

PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA 10-13 TAHUN DARI GAME ONLINE MLBB: KAJIAN PSIKOLINGUISTIK

Siti Mujiyarah ^{1,*}, Sutardi ², Mustofa ³,

¹⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum, Indonesia;

¹zarohbilbil@gmail.com; ²sutardi@unisda.ac.id; ³tofa09@unisda.ac.id;

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Pemerolehan bahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Anak usia 10–13 tahun yang tumbuh di era digital memiliki lingkungan bahasa yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Salah satunya melalui interaksi dalam game online seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Game ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi yang memengaruhi pemerolehan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemerolehan bahasa anak melalui MLBB dalam perspektif psikolinguistik, mengidentifikasi istilah yang digunakan dalam lingkungan sekolah, serta mendeskripsikan dampak penggunaan bahasa dalam game terhadap perkembangan bahasa anak. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten dan studi kasus, penelitian ini mengumpulkan data melalui analisis percakapan anak saat bermain MLBB, penggunaan istilah dalam lingkungan sekolah, serta wawancara dengan siswa dan guru, dengan validitas data diuji melalui validitas internal, validitas eksternal, dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MLBB memperkenalkan berbagai kategori kosakata, termasuk istilah permainan (turret, buff, recall, ulti), ekspresi emosional (nice, mantap, savage), serta bahasa gaul dan slang (cok, anjir, nyampah), yang beberapa di antaranya digunakan dalam komunikasi sehari-hari di sekolah. Penelitian ini menemukan 28 istilah dalam game yang digunakan dalam percakapan di sekolah. Dampak positif MLBB meliputi peningkatan kosakata, keterampilan komunikasi, dan kepercayaan diri dalam berbicara, sementara dampak negatifnya mencakup kecenderungan penggunaan bahasa kasar, dominasi code-mixing, serta berkurangnya keterampilan berbahasa formal. Selain itu, penggunaan gadget dalam waktu lama berpotensi memengaruhi kesehatan fisik dan interaksi sosial anak. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap pemerolehan bahasa anak, sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua dan pendidik dalam mengarahkan penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan konteks komunikasi yang tepat.

Kata kunci: *Pemerolehan Bahasa, Anak Usia 10–13 Tahun, Game Online, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), Psikolinguistik.*

ABSTRACT

Language acquisition is a fundamental aspect of children's cognitive and social development. Children aged 10–13 years who grow up in the digital era have a different language environment compared to previous generations. One of which is through interaction in online games such as Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). This game not only functions as a means of entertainment, but also as a medium of communication that influences children's language acquisition. This research aims to analyze children's language acquisition through MLBB from a psycholinguistic perspective, identify terms used in the school environment, and describe the impact of language use in games on children's language development. Using a qualitative approach with content analysis and case study methods, this research collected data through analysis of children's conversations while playing MLBB, the use of terms in the school environment, as well as interviews with students and teachers, with the validity of the data tested through internal validity, external validity and reliability. The research results show that MLBB introduces various categories of vocabulary, including game terms (turret, buff, recall, ulti), emotional expressions (nice, steady, savage), as well as slang and slang (cok, anjir, nyampah), some of which are used in daily communication at school. This study found 28 in-game terms used in school conversations. The positive impacts of MLBB include increasing

vocabulary, communication skills, and confidence in speaking, while the negative impacts include a tendency to use abusive language, the dominance of code-mixing, and reduced formal language skills. In addition, using gadgets for a long time has the potential to affect children's physical health and social interactions. This research confirms that online games have a significant influence on children's language acquisition, so that assistance from parents and educators is needed in directing good language use and in appropriate communication contexts.

Kata Kunci: *Language Acquisition, Children Aged 10-13 Years, Online Games, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), Psycholinguistics.*

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



Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana komunikasi utama dalam kehidupan manusia, baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun simbol tertentu (Fatmaira, 2024:1039). Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berkomunikasi, sehingga pemerolehan bahasa menjadi proses penting dalam penguasaan bahasa sejak dini (Subyantoro, 2020:3). Menurut Chaer (2015:167), pemerolehan bahasa pertama melibatkan proses kompetensi dan performansi yang terdiri atas pemahaman serta penerbitan bahasa. Pemerolehan bahasa pada anak berkembang seiring dengan perkembangan kognitifnya, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget yang membagi tahap perkembangan kognitif anak dalam empat fase, di mana usia 7-13 tahun berada dalam tahap operasional konkret hingga formal (Nelwati, 2022:6). Pada usia ini, anak-anak mulai memahami tata bahasa yang kompleks serta menyesuaikan gaya bahasanya sesuai dengan situasi (Mardison, 2016:638).

