*.⁴⁰

Penulis mempertanyakan mengenai alat komunikasi yang mereka biasanya gunakan ketika sedang bermain *game online PUBG* apakah mereka senang menggunakan laptop atau *Handphone*. Hasil wawancara dengan salah satu anak yang berumur 12 tahun dikelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua. Atas anak yang bernama TN ia mengatakan bahwa :

“Kalau saya main *game online PUBG* kak Hp ji sering kupake, tidak pernah kak pake laptop atau alat *game* lainnya. Karena Hp ji yang ada kak.”⁴¹

Kemudian penulis juga mempertanyakan hal tersebut kepada anak yang berinisial Ak yang berusia 10 tahun mengenai tanggapan mereka dalam penggunaan *Handphone* atau laptop dalam bermain *game online PUBG* manakah yang lebih seru. Ia mengatakan bahwa :

“Kalau saya kak lebih seru pake Hp karena mudah juga dibawa kemana-mana daripada laptop kak, sebelumnya tidak pernah ka pake Laptop kak main *game online PUBG* karena lebih seru kalau pake Hp.”⁴²

Kemudian penulis juga memberi pertanyaan kepada anak yang bernama SM berusia 10 Tahun mengenai selama bermain *game online PUBG*, dalam

⁴⁰ (Hasil observasi Peneliti) Rabu, 23 November 2022

⁴¹ Tono, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Rabu, 23 November 2022

⁴² Akmal, hasil wawancara, Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun. Rabu 23 November 2022

menggunakan jaringan manakah yang lebih lancar jaringan *Handphone* atau laptop.

Ia menjawab :

“Kalau saya kak lebih lancar jaringan Hp ku pake karena sebelumnya juga kak tidak pernah ka pake laptop jadi tidak ku tau kalau pake jaringan laptop. Baru jaringan yang biasa ku pake main game itu *wifi* sama data itu ji kak.”⁴³

Berdasarkan data pendukung dengan anak bernama Anto di tempat lokasi Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua dan sesuai hasil wawancara beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan jaringan ketika sedang bermain *Game Online PUBG*, sangatlah beragam ada yang menggunakan jaringan *Wifi* dan *Wifi* yang mereka gunakan terkadang hanya numpang di tetangga, ada juga yang menggunakan jaringan *Handphone* mereka secara pribadi atau data pribadi.

Penulis juga mempertanyakan mengenai kerusakan *Handphone* yang mereka gunakan apakah pernah mengalami kerusakan ketika sedang bermain *game online PUBG*. Kepada anak yang berumur sekitar 12 tahun anak yang berinisial Az Ia mengatakan bahwa :

“Iye pernah rusak kak hpku layarnya pecah karena keseringan mungkin di pencet terus, pernah juga jatuh kak karena jengkel sekali mika main game.”⁴⁴

Penulis juga mempertanyakan mengenai kerusakan *Handphone* yang mereka gunakan apakah pernah mengalami kerusakan ketika sedang bermain *game online PUBG*. Kepada anak yang berumur sekitar 10 Tahun berinisial AL ia mengatakan bahwa :

“iye pernah kak rusak Hpku agak retak juga layarnya baru lalot karena sering di pake main game”⁴⁵

⁴³ Sulman , hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Jumat 25 November 2022

⁴⁴ Azam, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Jumat 25 November 2022

⁴⁵ Alim, hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Kamis 1 Desember 2022

Berdasarkan hasil wawancara beberapa anak diatas mengenai kerusakan Hp mereka pada saat bermain *Game Online PUBG*, dapat dikatakan bahwa dalam penggunaan Handphone ketika sedang bermain *Game Online* memiliki dampak yang kurang baik bagi Handphone itu sendiri seperti layar retak dan lalot.

Kemudian penulis juga mempertanyakan ketika sedang bermain *game online PUBG*, mereka sering bermain *game* bersama atau pisah, selain itu berapa banyak mereka dalam bermain *game*, dan pola yang sering mereka gunakan ketika sedang bermain *game online PUBG*. Adapun anak yang bernama Tono, akmal, alim, dan sulman diwawancarai berumur 12 tahun hingga 10 tahun ia mengatakan bahwa :

Pertanyaan selanjutnya yaitu kepada anak yang berinisial TN, mempertanyakan mengenai ketika sedang bermain *game onlie PUBG*, mereka sering bermain *game* bersama atau pisah, selain itu berapa banyak mereka dalam bermain *game*?

“Kalau dalam main *game* kak lebih sering main *game* sama tim kak supaya lebih seru. Dalam main *game onlie PUBG*, biasanya 4 pemain yang dimainkan.”⁴⁶

Pertanyaan selanjutnya yaitu kepada anak yang berinisial TN, mempertanyakan mengenai ketika sedang bermain *game onlie PUBG* pola apa yang sering mereka gunakan ketika sedang bermain *game online PUBG* ?

“ terus kalau main *game* ki biasanya pola yang saya gunakan itu kak pola menyerang seru itu”⁴⁷

⁴⁶ Tono, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Kamis 1 Desember 2022

⁴⁷ Tono, hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Kamis 1 Desember 2022

Pertanyaan selanjutnya yaitu kepada anak yang berinisial AM, mempertanyakan mengenai ketika sedang bermain *game onlie PUBG*, mereka sering bermain *game* bersama atau pisah, selain itu berapa banyak mereka dalam bermain *game*?

“Iye kak lebih sering ki itu main *game online* 4 pemain ji sesuai dengan aturannya kak dari *game PUBG*”⁴⁸

Selain itu peneliti juga memberi pertanyaan kepada anak yang berinisial Al, mempertanyakan mengenai ketika sedang bermain *game onlie PUBG*, mereka sering bermain *game* bersama atau pisah, selain itu berapa banyak mereka dalam bermain *game*?

“Kalau saya memang sama ini tono, akmal, sama sulman sering memang ki maabar 5 orang ji kak dari dulu itu”⁴⁹

Berdasarkan data diatas dapat didukung dengan anak bernama Arif pada tanggal Sabtu 3 Desember 2022, selaku tetangga anak yang juga hobby bermain *Game Online* di lokasi Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua. Ia juga sering bergabung dalam grup bermain *Game Online*,

Pertanyaan selanjutnya yaitu kepada anak yang berinisial SL, mempertanyakan mengenai ketika sedang bermain *game onlie PUBG*, mereka sering bermain *game* bersama atau pisah, selain itu berapa banyak mereka dalam bermain *game*?

“iye lama mi kami itu 5 orang terus ada tersendiri grup ta kak kalau mau main *game online*, dan sesuai aturan pemain juga kak.”⁵⁰

⁴⁸ Akmal , hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Sabtu 3 Desember 2022

⁴⁹ Alim , hasil wawancara, kelas 6 SD, usia 12 Tahun . Sabtu 3 Desember 2022

⁵⁰ Sulman , hasil wawancara, kelas 5 SD, usia 10 Tahun . Sabtu 3 Desember 2022

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa narasumber diatas penulis menyimpulkan bahwa anak-anak yang berumur 10-12 tahun lebih sering menggunakan *Handphone* ketika sedang bermain *game*. Kemudian dalam bermain *game online*, anak-anak biasanya bermain secara bersama dan mempunyai grup tersendiri biasanya terdiri dari 5 pemain dan menurut mereka 5 pemain ini sudah sesuai aturan dalam permainan *game online PUBG*. **Berikut ini adalah tabel korpus dari hasil peneliti kepada anak usia 10-12 Tahun dalam penggunaan bahasa pada permainan game online PUBG**

Tabel 4. 1 Korpus Data Hasil Wawancara

No.	Kodlag	Keterangan Bahasa
1.	<i>Baga</i>	Penggunaan bahasa <i>baga</i> dikeluarkan pada saat anak-anak sedang bermain <i>game online</i> di lokasi Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua.
2.	<i>Bangsat</i>	Bahasa <i>bangsat</i> merupakan bahasa yang tidak baik dan buruk yang biasa dikeluarkan anak-anak
3.	<i>Tolol</i>	Bahasa <i>Tolol</i> adalah bahasa yang dikeluarkan anak-anak ketika sedang bermain bersama atau pada saat marah karena sedang tidak terima dan terutama pada main <i>game online</i> .

