

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KESANTUNAN BAHASA ANAK: ANALISIS PSIKOLINGUISTIK

Dessy Saputry¹, Amy Sabila², Devi Nur Kholifah³, Faqih Singgih Partika⁴, Siti Meysaroh⁵, Erika Retnosari⁶.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Pringsewu

dessysaputri1609@umpri.ac.id¹, amysabila@umpri.ac.id²
devi.2022406403024@student.umpri.ac.id³, faqih.2022406403052@student.umpri.ac.id⁴
siti.2022406403002@student.umpri.ac.id⁵, erika.2022406403042@student.umpri.ac.id⁶

Diterima: 20 Oktober 2025 Direvisi: 25 Oktober 2025 Disetujui: 1 November 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan daring (game online) terhadap kesantunan berbahasa anak dalam perspektif psikolinguistik. Fenomena game online tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga ruang interaksi sosial yang aktif bagi anak-anak di era digital. Melalui komunikasi dalam permainan, anak-anak belajar berinteraksi, bekerja sama, bahkan berkompetisi dengan pemain lain. Namun, interaksi yang berlangsung tanpa pendampingan orang tua sering kali memunculkan penggunaan bahasa yang kurang sopan, agresif, dan tidak sesuai norma kesantunan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data berupa tuturan anak-anak saat bermain game online yang kemudian dianalisis berdasarkan prinsip kesantunan berbahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat berdampak negatif terhadap sikap berbahasa anak apabila tidak diarahkan dengan baik. Sebaliknya, dalam konteks yang terarah dan edukatif, game online dapat memperluas kosakata, meningkatkan kelancaran berkomunikasi, serta menumbuhkan kemampuan memahami konteks bahasa. Dengan demikian, pengaruh game online terhadap bahasa anak bersifat ambivalen dapat positif maupun negatif tergantung pada pola pendampingan dan intensitas penggunaannya.

Kata kunci: game online, kesantunan bahasa, psikolinguistik, pemerolehan bahasa anak.

Abstract: This study aims to analyze the impact of online games on children's language politeness from a psycholinguistic perspective. Online gaming has evolved not only as a form of entertainment but also as an active social interaction space for children in the digital era. Through in-game communication, children learn to interact, cooperate, and compete with other players. However, interactions that occur without parental supervision often lead to the use of impolite, aggressive, and norm-deviating language. This research employs a descriptive qualitative method with data collected from children's utterances during online gameplay, analyzed through the principles of linguistic politeness. The findings reveal that online games can negatively affect children's language behavior when not properly guided. Conversely, in structured and educational contexts, online gaming can expand vocabulary, improve communication fluency, and enhance contextual language understanding. Therefore, the influence of online games on children's language development is ambivalent it can be both positive and negative, depending on the level of parental guidance and the intensity of gameplay.

Keywords: online games, language politeness, psycholinguistics, children's language acquisition.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial anak-anak dan remaja, termasuk dalam penggunaan *game online* yang kini menjadi salah satu bentuk hiburan dan komunikasi paling populer. Melalui fitur *chat* dan *voice chat*, anak-anak dapat berinteraksi secara intens dengan pemain lain dari berbagai latar belakang. Aktivitas ini menjadikan game online sebagai ruang sosial baru yang tidak hanya memengaruhi perilaku, tetapi juga membentuk pola berbahasa anak.

Kesantunan berbahasa merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan kecerdasan sosial anak. Bahasa yang santun mencerminkan kemampuan memahami norma, mengendalikan emosi, dan menghormati lawan bicara. Namun, budaya komunikasi dalam game online sering kali berbeda dengan norma sosial sehari-hari. Lingkungan permainan yang bebas dan kompetitif cenderung menormalisasi ujaran kasar, ejekan, atau makian. Menurut Fauziyah dan Aprila (2023), anak usia 7–13 tahun yang aktif bermain game online sering meniru gaya bahasa rekan mainnya, termasuk tuturan tidak santun yang kemudian terbawa ke interaksi nyata.