Dalam konteks digitalisasi, game online menjadi lingkungan bermain baru bagi anak-anak. Salah satu game populer di kalangan anak usia SD adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Berdasarkan laporan We Are Social dan Hootsuite (2023), lebih dari 42,3% pengguna internet di Indonesia bermain game online, dengan anak-anak usia SD sebagai salah satu pengguna signifikan. Data dari Sensor Tower (2023) juga menunjukkan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 30 juta pengguna aktif MLBB per bulan. Dalam lingkungan ini, anak-anak terpapar berbagai bentuk bahasa seperti slang, jargon, dan istilah asing yang dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa mereka (Muftahah, 2023:61). Arifuddin (2022:121) menjelaskan bahwa bahasa slang dan jargon sering digunakan dalam komunitas tertentu dan dapat menciptakan makna baru dalam komunikasi. Fenomena ini berpotensi memperkaya kosakata anak melalui istilah permainan (turret, buff, ulti), ekspresi emosional (nice, savage), serta bahasa slang dan gaul yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya pengaruh game online terhadap pemerolehan bahasa anak. Anggraini & Sugiyanto (2021) menemukan bahwa bahasa dalam game Free Fire memiliki istilah khusus yang dipahami oleh pemainnya dan digunakan dalam komunikasi dua arah melalui voice chat. Fauziah & Aprilia (2022) mengidentifikasi adanya perubahan bentuk kata akibat game online, termasuk akronimisasi dan suplesi yang membentuk verba, nomina, dan adjektiva dalam bahasa anak usia 7-13 tahun. Mustika dkk. (2022) menyatakan bahwa komunikasi dalam room chat MLBB mempengaruhi penggunaan bahasa anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam aspek emosional dan penggunaan kata-kata tidak baku.

Kajian psikolinguistik menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi sosialnya (Chaer, 2015:5). Psikolinguistik adalah cabang ilmu yang mengkaji hubungan antara bahasa dan proses kognitif manusia, termasuk bagaimana bahasa diperoleh, dipahami, diproduksi, serta digunakan dalam komunikasi sehari-hari (Arifuddin, 2022:90). Menurut teori behaviorisme Skinner, perkembangan bahasa terjadi melalui proses stimulus-respons dan peniruan dari lingkungan (Chaer, 2015:223). Abdullah (2020:44) menegaskan bahwa lingkungan bahasa memiliki peran penting dalam membentuk

kepribadian dan karakter anak. Salah satu lingkungan yang dapat mempercepat perkembangan bahasa adalah lingkungan bermain (Fatmaira, 2024:1047), yang kini telah bergeser ke ruang digital melalui game online. Penelitian mengenai bagaimana pemerolehan bahasa anak dari game MLBB dalam konteks psikolinguistik masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemerolehan bahasa anak usia 10-13 tahun dari game MLBB, mengidentifikasi istilah-istilah yang digunakan anak di sekolah, serta mendeskripsikan dampaknya dalam kajian psikolinguistik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam bidang psikolinguistik. Pendekatan ini bertujuan memahami pemerolehan bahasa anak usia 10-13 tahun dari game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dalam komunikasi sehari-hari di sekolah. Studi ini menggabungkan analisis konten dan studi kasus dengan observasi serta wawancara terhadap siswa dan guru di SD Negeri 1 Puter.

Data utama berupa ujaran anak saat bermain MLBB dan percakapan di sekolah yang ditranskrip menjadi teks, serta interaksi dan perilaku anak. Sumber data melibatkan 21 siswa SD Negeri 1 Puter (10 perempuan, 11 laki-laki) dan beberapa guru sebagai informan tambahan.

Pengumpulan data dilakukan melalui perekaman, observasi, dan wawancara semi-terstruktur. Perekaman mencatat ujaran anak saat bermain MLBB dan percakapan di sekolah. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati interaksi dan perilaku anak. Wawancara dengan siswa dan guru menggali motivasi bermain, durasi bermain, penggunaan istilah game, serta dampaknya terhadap pemerolehan bahasa. Instrumen penelitian meliputi transkrip ujaran, lembar wawancara, dan lembar observasi.

Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif, analisis konten, dan analisis tematik. Teknik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data secara sistematis. Analisis konten mengidentifikasi penggunaan bahasa dalam MLBB dan komunikasi sekolah. Analisis tematik dilakukan pada data wawancara dan observasi guna memahami dampak game terhadap pemerolehan bahasa anak. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil berbagai metode untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode untuk memastikan validitas serta reliabilitas. Validitas internal diperiksa dengan membandingkan berbagai sumber data, sementara validitas eksternal mempertimbangkan generalisasi temuan. Reliabilitas dijaga dengan penggunaan pedoman wawancara dan analisis yang konsisten. Dengan metode ini, penelitian diharapkan memberikan wawasan mendalam mengenai pemerolehan bahasa anak dari MLBB dalam perspektif psikolinguistik.

Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Pemerolehan Bahasa Anak Usia 10-13 Tahun dari *Game Online MLBB*: Kajian Psikolinguistik

Tabel 1

Pemerolehan bahasa dari naskah transkripsi perekaman saat bermain game

No	Analisis	Keterangan
1	Penggunaan bahasa	Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab (Islami), <i>Code-Switching</i> , <i>Code-Mixing</i> , Bahasa slang
2	Kosa kata dari <i>Game Online MLBB</i>	Miya, Rotasi, Clear, Turret, Level, Turtle, Recall, Ulti, Mage, Retri, Falir, Lend, Early, Buff, Hyper, Skill, Cloude, Portal, Dyrrot, Martis, Melissa, Vexana, Aurora, Nana, Skin, Lilian, ASMR, hero, Odatte, Badang, Hilda, Nulon, Kill, Bot, Clasic, Mega kill, Minion, AFK, Victory, Defeat, Retri, EXP, Lane, Jungle, Midlane, Double Kill, Error Game, Recall, MPV, Ulti, Lylia, Triple Kill, Hilya, Hanabi, Base, Ngelag, Savage, Emas, Darah tebal, darah tipis, Yuzhong, gas, level, los, ngebuff, assist, early, Franco, Singgle Gatot, Lord, Level, Faby,

			Odatte, Flicker, Suzana, Sanny, Rotasi, War, Ngekill, Mage, lilian, Pap, Troll, Rank, Dyroot, Push, TP, Rank, Booyah
3	Kosa kata untuk ekspresi/positif	emosi	Oke, Astagfirulloh, Mantap, Astaghfillullah hal'adzim, Bismillah hirromanirrohim, What the Hell, Victory, Help, Ya Allah, Yeee, Oh My God, Nice, God Job, Booyah
4	Kosa kata untuk ekspresi/negatif	emosi	Tolol, We...We..., Goblok, Jancok, Cok..Cok., Pengong, Suakit, Gateli, sampah, lemot, Tewah-teweh, Nyampah, Mayak, Mampus, Huuuu, wedeh-wedeh, hiihihihi, pasif, ajur, we..we..., kroco, bot, wekawekaweka, Weh, blok, bajingan, damput, taek, jancok, bongko, linga-lingo, kirik, jangkrik
5	Kosa kata slang	gaul/	Ngek, Nyok, Guys, Silper, mampus, Aku ora petek, los gak rewel, usaha boy, gete, bruton, membunuh tanpa menyentuh, kroco, smackdown, cuook, bajingan, sesuai amal dan perbuatan, put, bro, kirik

Berdasarkan hasil hasil transkripsi dari lima perekaman percakapan anak-anak saat bermain MLBB, ditemukan bahwa mereka menggunakan berbagai bahasa, termasuk Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab. Selain itu, terdapat juga fenomena *Code-Switching* dan *Code-Mixing* yang mencerminkan fleksibilitas linguistik mereka dalam komunikasi daring. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan bahasa dalam lingkungan digital.

Dalam aspek kosakata, anak-anak banyak mengadopsi istilah dari game MLBB, seperti nama karakter, strategi permainan, dan mekanisme dalam game. Istilah-istilah seperti "Miya", "Rotasi", "Turret", "Buff", "Ulti", dan "Victory" menjadi bagian dari perbendaharaan kata mereka. Penggunaan kosakata ini mencerminkan bagaimana lingkungan digital membentuk cara berkomunikasi mereka di dalam dan di luar konteks permainan.