4.	<i>Bego</i>	Selanjutnya bahasa <i>Bego</i> , bahasa yang biasa kita dengarkan dan sering kali dikeluarkan anak-anak dibawah umur ketika sedang bermain bersama dan biasanya bahasa ini dikeluarkan karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar.
5.	<i>Sinting</i>	Bahasa <i>sinting</i> bahasa yang biasa terdengar pada orang marah dan biasanya bahasa ini keluar pada anak-anak usia remaja sekitar 13-15 tahun bahkan tidak memandang umur untuk diungkapkan.
6.	<i>Asu</i>	Bahasa <i>asu</i> dengan kata lain bahasa ini merupakan bahasa yang mirip dengan kata arti anjing atau hewan bahasa ini sering dikeluarkan anak-anak atau remaja pada umumnya.
7.	<i>Goblok</i>	<i>Goblok</i> hampir sama dengan bahasa <i>bego</i> atau kata lainnya bahasa ini sering dikeluarkan remaja pada umumnya karena mereka marah atau hal lainnya.
8.	<i>Dodol</i>	<i>Dodol</i> bahasa ini merupakan bahasa yang buruk dan tidak baik dan sering keluar karena merupakan bahasa yang hampir sama dengan bahasa <i>baga</i> , <i>bego</i> dalam artian “tidak tau apak-apa”.
9.	<i>Anjir</i>	Bahasa ini sangat sering keluar dari mulut remaja usia 15 hingga dewasa pun sering terucap bahkan semua kalangan. Biasa terdengar karena arti dari bahasa ini kesal ketika sedang melakukan sesuatu yang gagal.

2. Dampak penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun di kelurahan Jaya kecamatan Telluwanua.

Sesuai dengan hasil dokumentasi dan observasi pada Kemudian berdasarkan hasil rekaman yang dilakukan peneliti menemukan bahwa ada beberapa anak memiliki dampak dari penggunaan *game online PUBG* pada anak berumur 10-12 Tahun di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara pada anak-anak yang ada di Lingkungan Limbong Lotong RT.02.

Data observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang berumur 10-12 tahun di Lingkungan Limbong Lotong RT.02, sering bermain *Game Online* dan tidak melihat waktu terutama menggunakan bahasa yang buruk dan tidak baik di dengar oleh sesama, bahasa-bahasa yang keluar dari mulut mereka mempengaruhi perilaku dan sikap mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada beberapa anak yang berusia 10-12 Tahun siswa kelas 6 dan 5 SD. Subjek dalam penelitian ini anak-anak yang sedang bermain *Game Online* yang bernama, Ak, Az, Tn, Sl, Ad, Imm, alf dan Amr. Objek dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif dalam bermain *game online PUBG*, serta peneliti tidak terjebak pada beberapa informasi yang didapatkannya.

Adapun dampak dari penggunaan *game online PUBG*, terhadap anak berusia umur 10-12 Tahun yaitu antara lain, untuk dampak positifnya antara lain :

Sesuai dengan hasil observasi yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara dengan pemuda di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. Pemuda atas nama alman tersebut mengatakan bahwa :

“dimana menurut saya *Game Online* Itu sudah menjadi bagian hidup anak-anak, remaja dan orang dewasa seperti saya sendiri, dan saya melihat di Lingkungan Limbong Lotong sendiri bahwa anak remaja hingga anak-anak usia 10-12 tahun itu ikut serta dalam menggunakan *game online* dimana *game* ini berdampak negatif dan juga ada sisi positifnya, pada saat *game online* dampak buruknya yaitu mengeluarkan bahasa yang buruk dan mengeluarkan bahasa dewasa pada umumnya seperti tolol, bego dan lain-lain dan adapun dampak positifnya yaitu dapat menghibur diri dalam artian boleh bermain *game online* tapi jangan berjam-jam sampai lupa makan, istirahat dan mengerjakan PR. Dan kemudian *game online PUBG* meluas ke berbagai Negara sehingga kita bisa berbicara dan berteman dengan orang dari luar”.⁵¹

Sedangkan adapun hasil wawancara menurut ibu dari anak-anak di Lingkungan Limbong Lotong tersebut mengatakan bahwa : bagaimana tanggapan ibu terhadap anak yang bermain *game online*.

“kalau menurut saya terhadap anak-anak yang bermain *game online* saya senang selain menghibur diri sendiri, biasa saya marah karena gara-gara *game*, lupa makan, lupa belajar dan berkata kasar seperti bacot, bicara kotor dan lain-lain. Biasa kalau saya suruh selalu saja ada alasan”.⁵²

Menambah intelegensia atau menambah pengetahuan anak dalam memahami suatu pelajaran atau kegiatan proses belajar mengajar dimana anak-anak lebih fokus dalam belajarnya disekolah. Serta pengetahuan yang mereka dapatkan ketika sedang bermain *game online PUBG*, saling menyapa atau memberi salam ketika sedang memulai bermain *game*, sebagaimana yang diungkapkan oleh anak yang berinisial Am berumur 12 tahun.

“Iye kak selama main *game* kak ilmu yang ku dapat, lebih mudah ka pahami pelajaran disekolah terus kalau sebelum kan mulai main *game* kak beri salam kan dulu, saling menyapa dulu kak baru mulai.”⁵³

⁵¹ Alman pemuda daerah Lingkungan Limbong Lotong , hasil wawancara . Sabtu 3 Desember 2022

⁵² Ibu yang tinggal di daerah Lingkungan Limbong Lotong, hasil wawancara. Sabtu 3 desember 2022

⁵³ Amir, hasil wawancara, kelas 6 SD Usia 12 Tahun. Senin 5 Desember

Selanjutnya pertanyaan masi sama diberikan kepada salah satu anak bernama Yoga, pertanyaan itu mengenai dampak positif yang dirasakan anak ketika sedang bermain game online PUBG :

“kalau saya main game, kak tidak hanya kata kasar saya dapat, tapi disisi lain juga bisa dikomunikasi diberbagai wilayah, saling sapa menyapa, kadang-kadang juga bisa belajar berbahasa inggris”.⁵⁴

Data diatas didukung dengan salah satu anak yang bernama Sutra ia sering nongkrong dengan anak-anak yang suka bermain *Game Online PUBG* pada tanggal Senin 5 Desember 2022, Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua. Ia mengatakan bahwa.

“iye biasa ji saya liat itu anak-anak disini kalau main game I menyapa dulu temannya baru mulai main game”.⁵⁵

Selain itu peneliti juga mempertanyakan mengenai pengetahuan apa saja yang dapatkan selama bermain *game online PUBG*, anak berinisial TN merupakan salah satu anak yang berada pada lingkungan tersebut berumur 10 Tahun kelas 5 SD.

Adapun hasil wawancaranya sebagai berikut :

“Pengetahuan yang saya dapat itu selain lebih mudah ka pahami pelajaran, aktif ka jug dalam kelas kak karena kan kalau main game ki kak kek berfikir terus ki mau menang jadi itu mi kapang kayak aktif ka dalam kelas.”⁵⁶

Pertanyaan selanjutnya mengenai pengetahuan apa saja yang dapatkan selama bermain *game online PUBG*, anak berinisial US berusia 12 Tahun mengatakan bahwa :

“Pengetahuan yang saya dapat kak biasanya itu lebih ke banyak idek muncul kak”⁵⁷

⁵⁴Yoga, hasil wawancara, anak berusia 10 tahun . Senin 5 Desember

⁵⁵ Sutra pemuda setempat, hasil wawancara. Senin 5 Desember 2022

⁵⁶ Toni, hasil wawancara, kelas 5 SD Usia 10 tahun. Senin 5 Desember 2022

⁵⁷ Usman hasil wawancara , kelas 6 SD usia 12 tahun. Selasa 6 Desember 2022

Pertanyaan yang samapun masi dipertanyakan peneliti kepada anak berinisial Km berusia 10 tahun mengenai kemampuan yang ia miliki selama bermain *Game Online PUBG* Ia mengatakan bahwa :

“kalau saya itu kak lebih semangat ka kerja tugas atau pekerjaan lainnya”⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *Game Online PUBG* pengetahuan yang dimiliki anak-anak sangatlah beragam seperti, kosentrasi, aktif dalam kelas dan mempunyai banyak ide.