Dari sudut pandang psikolinguistik, fenomena ini menunjukkan bahwa pemerolehan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh proses peniruan dan habituasi terhadap input linguistik di sekitarnya. Ketika anak lebih sering terpapar ujaran agresif di ruang digital, bentuk komunikasi tersebut dapat terinternalisasi sebagai pola wajar. Temuan Hafifah, Adawiyah, dan Putra (2022) menegaskan bahwa faktor sosial memiliki peran dominan dalam pembentukan perilaku bahasa anak. Namun, interaksi dalam game online tidak selalu negatif. Dalam konteks yang terarah dan disertai pendampingan, game daring dapat memperkaya kosakata, melatih kemampuan komunikasi, dan meningkatkan kepekaan pragmatik anak.

Urgensi penelitian ini terletak pada meningkatnya paparan anak terhadap komunikasi digital yang minim pengawasan, yang berpotensi menurunkan nilai kesantunan berbahasa. Bahasa yang digunakan anak mencerminkan karakter, empati, dan moralitas mereka. Oleh karena itu, memahami pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa menjadi penting dalam upaya pendidikan karakter dan literasi digital.

Dari sisi akademik, penelitian ini memiliki rasionalisasi kuat karena berusaha memadukan kajian linguistik, terutama aspek pragmatik dan kesantunan, dengan pendekatan psikolinguistik yang menyoroti aspek kognitif dan perilaku komunikasi anak. Sebagian besar penelitian terdahulu (Fauziyah & Aprila, 2023; Hafifah et al., 2022; Darmawan & Wilani, 2024) berfokus pada pemerolehan kosakata dan perilaku komunikasi tanpa menelaah secara mendalam hubungan antara interaksi digital dan kesantunan berbahasa. Di sinilah *gap* penelitian ini, yaitu perlunya analisis yang lebih menyeluruh mengenai bagaimana proses linguistik dan psikologis anak membentuk perilaku berbahasa dalam konteks game online.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan psikolinguistik yang digunakan untuk menjelaskan mekanisme peniruan dan habituasi ujaran tidak santun dalam komunikasi digital. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bentuk pelanggaran kesantunan, tetapi juga menelaah bagaimana pengalaman berbahasa di ruang virtual berpengaruh terhadap perilaku komunikasi anak di dunia nyata. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pendampingan bahasa anak di era digital. Pemahaman tentang pengaruh game online dapat membantu mengarahkan aktivitas bermain menjadi sarana pembelajaran bahasa yang edukatif dan santun.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi bentuk pelanggaran kesantunan berbahasa dalam komunikasi anak selama bermain game online; (2) menganalisis proses psikolinguistik seperti peniruan dan habituasi yang melatarbelakangi munculnya ujaran tidak santun; dan (3) mengkaji dampak interaksi digital terhadap perilaku berbahasa anak di lingkungan sosial non-digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan landasan teori psikolinguistik. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan

menggambarkan dan menganalisis fenomena kebahasaan secara alamiah tanpa manipulasi terhadap variabel. Fokus penelitian diarahkan pada tuturan anak-anak saat berinteraksi dalam permainan daring (*game online*) untuk memahami bentuk dan penyebab munculnya ketidaksantunan berbahasa serta faktor psikolinguistik yang memengaruhinya.

A. Rancangan dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lingkungan tempat tinggal anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama di Kabupaten Pringsewu yang aktif bermain *game online*. Subjek penelitian berjumlah 10 anak berusia antara 9 hingga 14 tahun yang dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria: (1) aktif bermain game online minimal empat kali seminggu, (2) menggunakan komunikasi verbal atau *voice chat* selama bermain, dan (3) bersedia direkam tuturan serta diwawancarai. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok usia tersebut sedang berada pada tahap perkembangan bahasa yang aktif dan rentan terhadap pengaruh lingkungan digital.