Ekspresi emosi juga menjadi bagian penting dari pemerolehan bahasa dalam game. Anak-anak menggunakan berbagai kosakata untuk mengekspresikan perasaan positif dan negatif selama bermain. Ekspresi positif seperti "Astagfirulloh", "Mantap", "Nice", dan "Victory" sering digunakan untuk menunjukkan kebahagiaan atau keberhasilan. Sebaliknya, ekspresi negatif seperti "Tolol", "Jancok", "Lemot", dan "Sampah" juga muncul sebagai bentuk reaksi terhadap situasi yang tidak menguntungkan dalam permainan. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan teori Vygotsky tentang perkembangan bahasa melalui interaksi sosial, di mana anak-anak menginternalisasi ekspresi dan kata-kata yang sering mereka dengar dalam komunitas.

Selain itu, penggunaan bahasa gaul atau slang menjadi ciri khas komunikasi mereka. Kata-kata seperti "Ngek", "Nyok", "Guys", "Bro", dan "Los gak rewel" menunjukkan adanya kreativitas dalam berbahasa serta pengaruh dari komunitas daring yang lebih luas. Fenomena ini mencerminkan bagaimana bahasa terus berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan budaya anak-anak dalam dunia digital. Ini sejalan dengan penelitian Muftahah (2023:61) bahwa lingkungan bermain, anak-anak terpapar berbagai bentuk bahasa seperti slang, jargon, dan istilah asing yang dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* seperti MLBB memberikan kontribusi terhadap perkembangan bahasa anak usia 10-13 tahun. Pemerolehan bahasa mereka dipengaruhi oleh interaksi dengan sesama pemain, penggunaan istilah khusus dalam permainan, serta ekspresi emosi yang muncul selama bermain. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa lingkungan digital dapat mempercepat proses pembelajaran bahasa dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa yang lebih adaptif terhadap tren digital saat ini serta untuk memahami lebih jauh bagaimana interaksi daring mempengaruhi struktur dan perkembangan bahasa anak-anak.

B. Identifikasi Istilah-Istilah dari *Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* yang Digunakan Di Sekolah.

Tabel 2
Penggunaan istilah dari game online

No	Istilah	Makna dalam Game MLBB	Makna dalam konteks Percakapan
1	Victory	Menang dalam permainan MLBB	Keberhasilan atau pencapaian dalam kehidupan nyata (mendapat nilai sempurna) Keinginan untuk menang dalam pertandingan futsal
2	Ngelag	Gangguan atau keterlambatan dalam permainan akibat masalah koneksi atau perangkat	Kesulitan berpikir atau mengalami hambatan dalam memahami pelajaran Mengalami gangguan mental atau fisik Mengalami kesulitan berbicara atau merasa seret di tenggorokan Mengalami kesulitan dalam bertindak
3	Mabar	Main bareng (bermain bersama dalam satu tim di MLBB)	Bermain game bersama teman di dunia nyata
4	Item	Peralatan atau perlengkapan dalam game yang meningkatkan kekuatan karakter	Makanan atau camilan yang dibeli untuk menemani aktivitas bermain
5	Ngebuff	Meningkatkan status atau kekuatan karakter dalam game	Menguatkan semangat atau energi dengan makan sebelum bermain
6	Ngekill	Mengalahkan musuh dalam game	Bermakna figuratif dalam konteks mendapatkan keuntungan atau kepuasan dalam kehidupan nyata
7	Defeat	Kekalahan dalam permainan MLBB	Mengalami kerugian Kekalahan saat bermain futsal
8	Backup	Bantuan dari rekan setim untuk menghadapi musuh	Dukungan atau bantuan dari orang lain dalam kehidupan nyata
9	Assist	Memberikan bantuan kepada teman satu tim untuk mengalahkan musuh	Memberikan bantuan dalam situasi sehari-hari
10	Support	Peran dalam game yang membantu tim dengan buff atau heal	Membantu teman yang sedang mengalami kesulitan
11	Kill	Mengalahkan atau menghabis lawan dalam game MLBB	Menghentikan atau mengalahkan sesuatu yang dianggap mengganggu dalam kehidupan nyata Menghentikan seseorang dengan cara ekstrem (dalam konteks bercanda)
12	Thamuz	Hero di MLBB dengan gaya bertarung yang agresif	Merujuk pada keberanian dan agresivitas dalam menghadapi lawan
13	Bot	Karakter AI yang menggantikan pemain	Seseorang yang dianggap kurang berkontribusi atau tidak berperan aktif