Menambah kosentrasi, Selain itu dampak positif bermain *game online PUBG*, antara lain menambah kosentrasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada anak bernama Az, ia mengatakan bahwa.

“Setiap main game ka kak, lebih fokus ka ku rasa jadi mudah menang ka kak selama main game karena na tingkatkan fokus ta. Karena yang dipikir itu bagaimana mau ki menang”⁵⁹

Data tersebut didukung dengan adanya anak yang bernama sukri pada tanggal Selasa 6 Desember 2022 yang merupakan salah satu teman nongkrong di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua.

Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai apakah selama bermain *game online PUBG*, dalam kegiatan belajar mengajar lebih kosentrasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang bernama Ak Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun ia mengatakan bahwa :

“Iye kak kalau ada tugas dikasi ki dari bu Guru fokus ki juga kerja I bisa dibedakan mana waktu main game mana waktu untuk sekolah kak. Jadi kek lebih kosentrasi dirasa karena ditau bagi waktu ta antara main game sama belajar.”⁶⁰

⁵⁸ Karim, hasil wawancara , kelas 5 SD usia 10 tahun. Selasa 6 Desember 2022

⁵⁹ Azam, hasil wawancara Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun . Selasa 6 Desember 2022

⁶⁰ Akmal, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun. Selasa 6 Desember 2022

Pertanyaan yang samapun masi dipertanyakan peneliti kepada anak berinisial AM berusia 12 tahun kelas 6 SD ia mengatakan menambah konsentrasi mereka selama bermain *Game Online PUBG*.

“iye kak selama ka main *Game Online PUBG*, lebih konsentrasi ka dalam mengerjakan pekerjaan rumah seperti kalau na suruh ka mamaku pergi warung belanja ku hafal belanjanya”⁶¹

Selanjutnya pertanyaan yang sama masi mengenai konsentrasi mereka selama bermain *Game Online PUBG*. Anak berinisial Jh berusi 10 tahun ia mengatakan bahwa :

“iye kak saya tosi kalau main game kak kosentrasi ka yang namanya ma terus menang lawan musuh kalau dalam pekerjaan lainnya tidak ji kak”.⁶²

Masi dengan pertanyaan yang sama yaitu mengenai konsentrasi mereka ketika sedang bermain *Game Online PUBG*, anak berinisial Arm mengatakan bahwa :

“iye kak selama main game kak lebih konsentrasi ka kerja Tugas dari sekolah”⁶³

Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai konsentrasi mereka ketika sedang bermain *Game Online PUBG*. Anak berinisial AN mengatakan bahwa :

“selama main game online ka kak kalau bisa di bilang konsentrasi tetap jika konsentrasi kerja tugas ka, pekerjaan rumah ka sama ji semua menurutku”⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *Game Online PUBG* terlebih mengenai Konsentrasi mereka sangatlah beragam terutama mengenai aktifitas mereka, pekerjaan keseharian mereka.

⁶¹ Amim, hasil wawancara Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun. Selasa 6 Desember 2022

⁶² Johan, hasil wawancara Kelas 5 SD Usia 10 Tahun . Selasa 6 Desember 2022

⁶³ Arman, hasil wawancara Kelas 5 SD Usia 10 Tahun . Selasa 6 Desember 2022

⁶⁴ Anton, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun . Selasa 6 Desember 2022

Kaya akan taktik, Dalam permainan *game online PUBG*, tentu banyak taktik yang sering dilakukan pemain begitupun yang dilakukan dengan anak yang bernama Sulman ia mengatakan bahwa :

“Selama main *game* ka kak, taktik yang sering kumainkan itu taktik menyerang sama menipu lawan, karena lebih mudah menang. Selain itu kak kucari-cari juga infonya di internet bagaimana caranya supaya cepat menang terus taktik-taktit yang baru bagaimana.”⁶⁵

Pertanyaan selanjutnya mengenai permainan *Game Online PUBG*, taktik yang sering digunakan. Anak berinisial AR mengatakan bahwa :

“kalau saya main *Game Online* kak, kalau mengenai taktik yang biasa kugunakan kak biasanya itu siasat menyerang lawan secara sembunyi-sembunyi tanpa suara kak”⁶⁶

Selain itu pertanyaan yang masi sama juga dipertanyakan peneliti kepada anak berinisial An pertanyaannya yaitu mengenai taktik yang digunakan dalam bermain *Game Online PUBG*, ia menjawab :

“kalau saya pake taktik dalam main *Game* biasanya tanpa aba-aba langsung saya serang itu lawan kak tanpa ampun”⁶⁷

Pertanyaan yang sama pun masih ditanyakan oleh peneliti mengenai taktik yang mereka gunakan ketika sedang bermain *Game Online PUBG*. Anak berinisial Kn ia mengatakan bahwa :

“taktik yang biasa kugunakan itu kak kalau main *Game* ka, taktik berkawan tapi musuh maksudnya awal-awalnya saya siasati itu orang berteman dulu saya bantu lama-lama itu langsung saya bunuh kak it musuhku”⁶⁸

⁶⁵ Sulman, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun .Rabu 7 Desember 2022

⁶⁶ Ari, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun . Rabu 7 Desember 2022

⁶⁷ Ano, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun . Rabu 7 Desember 2022

⁶⁸ Kano, hasil wawancara Kelas 5 SD Usia 10 Tahun .Rabu 7 Desember 2022

Selain itu peneliti juga masi mempertanyakan mengenai taktik yang digunakan saat bermain *Game Online PUBG*. Anak berinisial Alm ia mengatakan bahwa :

“kalau taktik dalam main game online kak biasanya kalau saya menyerang secara diam-diam begitu ji kak”⁶⁹

Pertanyaan yang sama pun masi diberi pertanyaan peneliti kepada anak inisialn AJ ia mengatakan bahwa :

“kalau soal tak tik itu kak biasa ji dg neko-neko ji kalau saya kak kayak anak-anak yang lain ji kak menyerang diam-diam”⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata taktik yang mereka gunakan ketika sedang bermain *Game Online PUBG* sangatlah beragam dan kreatif.

Dalam permainan game dampak positif selanjutnya adalah mengasah kemampuan anak dalam bermain game begitupun yang diungkapkan anak bernama Adim sebagai berikut :

“Kalau main game ka kak kemampuanku itu menyerang lawan, dan anak-anak juga sini lebih ke menyerang lawan kemampuannya kak. Terus kak selama main game juga fokus ki kejar target yang mau di capai.”⁷¹

Dalam bermain game tentu ada namanya kerjasama antar sesama team atau grup yang biasa disebut *Squad*, begitupun yang diungkapkan anak berinisial Al.

“Kalau saya sama teamku kak main game perlu itu namanya kerjasama antar grup atau team, supaya sama-sama dapat tujuan untuk menang”⁷²

⁶⁹ Alimun, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun .Rabu 7 Desember 2022

⁷⁰ Ajim, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun . Rabu 7 Desember 2022

⁷¹ Adim, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun. Rabu 7 Desember 2022

⁷² Alim, hasil wawancara Kelas 6 SD Usia 12 Tahun . Kamis 8 Desember 2022

Ketika sedang bermain *game online PUBG*, tentu fokus pada tujuan merupakan salah satu hal terpenting dalam bermain *game* hal ini dapat dilihat pada salah satu ungkapan anak yang berinisial IM ia mengatakan bahwa :

“Iye kak kalau main game pasti mi itu ada tujuan mau dicapai terutama itu pasti menang dan dapat skot terbanyak kak itu ji, kalau saya kak karena selama ka main game lumayan banyak mi poinku dan skor ku dapat”

Berdasarkan pada uraian hasil wawancara pada anak diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak yang bermain *game* memiliki dampak positif yang dapat mengasah kemampuan berfikir dan tingkat fokus mereka. Disamping dampak positif dalam bermain *game online PUBG*, tentu ada dampak negatif bagi anak-anak berusia 10-12 Tahun tersebut dampak negatif bermain *game online PUBG* itu antara lain :

