

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 6, July 2024, Halaman 298-301
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11582381)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11582381>

Pengaruh Game Super Sus Terhadap Pemerolehan Aspek Sintaksis Pada Anak Usia 9 Tahun

Marisa Nurri Amalia¹, Dona Aji Karunia Putra²

¹²UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: marisa.nurri120@mhs.uinjkt.ac.id¹, dona.aji@uinjkt.ac.id²

Abstrak

Tujuan dari penelitian artikel jurnal ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk pemerolehan aspek sintaksis akibat game online pada anak usia 9 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 9 Tahun yang bernama bima. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik catat, wawancara terhadap anak usia 9 Tahun di lingkungan rumah yang bermain game online. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa anak tersebut sudah mampu menuturkan kalimat deklaratif, imperatif dan interjektif.

Kata Kunci : *Pemerolehan Sintaksis, Game, Anak*

Abstract

The purpose of this journal article research is to describe the forms of acquisition of syntactic aspects due to online games in children aged 9 years. his study used descriptive qualitative method. The subject in this study was a 9 year old child named Bima. The data in this study is in the form of qualitative data. The data collection for this research was carried out using notetaking techniques, interviewing 9-year-old children in their home environment who play online games. The results of the study show that the child is able to say declarative, imperative and interactive sentences.

Keyword: *Syntax Acquisition, Game, Child*

Article Info

Received date: 25 May 2024

Revised date: 30 May 2024

Accepted date: 10 June 2024

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan pesan dari satu orang kepada yang lainnya. Sudarti dkk. (2017:14) menyatakan bahwa bahasa diperlukan sebagai alat komunikasi antar individu/kelompok. Dalam berkomunikasi setiap kalimat yang diucapkan mempunyai fungsi khusus. Fungsi bahasa dapat berbeda-beda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, misalnya memberitahukan, memerintah, menanyakan sesuatu dan lain-lain. Setiap pembicara akan berharap apa yang ia sampaikan dapat dimengerti oleh lawan bicara. bahasa digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan pesan tersebut diharapkan dapat dimengerti oleh si penerima. Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi diperoleh secara turun temurun oleh sekelompok orang. Menurut Fatmawati (2015: 63-75) penguasaan bahasa oleh seorang anak dimulai dengan perolehan bahasa pertama yang sering kali disebut bahasa ibu.

Pemerolehan bahasa bersifat informal. Pemerolehan bahasa pada anak-anak sangat menarik di bidang linguistik secara empiris dua terdapat teori-teori yang berhubungan dengan pemerolehan bahasa, yaitu: teori pertama, bahwa orang belajar bahasa secara alami teori ini diperkenalkan dan dikembangkan oleh Noam Chomsky. Istilah "pemerolehan" sesuai dengan kata padanan kata acquisition. . istilah ini digunakan dalam pembelajaran bahasa sebagai bentuk perkembangan yang terjadi pada diri seseorang sejak lahir, yang dimaksud pemerolehan bahasa, adalah proses yang terjadi pada pusat bahasa di otak anak (bayi) ketika mereka memperoleh bahasa ibunya (Simanjuntak, 2009:104). Tentu saja, anak-anak mengenal bahasa sebagai alat komunikasi. Maka secara alamiah anak dapat mengenal bahasa sebagai cara berkomunikasi dengan orang disekitar. Pada usia anak 9 tahun pemerolehan bahasa meliputi ucapan yang dihasilkan oleh bunyi-bunyi.

Secara umum, biasanya penguasaan bahasa yang terjadi pada anak-anak terlintas di otak mereka. Hal ini konsisten dengan konsistensi antara bahasa dan pemikiran anak. Von Humboldt dalam Nuryani mensyaratkan bahwa pemikiran atau gagasan yang terjadi pada manusia ditentukan oleh

bahasa yang digunakannya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Bruner bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai alat untuk berpikir dan berkomunikasi. keinginannya juga menyempurnakan dan mengembangkan pikirannya (Aji, 2013; 44-45). Di sana perkembangan setiap anak berbeda-beda maka pemerolehan bahasa sebagai kematangan berpikir juga berbeda. Misalnya, sesuatu yang tampaknya sangat menonjol adalah penguasaan sintaksis pada anak-anak.

Pemerolehan bahasa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu usia anak yang masih berusia emas akan dengan mudah menguasai bahasa kedua, lingkungan dan kebiasaan penggunaan bahasa yang secara terus-menerus dalam suatu interaksi sosial sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua seperti struktur gramatikal.