		asli dan sering dianggap lemah	dalam suatu kegiatan
14	Beban	Pemain yang tidak memberikan kontribusi signifikan dalam tim	Seseorang yang dianggap kurang membantu dalam tugas kelompok
15	AFK (Away From Keyboard)	Pemain yang tidak aktif dalam permainan	Seseorang yang meninggalkan tugas atau tidak berpartisipasi dalam kegiatan
16	Lane	Jalur dalam permainan yang digunakan untuk bertarung atau berpindah tempat	Area atau fasilitas umum dalam lingkungan RT Lapangan atau tempat bermain bola Jalur atau rute yang nyaman untuk bersepeda di desa
17	Base	Tempat utama tim dalam permainan	Rumah atau tempat berkumpul untuk makan
18	Cokelat	Warna dalam permainan yang sering dikaitkan dengan peringkat rendah	Bermakna bahwa seseorang sering mengalami kekalahan dalam game
19	Nyampah, Disampah	Mengambil kill yang seharusnya milik teman	Mengambil atau menikmati sesuatu tanpa banyak usaha Menghabiskan makanan atau barang tanpa tersisa untuk orang lain
20	Recall	Kembali ke base untuk mengisi darah atau memulihkan kondisi	Memanggil atau mengajak teman untuk ikut bermain
21	Ulti	Serangan spesial dari hero dalam game	Situasi di mana lawan menunjukkan performa luar biasa dalam permainan bola
22	Gas	Dorongan untuk menyerang atau maju dalam game	Ajakan untuk segera melakukan sesuatu (bermain bola)
23	Minion	Unit kecil yang muncul secara otomatis untuk membantu tim menyerang lawan	Peran yang lebih kecil atau tidak dominan dalam suatu kelompok
24	Martis	Hero di MLBB yang terkenal kuat dan agresif	Julukan untuk seseorang yang dianggap kuat dan menakutkan dalam kehidupan nyata
25	Gas pol	Dorongan untuk menyerang atau maju secara agresif	Bertindak cepat atau melarikan diri dari situasi tertentu
26	Midlane	Jalur tengah dalam permainan yang sering menjadi tempat pertarungan utama	Area strategis di tengah pasar tempat berjualan makanan
27	Dyroth	Hero dalam MLBB yang kuat dan agresif	Julukan untuk kakek yang sering marah-marah atau tegas
28	Ngegas	Mempercepat pergerakan dalam game	Berbicara dengan nada tinggi atau keras

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa istilah-istilah dalam game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) telah mengalami pergeseran makna ketika digunakan dalam percakapan sehari-hari oleh anak-anak. Istilah-istilah tersebut tidak lagi hanya merujuk

pada konteks permainan, tetapi juga diadaptasi untuk menggambarkan berbagai situasi dalam kehidupan nyata.

Istilah strategi dan mekanik game seperti *kill*, *defeat*, *victory*, *recall*, *assist*, *ngebuff*, dan *nyampah* digunakan untuk menggambarkan pengalaman sosial, seperti berinteraksi dengan teman, belajar, atau berolahraga. Istilah teknis game seperti *lag*, *gas*, *ulti*, *base*, *lane*, dan *minion* diadaptasi menjadi ungkapan yang mencerminkan kondisi atau peristiwa tertentu dalam kehidupan sehari-hari, seperti gangguan saat berbicara (*ngelag*), rute perjalanan (*lane*), atau tempat berkumpul (*base*).

Anak-anak menunjukkan kreativitas dalam mengintegrasikan istilah MLBB ke dalam komunikasi mereka. Penggunaan ini tidak hanya memperkaya bahasa sehari-hari mereka, tetapi juga menciptakan identitas dan solidaritas dalam kelompok sebaya. Istilah digunakan dengan nuansa humor, seperti menyamakan seseorang dengan hero MLBB (*Martis*, *Dyroth*) atau menggambarkan seseorang yang suka berbicara keras sebagai *ngegas*. Hal ini mencerminkan keakraban dan kedekatan dalam interaksi sosial mereka. Pengaruh game dalam kehidupan anak-anak terlihat dari bagaimana istilah-istilah ini menjadi bagian dari bahasa mereka. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga memiliki dampak dalam membentuk pola komunikasi, kebiasaan, dan cara berpikir mereka.

C. Dampak Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 10-13 Tahun

Dari hasil observasi terhadap anak saat bermain game MLBB menunjukkan bahasa yang digunakan oleh responden bervariasi, mulai dari Jawa, Indonesia, Inggris, dan slang. Ekspresi verbal yang muncul menunjukkan pola komunikasi, emosi, dan interaksi sosial di antara pemain.