B. Teknik Pengumpulan Data

Data utama penelitian berupa tuturan lisan yang dihasilkan anak-anak saat bermain *game online Mobile Legends*. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik:

1. Observasi Partisipatif, yaitu peneliti turut hadir dalam sesi permainan untuk mengamati perilaku berbahasa anak secara langsung.
2. Rekaman Tuturan, digunakan untuk mendokumentasikan bentuk ujaran anak selama interaksi digital berlangsung.
3. Wawancara Mendalam, dilakukan kepada anak dan orang tua untuk mengetahui konteks penggunaan bahasa, frekuensi bermain, serta bentuk pendampingan yang dilakukan selama bermain.

Data tambahan diperoleh melalui studi dokumentasi terhadap hasil penelitian sebelumnya dan teori-teori terkait kesantunan berbahasa, psikolinguistik anak, serta komunikasi digital.

C. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang meliputi tiga tahap:

1. Reduksi Data, yakni proses menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data tuturan yang relevan dengan kesantunan berbahasa.
2. Penyajian Data, yaitu pengelompokan hasil reduksi ke dalam kategori bentuk kesantunan dan pelanggaranannya berdasarkan teori kesantunan Leech (1983) dan Brown & Levinson (1987).
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, dilakukan dengan menafsirkan data secara psikolinguistik untuk menemukan hubungan antara intensitas bermain, konteks komunikasi, dan pola kebahasaan anak.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu membandingkan hasil observasi, rekaman, dan wawancara dengan referensi teoretis dan hasil penelitian terdahulu.

D. Alur Kajian Psikolinguistik

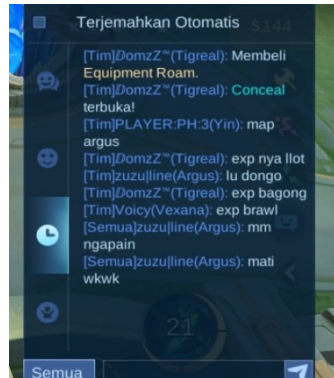
Secara konseptual, analisis diarahkan pada proses kognitif yang melibatkan penerimaan, peniruan, dan produksi bahasa anak saat bermain game online. Ujaran yang muncul dianalisis berdasarkan konteks situasi, hubungan sosial antar pemain, serta motif komunikasi yang memengaruhi kesantunan. Melalui alur ini, diperoleh pemahaman komprehensif mengenai mekanisme psikologis dan linguistik yang membentuk perilaku berbahasa anak di ruang digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, rekaman tuturan saat bermain game online, dan wawancara mendalam dengan 10 anak usia 9–14 tahun (subjek utama), diperoleh data berikut ini :



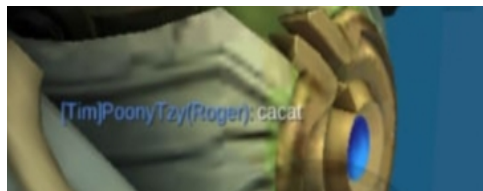
Gambar 1



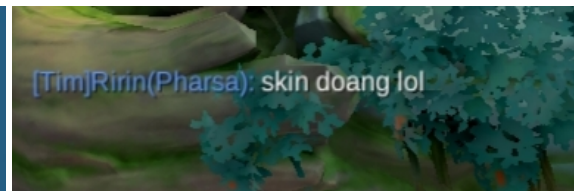
Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



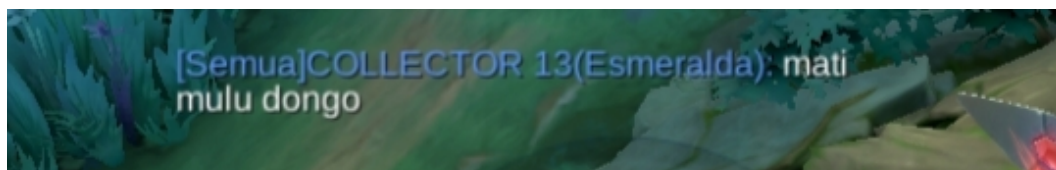
Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8