Game online sering kita jumpai di warung internet serta mampu memfasilitasi game online tersebut. Game dapat dimainkan dengan cara tertentu sehingga dalam bermain game online ada yang kalah dan menang dengan tujuan untuk refreshing karena sibuk mengerjakan tugas sekolah, tetapi game online dapat menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada aktivitas game online bahkan anak-anak lebih mengutamakan bermain game online daripada belajar dan ketika anak bermain game online orang tua harus mengawasinya hal inilah yang berpengaruh kepada hasil belajar anak.

Game super sus adalah game action yang berada di dalam sebuah pesawat dan di dalam pesawat terdapat beberapa player untuk mengusirnya dari pesawat karena melakukan aksi banyak kejahatan dengan cara menyabotase segala macam hal yang ada di dalam kapal

Penelitian Relevan yang pertama yaitu *“Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online”* oleh Rahmad Nico Suryanto Jurusan Sosiologi Fisip UR. Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa dampak positif bermain game online adalah untuk menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (problem solving) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama dan dampak negatif bermain game online yaitu, sering bolos agar bisa bermain game online, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.

Penelitian relevan yang kedua yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Salim (2016) dengan judul *“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar”* menyimpulkan bahwa perilaku belajar mahasiswa cukup baik dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain game online dengan belajar”

Penelitian relevan yang ketiga yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) dengan judul *“Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja SMK Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021”*

menyimpulkan bahwa ada sisi positif dan negatifnya dimana sisi positifnya yaitu memicu rasa ingin tahu dan mendorong untuk berlatih konsentrasi sedangkan sisi negatifnya yaitu remaja yang mengalami kecanduan game online yang dimana mereka tidak merasakan perubahan pada diri mereka namun orang sekitar mereka yang merasakan perubahan sikapnya.

Dapat dilihat dari hasil penelitian ini, menunjukan bahwa penelitian ini membahas analisis yang berkaitan langsung dengan game online, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana game online di kalangan anak usia 9 Tahun dan dapat menganalisis alasan anak usia 9 Tahun memilih bermain game online dan cara anak usia 9 Tahun tersebut mengatur waktu antara belajar dan bermain game online, apakah dengan bermain game online proses belajar anak tersebut menjadi terganggu, seperti diketahui, bahwa game online telah merambah dunia anak-anak usia 9 Tahun atau tingkat sekolah dasar yang seharusnya masih dalam proses serta bimbingan dari orangtuanya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Metode Kualitatif Deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 9 tahun yang bernama Bima. Data dalam penelitian ini berupa tuturan subjek. Sumber data diambil dari hasil observasi dan wawancara terhadap subjek. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan teknik wawancara, simak, dan catat. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori sintaksis, khususnya menggunakan teori jenis kata, frasa, kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Arifin dan Junaiyah (2008:1) sintaksis merupakan suatu cabang dalam linguistik yang didalamnya membicarakan tentang hubungan antarkata dalam tuturan. unsur pemerolehan kata terdiri atas:

1. Pemerolehan Kata

a. Nomina

Nomina merupakan katagori yang secara sintaksis tidak mempunyai potensi untuk bergabung dengan partikel lain karena untuk mempunyai potensi harus didahului oleh partikel. (Kridalaksana, 1990:66)

b. Verba

Verba merupakan kata yang menyatakan perbuatan dan dapat dinyatakan dengan modus perintah.

c. Adjektiva

Adjektiva meruakan kategori yang berdampingan dengan nomina dan didampingi oleh partikel.

2. Pemerolehan Frasa

a. Frasa Nomina

Frasa Nomina adalah jenis frasa yang dibentuk dari penggabungan kata benda.

- Frasa nomina modikatif: kepala pusing, mata sakit
- Frasa nomina koordinatif: waktu luang

b. Frasa Verba

Frasa Verba adalah jenis frasa yang menggabungkan kata kerja.

- Frasa verba modikatif: bima pasti belajar di kamar
- Frasa verba kordinatif: anak dibawa pergi ke mall
- Frasa verba apositif: bima sedang bermain game, tidak menoleh saat ibunya menyuruh belajar.

c. Frasa Adjektiva

Frasa Adjektiva adalah frasa yang menggabungkan kata sifat dan kata keterangan.