Menimbulkan adiksi (kecanduan), Dalam bermain *game online* terhadap anak-anak, orang dewasa maupun remaja tentu memiliki cara tersendiri dalam mengekspresikan rasa kecanduan terhadap *game* tersebut, begitupun yang di ungkapkan salah satu anak yang berumur 10 Tahun berinisial Alim ia mengatakan bahwa :

“Kalau saya kak dalam satu hari itu main *game* kak biasa 2 jam atau 3 jam dalam satu hari, karena mungkin saking ku sukanya mi main *game* jadi lama sekali kak, tidak ingat mika waktu kalau main game kak, apa lagi kalau sama ki teman ta mabar (main *game*).”⁷³

Pertanyaan selanjutnya penulis mempertanyakan mengenai selama bermain *game online PUBG*, hal negatif apa yang pernah dilakukan anak bernama Alif mengatakan bahwa :

⁷³ Alim, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun Kamis 8 Desember 2022

“Kalau hal negatif yang pernah ku lakukan itu kak selama main *game* itu biasa kak, membantah sama orang tua atau teman juga biasa kak membantah. Ada apa na bilang tidak ku dengar tidak ku suka begitumi kayak membantah ka kak.”⁷⁴

Pernyataan tersebut didukung dengan adanya ibu orang tua anak bernama alif, orang tua tersebut mengatakan bahwa :

“iye itu anaku kalau main game I lupa mi waktu baru biasa ka na bantah saya suruh pergi beli garam tidak mau mi karena tidak mau na tinggalkan itu gamenya”.⁷⁵

Selain itu peneliti juga mempertanyakan mengenai selama bermain *Game Online PUBG*, hal negatif yang dilakukan anak bernama Amran mengatakan bahwa :

“kalau saya kak selamaka main *Game Online PUBG* jarang sekali ka tidur alias begadang ka kalau malam ka karena main game terus”.⁷⁶

Masi dengan pertanyaan yang sama mengenai, bermain *Game Online PUBG*, hal negatif yang dilakukan anak bernama Sugeng mengatakan bahwa :

“iye kalau saya kak habis uangku biasaka mengutang di warung khusus Game itu ji kak yang penting main ka”⁷⁷

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa banyak hal negatif yang dilakukan anak ketika sedang bermain *Game Online PUBG* dan memberikan dampak perilaku buruk pada anak.

Dalam bermain *game online PUBG*, tentu ada saja bahasa yang dikeluarkan anak-anak ketika sedang bermain *game* entah bahasa yang kurang sopan atau kasar dan tidak baik untuk didengar ditambah ucapan-ucapan tersebut terdengar disekitar lingkungan tempat tinggal anak itu sendiri, begitupun yang diungkapkan oleh anak bernama Arman ia mengatakan bahwa :

⁷⁴ Alif, hasil wawancara Kamis 8 Desember 2022 (Alif, Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun)

⁷⁵ Orang tua alif Kamis 8 Desember 2022

⁷⁶ Amran, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun Kamis 8 Desember 2022

⁷⁷ Sugeng, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 10 Tahun . Kamis 8 Desember 2022

“Iye kak kalau main *game* itu sering sekali ka dengar anak-anak bicara kotor, tidak sopan pokoknya sembarang mi nabilang, tidak na pikir mi siapa disampinya, siapa mi lewat dengar I pokoknya itu kak asal bicara miki kalau main *game* tanpa sadar bang dikeluarkan bahasa yang tidak sopan.”⁷⁸

Pertanyaan selanjutnya mengenai ketika sedang bermain *game online PUBG*, bahasa kotor yang sering diucapkan. Anak bernama halim mengatakan bahwa :

“kalau saya kak bahasa kayak bilang ka *baga, bego, tolol* begitu biasa saya bilang kak”⁷⁹

Masi dengan Pertanyaan yang sama selanjutnya mengenai ketika sedang bermain *game online PUBG*, bahasa kotor yang sering diucapkan. Armin mengatakan bahwa :

“sama ji kak kayak anak-anak yang lain bahasa begitu juga saya bilang kayak, *bego sinting, gila*.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam bermain Game online *PUBG* memberikan dampak penggunaan bahasa yang tidak baik pada anak.

Tentu dalam bermain *Game* biaya yang dikeluarkan sudah tidak asing lagi sehingga boros bagi anak-anak yang mempunyai hobi dalam bermain *Game online PUBG*, meskipun demikian terjadi anak-anak tetap saja bermain *Game* tanpa melihat biaya yang dikeluarkan. Begitupun yang dikatakan oleh salah satu anak yang tinggal di Lingkungan Limbong Lotong bernama Imam ia mengatakan bahwa :

“Kalau soal uang itu kak tidak dipikir mi berapa biayanya keluar biasa 20 rp, atau biasa juga 60 ribu sekali main kak, begitumi kalau di suka apa lagi hobi ta main game jadi tidak di pikir mi berapa biaya keluar karena disuka. Rata-rata anak-anak disini juga begitu pengeluarannya dalam satu bulan atau minggu kak.”⁸⁰

Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai uang yang dikeluarkan ketika sedang bermain *Game Online PUBG*. Anak bernama Ryan menjawab :

⁷⁸ Arman, hasil wawancara Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun. Kamis 8 Desember 2022

⁷⁹ Halim, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 12 Tahun. Kamis 8 Desember 2022

⁸⁰ Imam, hasil wawancara Kelas 5 SD, Usia 12 Tahun . Kamis 8 Desember 2022

“kalau saya kak kalau bisa dibilang banyak sekali mi uangku keluar selama main *Game* biasa 50 rb tergantung berapa”⁸¹

Berdasarkan data diatas didukung dengan data observasi dan dokumentasi dimana anak bernama Arbi ia merupakan salah satu anak yang berada di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua. Pada tanggal Kamis 8 Desember 2022.

Pertanyaan selanjutnya masi sama yaitu mengenai anak-anak yang boros ketika sedang bermain *Game Online PUBG*, anak bernama Bian menjawab :

“iye kalau saya itu kak kayak anak-anak yang lain ji biasa 70 uangku keluar atau biasa juga 100”

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa uang yang dikeluarkan begitu saja membuat mereka terlihat senang tanpa memikirkan bahwa itu adalah salah satu tanda boros. Dimana seharusnya uang yang mereka miliki harusnya untuk membeli buku, pulpen.

Dalam bermain *game online PUBG*, tentu ada saja perilaku atau sikap anak-anak yang berubah, baik itu dari segi ucapan atau tindakan seperti kurang tidur, begadang, bahasa yang tidak lagi sopan dan lain-lain. Begitupun yang dikatakan salah satu anak yang berada di Lingkungan tersebut anak berinisial Anto mengatakan bahwa :

“Iye kak kalau dalam hal sikap itu pasti ada berubah kak misalnya kayak teman ta tidak tidur mi gara-gara main *game*, begadang mi sama lambat juga makan gara-gara itu *game online PUBG*, dari bahasa juga t

idak sopan mi sembarang mi na bilang.”⁸²

Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai pola perilaku anak yang berubah ketika sedang bermain *Game Online PUBG*. Anak bernama ano mengatakan bahwa :

⁸¹ Ryan, hasil wawancara Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun. Kamis 8 Desember 2022

⁸² Anto, hasil wawancara Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun . (Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, Tanggal 1 Hari Rabu)

“Iye kak kalau saya sikapku yang berubah dari segi bicaraku keras ka bicara sama adekku biasa itu mungkin karena biasa ka teriak-teriak kalau main game”

Masi dengan pertanyaan yang sama yaitu mengenai pola perilaku anak yang berubah ketika sedang bermain *Game Online PUBG*. Anak bernama Yulman mengatakan bahwa :

“Kalau saya kak biasanya itu marah-marah ka kalau kalah ka main game biasa ku banting Hpku ke lantai jadi pecah mi kayak sekarang retak itu anti goresnya”

Berdasarkan hasil wawancara beberapa anak diatas dapat disimpulkan bahwa ketika anak sedang bermain game pola perilaku tentu dapat mengubah sikap anak semisalnya, emosi yang tidak stabil, dari segi ucapan dan masi banyak lagi.