Hasil penelitian menunjukkan beberapa poin utama:

1. **Frekuensi pelanggaran kesantunan:** Sebanyak 8 dari 10 anak (80 %) menunjukkan tuturan yang mengandung pelanggaran norma kesantunan (misalnya makian, ejekan, perintah kasar) selama sesi permainan kompetitif. Contoh tuturan: “bodoh banget mainnya!”, “cepatlah, lambat sekali!”, atau “nanti aku keluar tim!”.
2. **Konteks munculnya pelanggaran:** Pelanggaran paling sering muncul ketika anak mengalami frustrasi akibat kalah berturut-turut atau mendapat

sabotase dari tim sendiri. Waktu muncul tuturan negatif berkorelasi tinggi dengan kondisi emosional permainan (kompetisi tinggi, tekanan waktu).

3. **Interaksi kooperatif dan kesantunan:** Dalam konteks permainan tim yang terstruktur untuk kerjasama (co-op mode), ditemukan bahwa anak menggunakan ungkapan yang lebih sopan dan suportif ($\approx 20\%$ dari interaksi yang dianalisis). Contoh tuturan: “tolong bantu aku”, “ayo bareng-bareng!”, “makasih ya udah nolongin”.
4. **Pemerolehan kosakata dan komunikasi spontan:** Meski terdapat pelanggaran kesantunan, beberapa anak menunjukkan perkembangan kosakata yang lebih luas termasuk istilah teknis bahasa Inggris dalam game (mis. *heal*, *attack*, *defense*) dan kemampuan komunikasi yang lebih lancar antar pemain tim.
5. **Pengaruh pengawasan dan pendampingan:** Wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki batasan waktu bermain dan didampingi orang tua/guru memiliki kecenderungan lebih rendah menggunakan tuturan tidak santun, dibandingkan dengan anak yang bermain tanpa pengawasan.

Penemuan di atas dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teori linguistik, psikologis, dan sosial:

1. Imitasi dan habituasi (psikolinguistik)

- 1) Anak-anak berada dalam fase perkembangan di mana input linguistik dari lingkungan sangat menentukan pola penggunaan bahasa mereka.
- 2) Ketika mereka sering mendengar dan terpapar tuturan kasar atau ejekan di lingkungan permainan online, tuturan tersebut menjadi model yang dapat diimitasi. Studi oleh *Online Game and Children’s Language Behaviour* mengungkap bahwa anak-anak menyerap banyak istilah kasar seperti “idiot”, “dick”, “monkey” dari permainan seperti *Mobile Legends*.
- 3) Proses habituasi terjadi ketika tuturan-tuturan tersebut muncul berkali-kali dalam konteks kompetitif tanpa kontrol sosial—sehingga menjadi “normal” bagi pemain anak yang belum mengembangkan regulasi diri secara penuh.

2. Lingkungan kompetitif versus kolaboratif

- 1) Studi oleh The effect of digital games and game strategies on young adolescents' aggression menemukan bahwa strategi permainan yang kompetitif cenderung meningkatkan agresi pada anak, sedangkan yang kolaboratif dapat memitigasi agresi. education.biu.ac.il
- 2) Hal ini mendukung temuan bahwa dalam konteks kompetitif anak lebih banyak menggunakan tuturan tidak santun, sedangkan dalam konteks kolaboratif terlihat tuturan yang lebih sopan dan komunikatif.

3. Pengaruh pengawasan orang tua dan literasi digital

- 1) Penelitian oleh *Parental Phubbing Behavior and Adolescents' Online Gaming Time: The Mediating Role of Electronic Health Literacy* menunjukkan bahwa pengawasan orang tua serta literasi digital anak memengaruhi lama bermain dan kualitas interaksi permainan. MDPI
- 2) Dalam konteks ini, anak yang bermain tanpa pengawasan atau dengan interaksi bebas cenderung terpapar komunikasi yang kurang santun, sementara pendampingan membantu menjaga norma keberbahasaan.