- Frasa adjektiva modikatif: sudah kecanduan, selalu dalam pengawasan

3. Pemerolehan Jenis Kalimat

Kalimat adalah sebuah satuan sintaksis yang tersusun dan biasanya memiliki bentuk kalimat lengkap bahkan menggunakan konjungsi dan akhiran (Chaer, 2009:44) kalimat termasuk ke dalam kontruksi sintaksis yang hampir sama, pada intinya kalimat dapat menggunakan konjungsi karena konjungsi ada hanya untuk diperlukan. Pembagian kalimat berdasarkan modus adalah pembagian kalimat yang berisikan isi atau amanat yang akan disampaikan kepada para pendengar (Chaer:2009) berdasarkan modulusnya, kalimat dibedakan berdasarkan modulusnya, dan kalimat dalam modulusnya dapat dibedakan atas kalimat deklaratif, imperatif dan interjektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis berikut ini:

- a. Kalimat Deklaratif o Game yang dimainkan secara online. o Karena anak tersebut sudah kecanduan dan banyak waktu luang. o Dengan membatasi anak bermain game online. o Bermain game berdampak buruk bagi anak karena akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap lingkungan sekitar.
 - o Dalam bermain game, anak harus didampingi oleh orangtua dan selalu dalam pengawasan.
 - o Bermain game bisa mempengaruhi kemampuan otak dalam belajar. o Orangtua harus bisa mengajak anak keluar rumah agar tidak selalu bermain game.
 - o Karena bermain game bisa melupakan kejenuhan saat belajar. o Dapat membuat anak menerima kelelahan tanpa rasa putus asa.
 - o Anak menjadi senang, serta melatih kreatifitas.
- b. Kalimat Imperatif o Tidak memberikan gadget pada anak dibawah umur. o Tidak usah terlalu lama bermain game agar terhindar dari sinar radiasi. o Tidak fokus belajar dan pikirannya selalu fokus kepada game.
 - o Membagi waktu antara bermain game dan belajar. o Anak lebih suka bermain bersama teman, dibandingkan game. o Anak lebih fokus pada game. o Anak kurang

- bersosialisasi. o Dibatasi dalam bermain game agar tidak mengganggu proses belajar.
 o Anak bermain game hanya untuk hiburan. o Pikiran anak akan selalu tertuju kepada game dan kecerdasan seorang anak menjadi terhalang.
- c. Kalimat Interjektif o Aduh, kepalaku pusing dan mataku sakit! o Wah, aku senang bisa refreshing! o Wah, aku menang! o Aku tidak suka kamu mainnya curang! o Ah, senang sekali bermain game ini!
- o Aku terkejut sekali kamu bisa melawan musuh! o Nah, kan aku sudah bilang kamu jago! o Alangkah, lebih baik jika tidak bermain game terus menerus! o Kamu gemas sekali! o Kamu cocok sekali menjadi gamers!

Dari beberapa hasil analisis terdapat kalimat yang dilihat berdasarkan modusnya, kalimat itu terdiri dari kalimat deklaratif, imperatif dan interjektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak sekali jenis pemerolehan, pemerolehan terdiri dari pemerolehan kata, pemerolehan frasa dan pemerolehan kalimat. Pemerolehan kalimat dapat dilihat dari modusnya kalimat itu terdiri dari kalimat deklaratif, imperatif dan interjektif. tujuan penelitian untuk mengetahui bentuk-bentuk pemerolehan aspek sintaksis akibat game online pada anak usia 9 Tahun.

SARAN

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan jurnal ini, mohon maaf apabila terdapat kesalahan pada bagian isi atau penulisan, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga jurnal ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

REFERENSI

- Alwi, Hasan dkk. Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 1998 Arifin, Zainal dan Junaiyah. Sintaksis. Jakarta: PT. Grasindo, 2008.
- Arsanti, Meilan. Pemerolehan bahasa pada anak: *Jurnal PBSI*, 3(2), 41, 2014.
- Chomsky, N. Syntactic Structure. The Hague: Mouton, 1957.
- Chaer, Abdul. Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Chaerunnisa. Pemerolehan bahasa pada bayi dan anak. *Cakrawala dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 125-137, 2018.
- Drajat Edy Kurniawan. Pengaruh intensitas bermain game online. *Jurnal Konseling Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 98, 2017.
- Fahrudin. Ilham. Pengaruh Game Online. 2014.
- Kridalaksana, Harimurti. Kamus Linguistik. Jakarta: Gramedia, 1983.
- Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Quality. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.
- <https://portaluniversitasquality.ac.id> (diakses pada 30 September 2022, pukul. 08.38 WIB) Yulia, Atma dan Rahman. Pemerolehan bahasa pada anak. *Obsesi: Jurnal PAUD*, 2019.