Dalam kondisi menang, responden menunjukkan berbagai ekspresi verbal, mulai dari diam hingga bersorak penuh semangat. Beberapa bentuk ekspresi yang tercatat antara lain mengejek lawan (kroco, tolol, cupu, bot), menggunakan kata motivasi positif (*nice*, *god job*, *mantap bro*), mengekspresikan kegembiraan dengan teriakan/sorakan (*Yeeee menang*, *victory*, *Hahaha mampus kalah*), menggunakan Bahasa Inggris atau campuran (*what the hell*, *nice one bro*, *victory guys*), memuji teman (*tim kita keren*, *mantap mainmu*).

Sebaliknya, saat mengalami kekalahan, responden menunjukkan ekspresi yang lebih emosional. Beberapa anak mengungkapkan kekecewaannya dengan mengucapkan kata-kata negatif, sementara yang lain bereaksi secara religius atau bahkan diam tanpa berkomentar. Mengejek atau menyalahkan teman (*mainnya goblok*, *bot terus*, *tewah-teweh*, *gobak-gobek*, *tolol*), menggunakan kata-kata asar atau slang (*cok*, *jancok*, *put*, *damput*, *blok*, *goblok*, *cik*, *bajingan*, *tai*, *jangkrik*, *kirik*, *pengong*), menggunakan kata-kata religius (*Ya Allah*, *Astagfirullah*, *Bismillah*)

Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam situasi kemenangan anak-anak cenderung lebih ekspresif dengan bersorak, mengejek lawan, atau memberi pujian kepada teman. Sebaliknya, dalam situasi kekalahan, mereka menunjukkan lebih banyak emosi negatif, seperti menyalahkan teman, menggunakan kata-kata kasar, atau bahkan bereaksi dengan ungkapan religius. Beberapa anak juga memilih diam sebagai bentuk respons terhadap kekalahan. Fenomena ini menunjukkan bagaimana bahasa dalam dunia game telah menyatu dalam komunikasi anak-anak, mencerminkan emosi, dinamika sosial, serta pengaruh budaya game dalam interaksi sehari-hari.

Dari hasil wawancara dengan anak menunjukkan bahwa motivasi bermain *game* dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama: mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan (*gabut*), mencari hiburan, meningkatkan keterampilan bermain, menyaingi teman, dan mencari teman baru. Sebagian besar anak bermain game dengan tujuan mencari hiburan (9 responden) dan menghilangkan *gabut* (5 responden), menunjukkan bahwa *game* menjadi sarana rekreasi utama bagi mereka. Selain itu, beberapa anak memiliki motivasi lain yang lebih spesifik, seperti mengasah otak untuk berpikir kritis atau meningkatkan keterampilan strategi dalam permainan. Hal ini mengindikasikan bahwa bagi sebagian anak, game tidak hanya sekadar hiburan tetapi juga menjadi ajang kompetisi dan pembelajaran keterampilan tertentu.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa bermain *game* memberikan berbagai dampak positif dan negatif bagi anak. Sebanyak 10 responden menyatakan bahwa bermain *game* membantu mereka menambah kosakata baru dalam berbagai bahasa, terutama bahasa Inggris (peningkatan kemampuan bahasa). Beberapa anak menyebutkan bahwa bermain *game* membantu mereka dalam melatih kecepatan berpikir, meningkatkan ketangkasan, serta memahami strategi permainan. *Game* berbasis strategi menuntut pemain untuk berpikir cepat dan membuat keputusan yang tepat dalam waktu singkat (pengembangan keterampilan kognitif dan motorik) Banyak responden yang menyatakan bahwa *game* dapat menghilangkan stres, mengatasi kebosanan, serta memperbaiki suasana hati yang buruk (menghilangkan stres dan meningkatkan mood)

Sebanyak 10 responden mengaku mengalami kecanduan, yang ditandai dengan sulit berhenti bermain, menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, serta kurangnya kesadaran terhadap aktivitas lain terutama belajar. Sebanyak 6 responden melaporkan bahwa mereka menjadi lebih mudah marah saat bermain *game*, terutama ketika mengalami kekalahan. Beberapa di antaranya bahkan menunjukkan tanda-tanda emosi berlebihan, kesal, serta sulit menerima kekalahan (emosi tidak stabil dan mudah marah). Sebanyak 7 responden mengungkapkan bahwa mereka sering berbicara kasar atau mengucapkan kata-kata negatif saat bermain *game*, terutama ketika mengalami kekalahan atau sedang frustrasi dalam permainan. Kata-kata kasar ini umumnya dipengaruhi oleh interaksi dengan teman sebaya atau kebiasaan dalam komunitas gaming. Beberapa anak mengungkapkan bahwa mereka merasa dendam terhadap pemain lain ketika kalah, sehingga cenderung memiliki sikap kompetitif yang tidak sehat (dendam dan perilaku kompetitif berlebihan).