4. Pragmatik digital dan adaptasi konteks

- 1) Interaksi di dunia permainan online melibatkan fitur unik seperti voice chat, teks cepat, emotikon, tone suara, yang memengaruhi pilihan strategi kesantunan. Studi oleh *Teaching Digital Pragmatics: Politeness Strategies and Face Negotiation in Real-Time Game-Based Interaction* menyoroti bagaimana pemain menggunakan strategi “face” dan kesantunan dalam komunikasi real-time dalam game multipemain. Unilak Journal
- 2) Anak-anak yang belum matang secara pragmatik mungkin kesulitan memindahkan strategi tuturan yang pantas dalam game ke konteks non-digital, seperti sekolah atau rumah terjadi fenomena “transfer pragmatik negatif”.

Perbandingan dengan hasil penelitian: Studi Ramadhani et al. (2023) tentang “*Politeness Behavior in Social Interaction in Terms of the Level of*

Interest in Playing Online Games” menunjukkan bahwa minat tinggi dalam bermain game tidak selalu menyebabkan penurunan kesantunan ada kondisi di mana aspek positif muncul apabila ada pendampingan. Studi-terkini lain seperti penelitian meta-analisis pada teknologi digital play menemukan bahwa media digital dapat mendukung perkembangan bahasa jika dirancang dengan baik, termasuk aspek kolaborasi dan refleksi (*A systematic review of physical-digital play technology and developmentally relevant child behaviour*).

Kontribusi penelitian ini terletak pada **kombinasi analisis linguistik (kesantunan), psikolinguistik (proses imitasi/habituasi), dan konteks digital interaksi anak** yang belum banyak mendapat perhatian dalam riset sebelumnya di Indonesia. Penelitian ini menyediakan data lapangan dari anak-anak usia sekolah dasar–menengah yang bermain game online, mempertegas bahwa pengaruh game online terhadap kesantunan bahasa anak bersifat ambivalen (positif dan negatif) serta dipengaruhi oleh variabel pengawasan, strategi permainan, dan konteks interaksi.

A. Implikasi teoritis dan praktis

Teoritis:

1. Memperkaya kajian kesantunan berbahasa dengan konteks digital menunjukkan bahwa norma kesantunan tidak hanya dibentuk oleh interaksi tatap muka tetapi juga oleh ruang digital permainan.
2. Memperluas model pemerolehan bahasa anak dengan memasukkan variabel “lingkungan permainan online” sebagai input linguistik dan pragmatik yang signifikan.
3. Menyoroti perlunya integrasi kajian pragmatik digital (*digital pragmatics*) yang menangani fitur interaksi real-time, voice/text chat, dan role pemain dalam game.

Praktis:

1. Orang tua dan pendidik perlu menerapkan **pendampingan aktif** selama anak bermain game online: menetapkan batas waktu, memantau interaksi

voice/text, memberikan refleksi pasca bermain terkait bahasa yang digunakan.

2. Kurikulum literasi digital dan bahasa harus memasukkan modul “etika berbahasa di dunia maya” serta “strategi komunikasi dalam game” untuk anak.
3. Pengembang game dan pihak regulator bisa mempertimbangkan fitur yang mendorong kesantunan misalnya sistem “commend” untuk pemain yang menggunakan bahasa sopan, filter otomatis untuk tuturan kasar, serta mode kolaboratif yang mendorong bahasa suportif.
4. Sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua menyediakan workshop “komunikasi digital dan kesantunan” agar anak sadar bahwa gaya bahasa game tidak otomatis pantas di lingkungan nyata.