Dalam hal kecemasan dan kegelisahan biasanya anak-anak akan mengalami yang namanya takut gagal dan susah tidur hal ini biasanya ditandai pada anak yang mempunyai hobi dalam bermain game seperti yang dikatakan anak yang berinisial Irman ia mengatakan bahwa :

“Iye kak, kalau main *game* ki pasti mau terus ki menang, takut ki gagal apalagi kalau sering miki menang baru pasti mi susah ki tidur karena begadang ki mabar (main bareng) sama teman ta apalagi ada grup ta tersendiri jadi begitumi gelisah ki kalau tidak main ki satu hari atau jarang main, apa lagi kalau habis data ta.”⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa sumber anak-anak berumur 10-12 Tahun di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara pada anak-anak yang ada di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. bahwa, anak-anak disana sangat kecanduan dalam bermain *game online* ditambah lingkungan yang mendukung, seperti mereka membuat grup atau team dalam

⁸³ Irman, Kelas 6 SD, Usia 12 Tahun (Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, Tanggal 1 Hari Rabu)

bermain *game online*, dan itu merupakan salah satu terbentuknya sikap, perilaku dan ucapan yang sudah terbiasa dengar sehingga menjadi sebuah kebiasaan bagi mereka.

B. Pembahasan

1. Gambaran penggunaan bahasa pada permainan *game online* PUBG pada anak umur 10-12 tahun dikelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua.

Dalam penggunaan bahasa yang digunakan anak-anak berumur sekitar 10-12 Tahun di Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis anak-anak yang berumur sekitar 10-12 tahun biasanya mereka sudah terbiasa mendengar dan mengucapkan bahasa atau kata-kata tidak baik. Perilaku berbahasa yang tidak sopan menjadi kendala terhadap pola perilaku anak.⁸⁴ Dan ini menjadi perhatian yang sangat penting bagi orang tua agar memperhatikan pola perilaku berbahasa anak mereka.

Dengan bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman maupun lingkungan sekitar, seorang anak membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi. Kemampuan berkomunikasi dengan bahasa merupakan hal mendasar dan sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Dengan berbahasa anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain.⁸⁵ dampak lingkungan sangat mempengaruhi pola perilaku dan penggunaan bahasa pada anak.

Seseorang tidak akan bisa berkomunikasi tanpa adanya peran penting bahasa, anak dapat mengekspresikan dan mengaktualisasikan apa yang ada dalam pikirannya

⁸⁴ Praptomo Baryadi, "Perilaku Berbahasa Yang Tidak Sopan Dan Dampaknya Bagi Pendidikan Karakter," *"Ketidaksantunan Berbahasa dan Dampaknya dalam Pembentukan Karakter"* 56, no. 4 (2016): 978–979.

⁸⁵ Lilis Surmayanti, "Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak," *Penelitian Komunikasi* 07, no. 01 (2017): 1–14.

melalui bahasa dengan tujuan agar orang lain dapat memahami apa yang dipikirkan oleh anak tersebut. Dalam menjalin suatu hubungan, bahasa memiliki peranan penting sehingga hal ini dapat membantu anak dalam berinteraksi dengan sesama.⁸⁶ Komunikasi yang penting berasal dari peran orang tua untuk anak.

Penggunaan bahasa pada umur anak yang berusia 10 hingga 12 Tahun biasanya diciptakan melalui lingkungannya sendiri dan terlahir dari pertemanan. Begitupun yang dialami anak-anak usia 10-12 tahun dimana ketika mereka sedang bermain game online kata-kata yang keluar dari mulut mereka tanpa sadar mengeluarkan bahasa yang tidak sopan dan kasar.

2. Dampak penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun di kelurahan Jaya kecamatan Telluwanua.

Dampak dari penggunaan *game online* tentu berdampak pada diri sendiri, terutama dalam memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif dan dampak positif itu sendiri terbagi dalam beberapa bentuk yang memberi pengaruh besar bagi diri sendiri dan orang sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan peneliti pada lapangan, menemukan beberapa dampak positif anak-anak yang sedang bermain *game online*. Antara lain :

Tidak hanya memberi dampak negatif tentu ada dampak positif dalam melakukan kegiatan terutama dalam bermain *game online PUBG*, untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak *gamers*

⁸⁶ Andiopenta Purba, "Peranan Lingkungan Bahasa Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua," *Pena* 3, no. 1 (2018): 13–25.

(sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan *game online* tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh *gamers* kepada pemain *gamers* yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.⁸⁷

Konsentrasi sendiri merupakan hal terpenting dalam melakukan suatu kegiatan, begitupun dalam bermain *game online*, menemukan bahwa gamer sejati mempunyai konsentrasi daya tinggi yang memungkinkan mampu menyelesaikan beberapa tugas.

Tentu dalam bermain game dapat membuat kita mempunyai banyak ide dan mengasah kemampuan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung merupakan hal yang penting seperti yang diungkapkan oleh Slameto menurutnya konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap belajar.⁸⁸ Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia.

Menurut Hurlock, Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial. Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama.⁸⁹ Begitupun yang dilakukan anak-anak ketika sedang bermain game online terhadap sesama team atau grup.

⁸⁷ Kausar Dan Anto, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar," *Pendidikan* 8, No. 5 (2019): 55.

⁸⁸ Amalia Cahya Setiani, "Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 2 Karangcegak, Kabupaten Purbalingga," *Pendidikan* 3, no. 5 (2017): 1–235.

⁸⁹ Lina, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Di Kelompok A Tk Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo," *Ekp* 13, No. 3 (2019): 1576–1580.

Kecanduan sebagai penggunaan berulang zat atau aktivitas tertentu meskipun terdapat konsekuensi negatif yang diderita oleh individu yang mengalami kecanduan. kecanduan perilaku dipahami sebagai dorongan untuk terus mengulangi perilaku meskipun terdapat dampak negatifnya terhadap kesejahteraan seseorang. Kehilangan kontrol atas perilaku merupakan elemen penting dari setiap kecanduan.⁹⁰ Terutama dalam kecanduan bermain game online dan tidak memandang umur baik itu anak-anak, dewasa, remaja dan usia tua.

Umumnya, seseorang menganggap jika bermain game merupakan suatu aktivitas yang dapat membuat dirinya terhibur. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Adams, karena itulah membuat mereka terdorong untuk melakukan hal-hal negatif. Seperti bolos sekolah, begadang, jarang olahraga, boros.⁹¹ Itulah yang dialami anak-anak yang berada pada Kelurahan Jaya Telluwanua.

Faktor bawaan atau fitrah beragama merupakan potensi yang mempunyai kecenderungan untuk berkembang. Namun, perkembangan ini tidak akan terjadi jika tidak ada faktor luar (*eksternal*) yang memberikan rangsangan atau stimulus yang memungkinkan fitrah itu berkembang dengan sebaik-baiknya. Itu sangat berpengaruh pada pola komunikasi bahasa anak yang tumbuh dan berkembang.⁹² Bahasa yang tidak sopan inilah yang sering diucapkan anak-anak yang bermain di Lingkungan Limbong Lotong.

⁹⁰ Nadya Inara Oktavirna Antang, "Gambaran Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa," *Repository Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* 3, no. 6 (2021): 86, http://repository.usd.ac.id/39235/2/159114026_full.pdf.

⁹¹ Wanda Nadiyah Amirah, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 177 Pekanbaru," *Universitas Islam Riau* 3, no. 4 (2021): 12.

⁹² Halimatus Sa'diyah, "Peran Guru Mengatasi Peserta Didik Berbicara Kotor Di Kelompok B Raudhatul Athfal Imam Syafi'i Surabaya," *pendidikan* 4, no. April (2019): 1-68.

Upaya mengeliminasi pemborosan ini diyakini mampu untuk menstimulus kebiasaan seperti dalam halnya melakukan suatu hobi atau kegiatan yang disukai. Belajar untuk menahan keinginan agar tidak terjadi pemborosan terhadap diri sendiri.