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua guru, diketahui bahwa siswa sering menggunakan istilah dari permainan *Mobile Legends* dalam komunikasi sehari-hari, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Istilah yang paling sering digunakan antara lain *ngelag*, *bot*, *buff*, *kill*, *defeat*, dan *victory*. Penggunaan bahasa dari *game* mempengaruhi cara siswa berbicara di sekolah. Secara umum, anak-anak lebih dominan menggunakan bahasa daerah (Jawa) daripada bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari. Namun, istilah dari *game* ini semakin memperkaya ragam bahasa yang mereka gunakan, sering kali dalam bentuk campuran antara bahasa Jawa, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara formal di kelas. Mereka cenderung berbicara dengan gaya santai, bahkan kepada guru. Selain itu, kebiasaan menulis singkat dalam chat *game* juga mempengaruhi keterampilan menulis mereka, di mana mereka sering menulis dengan singkatan atau kalimat yang tidak lengkap. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *game* dapat memperkaya kosakata mereka, ada tantangan dalam penerapan bahasa yang lebih formal dalam konteks akademik. Dampak positif yang diidentifikasi dari hasil wawancara adalah peningkatan kosakata siswa, terutama dalam bahasa Inggris.

Simpulan

Bahasa yang diperoleh dari *Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* adalah *code-mixing* antara Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, Bahasa gaul/slang, Bahasa Inggris, dan juga Bahasa Islami. Dalam penyampaiannya cenderung singkat, padat, jelas dan dimengerti oleh sesama pemain *game* tersebut. Anak memperoleh kosa kata baru dari *Game MLBB*, kosa kata yang mengungkapkan ekspresi positif dan negatif. Kosa kata yang diperoleh dari *Game Online MLBB* tersebut adalah nama-nama hero (Dyrrot, Miya, Martis, Melissa, Vexana, Aurora, Nana, Lilian, Odatte, Badang, Hilda, Nulon, Lylia, Hilya, Hanabi, Yuzhong, Faby, Franco, Flicker, Suzana, Sanny), Rotasi, Clear, Turret, Level, Turtle, Recall, Ulti, Mage, Retri, Falir, Lend, Early, Buff, Hyper, Skill, Clode, Portal, Skin, Kill, Double Kill, Triple Kill, Mega Kill, Bot, Clasic, Minion, AFK, Victory, Defeat, ASMR, EXP, Jungle, Lane, Midlane, Error Game, MPV, Base, Ngelag, Savage, Emas, Darah tebal, Darah tipis, Gas, Los, Clasic, Single gatot, War, Ngekill, Troll, Pap, Rank, Push, TP, Victory, dan Booyah. Kosa kata yang mengungkapkan ekspresi positif adalah Astaghfillullah hal'adzim, Bismillah hirromanirrohim, Astagfirulloh, Ya Alloh, What the Hell, Victory, Help, Yeee, Victory, Oh My God, Oke, Mantap, Nice, God Job, dan Booyah. Kosa kata yang mengungkapkan ekspresi negatif adalah tolol, we...we..., goblok, jancok, cok..cok., pengong,

suakit, gateli, sampah, lemot, tewah-teweh, nyampah, mayak, mampus, huuuuu, wedeh-wedeh, hihihihhi, pasif, ajur, sakit, kroco, bot, wekawekaweka, Weh, blok, mampus, bajingan, damput, taek, jancok, bongko, linga-lingo, kirik, dan jangkrik. Bahasa gaul/slang yang diperoleh dari bermain *game online MLBB* adalah Ngek, nyok, guys, mampus, silper, aku ora petek, los gak rewel, usaha boy, gete, bruton, membunuh tanpa menyentuh, smackdown, cuook, bajingan, put, dan bro.