B. Keterbatasan dan saran untuk penelitian lanjut

1. Sampel penelitian terbatas (n=10) dan hanya di satu lokasi $\Rightarrow$ hasil belum bisa digeneralisasi secara nasional.
2. Fokus pada tuturan verbal; aspek seperti gestur virtual, emotikon, dan interaksi non-verbal dalam game belum dikaji.
3. Disarankan penelitian kuantitatif dengan sampel besar untuk mengukur korelasi antara lama bermain, jenis game, kualitas pengawasan, dan tingkat kesantunan bahasa.
4. Penelitian longitudinal akan bermanfaat untuk melihat dampak jangka panjang internalisasi tuturan game terhadap prestasi akademik, hubungan sosial, dan kedewasaan berbahasa anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi anak dalam game online memiliki pengaruh dua arah terhadap kesantunan berbahasa. Di satu sisi, game online dapat menurunkan kesantunan melalui proses imitasi linguistik terhadap ujaran kasar dan sarkastik ketika tidak disertai pendampingan; di sisi lain, permainan daring juga berpotensi meningkatkan kemampuan komunikasi, pragmatik, dan pemerolehan kosakata anak apabila dilakukan secara terarah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan psikolinguistik yang menelaah hubungan antara faktor kognitif, emosional, dan sosial dalam pembentukan kesantunan berbahasa anak di ruang digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendampingan edukatif berbasis psikolinguistik untuk menyeimbangkan manfaat kognitif game online dengan pembinaan etika berbahasa, serta penelitian lanjutan untuk mengembangkan model literasi digital santun bagi anak.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian dengan melibatkan variabel usia dan latar belakang sosial anak yang lebih beragam, sehingga dapat menggambarkan pengaruh game online secara lebih komprehensif. Bagi orang tua dan pendidik, penting untuk menanamkan nilai-nilai kesantunan sejak dini serta menjadi teladan dalam berbahasa, baik dalam dunia nyata maupun digital. Bagi pemerhati bahasa dan kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan kurikulum literasi digital yang tidak hanya menekankan kemampuan teknologi, tetapi juga etika komunikasi dan kesantunan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., & Mulyana, E. (2022). *Psikolinguistik dalam Pemerolehan Bahasa Anak di Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, R., & Wilani, D. (2024). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kontrol emosi dan kesantunan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(3), 612–620. <https://doi.org/10.21009/jpbsi.12.3.618>
- Fauziyah, R., & Aprila, D. (2023). Pengaruh game online terhadap pemerolehan bahasa dan kesantunan anak usia 7–13 tahun. *Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra*, 5(2), 60–70. <https://doi.org/10.24853/jkls.5.2.60>
- Hafifah, N., Adawiyah, R., & Putra, Y. (2022). Pemerolehan bahasa kedua melalui interaksi digital pada anak usia sekolah dasar. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 20–29. <https://doi.org/10.1017/lingua.18.1.20>

- Manullang, S., Wibowo, H., & Lestari, F. (2023). Dampak konten game terhadap perilaku linguistik anak di era digital. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 22(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/bahtera.22.1.45>
- Romadhon, A., Sari, D. P., & Alatas, M. F. (2024). Perkembangan perilaku komunikasi anak dalam era teknologi digital: Perspektif psikolinguistik. *Jurnal Psikolinguistik Indonesia*, 9(2), 478–486. <https://doi.org/10.22219/jpsi.9.2.478>
- Rulyandi, D. (2023). Pengaruh game online terhadap kemampuan pragmatik dan komunikasi sosial anak. *Jurnal Linguistik Terapan*, 8(4), 321–330. <https://doi.org/10.23887/jlt.8.4.321>
- Sherwin, T., Ramadhani, A., & Yusuf, I. (2025). Digital language learning and politeness strategy among young gamers: A psycholinguistic approach. *International Journal of Language Education*, 11(1), 102–115. <https://doi.org/10.26858/ijole.v11i1.102>
- Sihombing, R., Setiawan, A., & Pratama, D. (2024). Pola komunikasi anak dalam game online dan dampaknya terhadap kesantunan berbahasa. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Bahasa*, 10(1), 37–45. <https://doi.org/10.21009/jkpb.10.1.37>
- Tarigan, H. G. (2011). *Psikolinguistik: Teori dan Praktek*. Bandung: Angkasa.