93

Perubahan perilaku dilihat dari proses-prosesnya yaitu mulai dari kesadaran (*awareness*), tertarik (*interest*), evaluasi (*evaluation*), mencoba perilaku baru (*trial*), dan adopsi (*adoption*), teori belajar sosial atau kognitif dan teori Green untuk melihat proses tersebut yang terintegrasi dengan adanya bentuk dukungan sosial.⁹⁴ Hal ini yang berdampak pada pola perilaku anak-anak ketika sedang bermain *game online*.

Hal-hal yang dapat memicu kecemasan atau stress, Kecemasan yang ditimbulkan bagi mahasiswa akan memunculkan masalah-masalah yang berhubungan dengan motivasi, prestasi, dan berdampak psikologis. Deskripsi umum bahwa kecemasan perasaan tertekan dan tidak tenang serta berpikiran kacau dengan disertai penyesalan dan mahasiswa tingkat akhir.

⁹³ Anton, "Sikap Pemborosan Yang Harus Dikurangi," *Bitkom Research* 63, no. 2 (2018): 1–3,

⁹⁴ Dea Defrilia Zakiyah, "Perubahan Perilaku Pada Anak Jalanan Ditinjau Dari Dukungan Sosial Di Panti Sosial Bina Remaja Taruna Jaya 02 Tangerang Selatan," *pendidikan* 3, no. 6 (2020): 12–15.

BABV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan mengenai pemerolehan bahasa yang baik dan buruk pada anak Usia 10-12 Tahun dibawah ini :

1.) Gambaran penggunaan bahasa baik dan buruk melalui penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun dikelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua.

Berdasarkan hasil dari beberapa wawancara dengan beberapa anak yang tinggal di lingkungan Kelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua, Usia 10-12 Tahun mengenai gambaran pemerolehan bahasa yang baik dan buruk dapat disimpulkan bahwa, peneliti menemukan bahwa dalam penggunaan bahasa pada anak Usia 10 hingga 12 tahun sangatlah beragam, ketika mereka bermain *game online* tanpa sadar mengeluarkan bahasa yang tidak sopan didengar. Seperti *Bego, baga, sinting, tolol, gila.*

2) Dampak penggunaan *game online PUBG* pada anak umur 10-12 tahun di kelurahan Jaya kecamatan Telluwanua.

Dampak dari penggunaan *game online PUBG* pada anak berumur 10-12 Tahun di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara pada anak-anak yang ada di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa anak yang berusia 10-12 Tahun siswa kelas 6 dan 5 SD. Terdapat dampak positif dan negatif, ada beberapa dampak positif

ketika sedang bermain *Game Online* seperti menambah pengetahuan, konsentrasi, kerjasama antar *team*, menambah ide dan kecerdasan tertentu. Sedangkan untuk dampak negatifnya berupa adanya pemborosan, kecanduan, pola perilaku yang berubah.

B. Saran

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan beberapa saran antara lain :

1. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan mengukur bagaimana pemerolehan bahasa yang baik dan buruk terhadap anak usia 10-12 Tahun kecanduan *Game Online* terhadap komunikasi antar sesama anak.
2. Kecanduan *Game online* tentu akan berdampak buruk bagi bahasa yang digunakan anak ketika sedang bermain dan tanpa sadar mengeluarkan bahasa yang tidak baik. Sehingga setiap diri anak sehingga pemain game online harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.
3. Bagi guru dalam penelitian ini, Di perlukan adanya pengawasan, serta pencegahan dari dampak negatif game online, dan merupaka tanggung jawab bersama.
4. Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orang tua agar dapat mencegah kecanduan *Game Online* pada anak mereka sehingga ketika sedang bermain Game bahasa yang mereka keluarkan tidak membuat mereka mengeluarkan bahasa yang tidak baik untuk di dengar.

DAFTAR PUSTAKA

Awal, St Fatimah Kadir, Muh Yahya Obaid, and Supriyanto. "Persepsi Orang Tua Terhadap Game Online Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari." *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2021): 11–17.

<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirasah/article/viewFile/2405/1839>.

Darwis, Muhammad, Khairul Amri, and Hardy Reymond. "Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun." *Ristekdik* 5, no. 2 (2020): 228–229. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>.

Dr. Jo Bryce, Peneliti di Manchester University, dalam Jenab dan Aden Hudaya, "Pengaruh *Adiktif game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi", *Research and Development Journal of Education*, Vol.2, No.1, Oktober 2015.

Eka Kurnia "Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi UNM),2019.

Fatmawati, Suci Rani. "Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Menurut Tinjauan Psikolinguistik." *Lentera XVIII*, no. 1 (2016): 63–75.

Fitria. "Analisis Kecanduan Game Online." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–1699.

Iswan, and Ati Kusmawati. "Pengaruh Games Online Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun Di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan." *Jurnal Personifikasi* 5, no. 2 (2014): 164–185.

Indiriayani wiji utami "Hubungan Internal Locus Of Control Dengan TendensiI Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir Di Klaten", *skripsi*, 2019.

Kementrian Agama Republik Indonesia "AL-Quran & Al-Karim Dan Terjemahannya (Surabaya : Halim Publishing & Distributing, 2014),263.
Meilan Arsanti, "Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik)." *Jurnal PBSI* :vol 3 no.2 (2014).

Nasuha, Rakaiza Imani. "Pengaruh Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Pada Anak Usia 8 Tahun." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2020): 44–59.

Nurhadi, Ardhan, Imanudin Hari Setyoko, and Rizqi Citania Sari. "Analisis Pemerolehan Bahasa Anak Usia 6-12 Tahun Pada Puisi Kolom Kawanku Surat Kabar Kedaulatan Rakyat." *Arkhaiis - Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 10, no. 1 (2019): 11–18. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arkhais/article/view/22053>.

Mega Sriulina, dkk. "Kajian Game Online terhadap Anak Dibawah Umur Muh. Rinaldi, Kelas III, SD Negeri 45 Padang Alipan Muhammad Wahyu Furqan, Kelas IV, SD Negeri 45 Padang Alipan

Hasil Obervasi 12 Desember 2021, RW 2 Pamenta, Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo

Kelurahan Kecamatan Malalayang di Kota Manado (Studi Kasus pada Anak Di Bawah Umur 12 tahun), *Jurnal Holistik*, Vol.13 No.1, Januari-Maret 20220:11.

Radifa Husna Sabila¹, Ali Nurdin². "Transformasi Teknologi Permainan Anak Pada Game Online." *Jurnal Aspikom 2*, no. 02 (2021): 30–43.

Rosi Wulandari, Gita. "Pemerolehan Bahasa: Kajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,3 Tahun." *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2020): 129–136.

Salim, Agung, Fakultas Tarbiyah, D a N Keguruan, and U I N Alauddin Makassar. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan." *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, no. 9 (2016): 5–6.

Suardi, Indah Permatasari, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. "Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 265.

Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29.

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktek Edisi Revisi VI*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006),129.

Triyantama, Alvie Rosalino, and Edi Santoso. "Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport" 7 (2019): 53–71.

Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2012), hal. 20Prima

Gusti Yanti “Pemerolehan Bahasa AnakKajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,5 Tahun” . Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga.

Mega Sriulina, dkk. “Kajian Game Online terhadap Anak Dibawah Umur Muh. Rinaldi, Kelas III, SD Negeri 45 Padang Alipan Muhammad Wahyu Furqan, Kelas IV, SD Negeri 45 Padang Alipan

Hasil Obervasi 12 Desember 2021, RW 2 Pamenta, Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua, Kota Palopo

Kelurahan Kecamatan Malalayang di Kota Manado (Studi Kasus pada Anak Di Bawah Umur 12 tahun), *Jurnal Holistik*, Vol.13 No.1, Januari-Maret 20220:11.

Radifa Husna Sabila¹, Ali Nurdin². “Transformasi Teknologi Permainan Anak Pada Game Online.” *Jurnal Aspikom 2*, no. 02 (2021): 30–43.

Rosi Wulandari, Gita. “Pemerolehan Bahasa: Kajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,3 Tahun.” *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2*, no. 2 (2020): 129–136.

Salim, Agung, Fakultas Tarbiyah, D a N Keguruan, and U I N Alauddin Makassar. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan.” *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, no. 9 (2016): 5–6.

Suardi, Indah Permatasari, Syahrul Ramadhan, and Yasnur Asri. “Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3*, no. 1 (2019): 265.

Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere 1*, no. 1 (2017): 29.

<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktek Edisi Revisi VI*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006),129.

Triyantama, Alvie Rosalino, and Edi Santoso. “Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport” 7 (2019): 53–71.

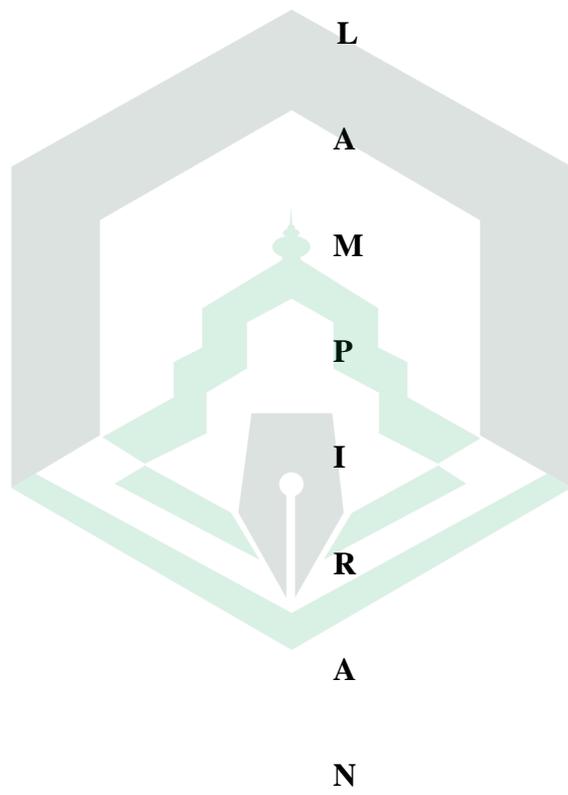
Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan* , (Bandung:PT Refika Aditama, 2012), hal. 20
Prima Gusti Yanti “Pemerolehan Bahasa AnakKajian Aspek Fonologi Pada Anak Usia 2-2,5 Tahun” . *Jurnal Ilmiah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, Vol 11 No.2,(2016), DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.1102.7>.

Yanto. “Penggunaan Game Online Sejarah Dan Pengertian Game.” *Jurnal Administrasi*









Gambara umum lokasi penelitian data Kelurahan Jaya, Kecamatan Telluwanua

1. Kondisi geografis

Secara geografis Kelurahan Jaya berada di Kecamatan Telluwanua terletak bagian utara kota palopo yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Luwu Utara dan mempunyai luas wilayah 7,12 . Letak Kelurahan Jaya sangat strategis, tidak jauh dari pusat kota dan tidak ramai dan bising seperti kehidupan di kota, serta di Kelurahan Jaya juga terdapat bangunan sekolah, pusat pembelanjaan, dan transportasi yang dapat kita jumpai disepanjang jalan poros. Di Kelurahan Jaya terdapat 3 sekolah yang masing-masing 2 sekolah dasar 1 Mts dan 1 TK.

Masyarakat pinggiran kota sering disebut masyarakat marginal, dalam arti bukan masyarakat kota sepenuhnya, melainkan masih teras karakter masyarakat desa dalam pemukiman tersebut. Dalam bidang ekonomi misalnya, selain pekerjaan perkotaan seperti bisnis perdagangan pekerjaan kantor dan jasa tetapi juga pekerjaan khas masyarakat desa seperti bertani masih dipertahankan. Begitu juga nilai-nilai masyarakat yang dilatar belakangi sosial budaya misalnya, gotong royong masih bisa dijumpai di masyarakat kelurahan jaya serta jasa yang diimbangi dengan upah masih berlaku.

Pengaruh negatif pergaulan remaja juga dapat dirasa di masyarakat Kelurahan Jaya, minum-minum dengan mudah dapat dijumpai dan nongkrong bareng merupakan kegiatan yang disenangi oleh kebanyakan anak-anak mudah kecanggihannya teknologi informasi internet menjamur diberbagai tempat, memudahkan untuk mendapatkan informasi.

Masyarakat Kelurahan Jaya merupakan masyarakat yang majemuk, masyarakatnya berasal dari berbagai daerah, dalam banyak kesempatan mereka berkomunikasi dengan bahasa Indonesia bercampur dengan bahasa daerah namun, bahasa yang sehari-hari digunakan oleh masyarakat Kelurahan Jaya ini dominan menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi.

2. Kondisis Demografis

a. Jumlah Penduduk

Dapat dijelaskan, Kelurahan Jaya diawali oleh semakin banyaknya penduduk yang tinggal di wilayah tersebut. Jumlah penduduk Kelurahan Jaya sebanyak 4.447 jiwa dan terbagi atas lima Rukun Warga (RW) dan masing-masing RW terdiri dari empat Rukun Tetangga (RT).



Tabel 5 1 Lembar Observasi Lapangan Game Online PUBG.

No	Indikator	Sub indicator	Aspek yang diamati	Catatan lapangan
1.	Mengeluarkan bahasa yang tidak sopan	- Menggunakan Bahasa yang tidak sopan	Bahasa yang sering digunakan anak dibawah umur saat bermain <i>game online</i> PUBG	Bahasa yang digunakan yaitu bahasa yang tidak sopan, seperti <i>tolol, bego, gila, bangsat.</i>
2.	Bahasa di peroleh dari lingkungan nya.	-Bahasa tumbuh di lingkungan	Anak-anak sudah terbiasa berbicara kasar melalui lingkungannya	Anak-anak sudah terbiasa dikarenakan adaptasi dari Lingkungan tempat tinggal.
3.	Dilakukan secara sadar	-Kebiasaan secara sadar	Ketika bermain <i>Game online PUBG</i> secara sadar anak-anak mengeluarkan kata-kata kasar	Bahasa yang sering dikeluarkan seperti <i>baga, bego, tolol, bangsat.</i>
4.	Menggunakan jaringan computer	-anak-anak lebih senang menggunakan gadget	Anak-anak lebih sering menggunakan Laptop dibanding <i>Handphone</i> dalam bermain <i>game online PUBG</i>	Anak-anak yang sedang bermain <i>game online PUBG</i> , lebih sering menggunakan <i>Handphone</i> daripada laptop.
5.	Menghubungkan Pemain	-Anak-anak lebih suka bermain	Anak-anak lebih sering bermain <i>Game online PUBG</i>	Anak-anak dikelurahan Jaya, kecamatan Telluwanua lebih sering

	bersama	bersama	bersama dibanding sendirian	mabar (main bareng).
6.	Keputusan pemain	-Anak-anak memutuskan bersama	Aank-anak yang bermain game lebih sering memutuskan tentang sesuatu hal bersama	Anak-anak yang bermain <i>game online PUBG</i> , lebih sering memutuskan suatu keputusan secara tim atau <i>Squad</i> .
7.	Dilakukan karena kecanduan	-Kebiasaan sudah ada sejak lama	Mereka bermain game tanpa ada paksaan dan kemauan sendiri	Mereka bermain <i>game</i> , berdasarkan kemauan sendiri tanpa ada paksaan.



Tabel 5 2 Teori Pemerolehan bahasa

	Teori/konsep 1	Teori/konsep 2	Teori/konsep 3
Definisi Ahli	Jakobson dan Purwanto	Dardjowidjojo	Menurut Maksan
Definisi teoretis	Bahasa yang tidak sopan berasal dari lingkungan lahir atau tempat tinggal yang didalamnya beragam manusia yang tinggal dan menetap serta ditentukan oleh manusia itu sendiri dan dilakukan oleh seseorang secara tidak sadar.		
Definis Operasional	1. Ketika kamu bermain game online <i>PUBG</i> bahasa apa yang sering kamu ucapkan? 2. Bagaimana tanggapan kamu terhadap teman yang sering menggunakan bahasa yang tidak sopan ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> ? 3. Apakah kamu pernah menegur teman yang berbicara tidak sopan ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> ? 4. Ketika kamu bermain <i>Game online PUBG</i> apakah kamu secara sadar mengeluarkan kata-kata kasar? 5. Ketika kamu sedang bermain <i>Game online PUBG</i> kata-kata apa yang sering kamu keluarkan?		
Indikator	Terkadang Mengeluarkan bahasa yang tidak sopan Terkadang bahasa yang diperoleh dari lingkungan sekitar mempengaruhi pertumbuhan anak. Kebiasaan dilakukan secara sadar.		

Tabel 5 3 Teori Game Online PUBG

	Teori/konsep 1	Teori/konsep 2	Teori/konsep 3
Definisi Ahli	Menurut K Surbakti	Menurut Andrew Rollings dan Ernest	Clark C. Abt
Definisi teoretis	<i>Game online</i> adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan computer, kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan “dibatasi oleh konteks tertentu”		
Definis Operasional	1. Apakah kamu sering menggunakan Laptop atau <i>smartphone</i> dalam bermain <i>game online PUBG</i> ? 2. Manakah yang lebih seru dalam bermain <i>game online PUBG</i> dengan menggunakan Laptop atau <i>smartphone</i> ? 3. Ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> apakah kamu lebih keseringan bermain game online bersama teman dibanding sendiri? 4. Ketika kamu bermain <i>game online PUBG</i> biasanya berapa pemain yang sering kamu gunakan? 5. Dalam bermain <i>game online PUBG</i> apakah <i>Smartphone</i> yang kamu gunakan pernah mengalami kerusakan		
Indikator	Dalam bermain game anak-anak lebih suka bermain menggunakan Gadget Anak-anak lebih suka bermain game bersama dan kadang sendiri.		

Tabel 5 4 Instrumen wawancara

No	Indikator	Sub indikator	Butir Pertanyaan
1.	Mengeluarkan bahasa yang tidak sopan	-Bahasa yang dikeluarkan tidak sopan	1. Ketika kamu sedang bermain <i>game online PUBG</i> apakah kamu sengaja mengeluarkan bahasa kasar atau spontan keluar begitu saja?
			2. Ketika bermain <i>game online PUBG</i> apakah kamu pernah menegur teman kamu yang berbicara kasar ketika sedang bermain ?
			3. Ketika bermain <i>game online PUBG</i> bahasa apa yang sering kamu ucapkan?
2.	Bahasa di peroleh dari lingkungannya.	-Bahasa dari lingkungannya	4. Ketika kamu bermain <i>game online PUBG</i> bahasa apa yang pernah kamu dengar dari teman mu dilingkunganmu 5. Bagaimana tanggapan kamu terhadap teman yang sering menggunakan bahasa yang tidak sopan ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> ? 6. Apakah kamu pernah menegur teman yang berbicara tidak sopan ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> ?
3.	Menggunakan jaringan computer	-Bermain game menggunakan gadget dan laptop	7. Apakah kamu sering menggunakan Laptop atau <i>smartphone</i> dalam bermain <i>game online PUBG</i> ? 8. Manakah yang lebih seru dalam bermain <i>game online PUBG</i> dengan menggunakan Laptop atau <i>smartphone</i> ? 9. Selama bermain <i>game online PUBG</i> apakah dengan menggunakan <i>smartphone</i> jaringan yang kamu gunakan lancar?
4.	Menghubungkan Pemain bersama	-Anak-anak cenderung bermain game bersama	10. Ketika sedang bermain <i>game online PUBG</i> apakah kamu lebih keseringan bermain game online bersama teman dibanding sendiri? 11. Ketika kamu bermain <i>game online PUBG</i> biasanya berapa pemain yang sering kamu gunakan? 12. Apakah kamu lebih suka bermain <i>game online PUBG</i> sendiri atau bersama?

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR WAWANCARA PEMEROLEHAN
BAHASA MELALUI PENGGUNAAN GAME ONLINE PUBG ANAK UMUR 10 TAHUN
KELURAHAN JAYA KECAMATAN TELLOWANUA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Sukmawati, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : _____

Bidang Validator : _____

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pemerolehan Bahasa melalui Penggunaan Game Online PUBG Anak Umur 10 Tahun Kelurahan Jaya Kecamatan Tellowanua Kota Palopo*" oleh Muh. Sugarsono bin Yaso Nim : 11 0205 0090 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen wawancara yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah ditetapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- * Angka 1 berarti "kurang relevan"
- * Angka 2 berarti "cukup relevan"
- * Angka 3 berarti "relevan"
- * Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar wawancara.			✓		
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.			✓		
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.				✓	
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penulisan jawaban yang perlu dikoreksi/mohon tindakan
perbaikan, yang tersedia di bawah ini

Penulisan jawaban :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan syarat khusus
- Angka 3 dapat digunakan dengan syarat awal
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa syarat

Catatan, November 2022


Sukirwanita S.Pd., M.Pd.
NIP. 195063262020122011

- Ahmad (usia 2 SD)
"apa saja lebih sering di rumah game Paly 4 Rmain? Sebetul dengan
• bermain game dan game Paly?"

- Budi (usia 6 SD)
"Kalau saya memang sama itu home abnral, sama Sultan yang sering
mainnya di motor 2 orang 2 tak dan dua tak."

g. apakah lebih lebih ada bermain game online Paly sendiri atau bersama?
Jawab: - Tono (usia 6 SD)
"Kalau dalam main game sama itu baik supaya lebih seru. Dalam
main game online Paly, Dago 4 Rmain yang dimainkan?"



1) Terus kamu bermain game online Pubg apakah ada saat yang kamu dengar di lingkunganmu?

jawab: Brian (kelas 5.10)

"Kalau bahasa yang ra gurakin anat-anak memang sudah bahasa mi ra dengar dari lingkungan tempat tinggal tak Di kota. bukan cuma bani tem yang bermain game online ada juga biasa orang dewasa tak. anak Saku juga biasa tak main game di situ. Semua mi ra dengar bahasa-bahasa tidak baik"

2) Bagaimana tanggapan kamu terhadap teman yang sering menggunakan bahasa yang tidak sopan ketika sedang bermain game online Pubg?

jawab: Alim (kelas 5.10)

"Kalau saya tak bisa mi ku karena saya juga kalau main game tak bisa ke luar yang tidak sopan."

3) Apakah kamu sering menggunakan laptop atau Smartphone dalam bermain game online?

jawab: - Toni (kelas 6.10)

"Kalau saya main game online Pubg tak HP di sering kupake tidak pernah tak pakai laptop atau alat game lainnya. karena HP yang ada tak"

- Alim (kelas 5.10)

"Kalau saya tak lebih seru pakai HP karena juga mudah dibawa kemana-mana dari pada laptop tak, sebelumnya tidak pernah tak"

- Sumran (kelas 5.10)

"Kalau saya tak lebih lancar jaringan HP ku pakai karena sebelumnya tak tidak pernah pakai laptop. dan tidak ku tau Pak jaringan laptop baru jaringan yang ku pakai itu tak WiFi - sama data itu tidak."

4) Kalau sering bermain game online Pubg apakah kamu lebih keseruan bermain game online bersama teman di banding sendiri?

jawab: - Alim (kelas 5.10)

"Kalau dalam main game tak lebih sering main game sama tim tak super lebih seru"

Gambar 5 1 Dokumentasi Penelitian



a.) Proses wawancara dengan anak-anak di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02.

b.) Foto dengan Bapak RT di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02.



c.) Proses melihat anak-anak di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. sedang bermain Game Onlien PUBG



d.) Proses melihat anak-anak di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. sedang bermain Game Onlien PUBG



e.) Proses wawancara dengan anak-anak di Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02. sedang bermain Game Onlien PUBG



d.) Gambaran Kelurahan Jaya Kecamatan Telluwanua, di Lingkungan Limbong Lotong RT.02.

RIWAYAT HIDUP



Muh Sugiartono Bin Baso, dilahirkan di Salassa pada tanggal 2 July 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Baso Runtu dan Nuraeni Male. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di Baebunta Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.. Pendidikan Dasar Penelitian diselesaikan pada tahun 2012 di SDN Poso 25 Limpomajang, kemudian melanjutkan Pendidikan Ke Jenjang SMP pada tahun 2012 di SMPN I Baebunta, dan melanjutkan

Pendidikan di SMA I Baebunta. Setelah lulus Palopo 2018, penulis melanjutkan Pendidikan di IAIN Palopo Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Contact Person penulis : muh.sugiartono07@gmail.com