Beberapa istilah dari *game online MLBB* yang sudah tersimpan dalam otak digunakan dalam percakapan/bahasa sehari-hari. Istilah tersebut diadopsi untuk menggambarkan keadaan yang sama atau mirip dengan makna dalam *game*. Adapun istilah tersebut yang ditemukan dalam penelitian ini adalah victory, ngelag, mabar, item, ngebuff, defeat, backup, Lucas, assist, ngegas, kill, thamus, bot, beban, support, AFK, lane, recall, base, cokelat, nyampah, minion, martis, gas pol, ngekill, midlane, dyrrot, dan disampah. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan istilah dari *game MLBB* dalam kehidupan sehari-hari ini menunjukkan bagaimana budaya digital dan permainan mempengaruhi bahasa serta komunikasi anak-anak di sekolah.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Mutiara C. 2020. Pengaruh lingkungan terhadap pemerolehan bahasa pertama anak usia 2 tahun 8 bulan dalam tataran sintaksis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pena Literasi*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi>
- Arifuddin. 2022. *Penelitian Psikolinguistik: Teori dan Kajian Empiris*. Yogyakarta: Deepublish Grup penerbitan CV Budi Utama
- Anggraini, Nia dan Dyah Rachmawati Sugiyanto. 2021. Pemaknaan Bahasa dalam Percakapan Pemain Online Game. *COMMUNICATIONS Vol.3(1) 2021, p.1-17* <https://repository.mercubuana.ac.id/51328/>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2022. *Laporan Tahunan Penggunaan Internet di Indonesia*. Jakarta.
- Chaer, Abdul. 2019. *Psikolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2021. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Cropley, A. J. 2019. *Introduction to Qualitative Research Methods*. Riga, Latvia: Zinatne.
- Dewi, P. I., Ihsan, B., & Rodli, R. (2025). Analisis Tulisan Bahasa Madura Dialek Pamekasan: Kajian Ortografi. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2759-2768.
- Elviana, M., Furqon, H., & Ihsan, B. (2025). Pelanggaran Kesantunan Berbahasa Pada Channel Youtube "Mama Lela Series" Episode 412 'Patrol Keliling Satu Kampung'. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2777-2787.
- Fauziyah, Nurul dan Nanda Riska Dwi Aprilia. 2023. Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-13 Tahun. *Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan Medan Makna*. <https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/medanmakna/article/download/5744/2147>
- Fatmaira, Zira, Tioria Pasaribu dan Rozak Habibi . 2024. *Pemerolehan Bahasa Pada Anak Tingkat Dasar (Kajian Psikolinguistik)*. Universitas Dharmawangsa. Volume 18, Nomor 3:1039-1049 Juli 2024| ISSN (P):1829-7463|ISSN (E) :2716-3083
- Gusriani, Atika dkk. 2022. *Psikolinguistik (Teori dan Analisis)*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka
- Hafifa, Siti, dkk. 2022. Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 2, No. 1, Juni, 2022*
- Ihsan, Bisarul. 2024. Penggunaan Jenis Kata Tabu Pada Tuturan Anak Usia 6-12 Tahun (Kajian Psikolinguistik). *Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, dan Sastra Vol. 1, No. 1, Januari 2024, pp. 1-9* <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/rungkat>
- Mardison, Safri. 2016. Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VI Edisi 02 Halaman 635-643*
- Mar'at, Sasunuwiyata. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Muarifah, Alif. 2023. *Pengantar Psikologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Muftahah, Rizky Ainun dkk. 2023. Pengaruh Games Online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun. *Lingua Journal of Language, Literature and Theaching*, 20(1): 55-66.
- Mustika, Nazwa dkk. 2022. Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *Talenta Conference Series*. 05 <https://talentaconfseries.usu.ac.id/lwsa/article/view/1337>
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nelwati, Sismi. 2022. Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022* Halaman 13-22
- Patton. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sensor Tower. 2023. *Mobile Legends Report: Market Insights*. New York.
- Suharti, Sri, dkk. 2021. *Kajian Psikolinguistik*. Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Subyantoro. 2020. *Perkembangan Bahasa: Pengertian, Teori, Pemerolehan dan Tahapan*. Yogyakarta: CV.Mahata Magna Raharja Tama
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, NS. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Edisi ketujuh*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukowati, Ida. 2024. Analisis Behavioris Tokoh Dalam Novel Burung Kayu Karya Niduparas Erlang (Kajian Teori Behaviorisme B.F Skinner). *Jurnal Media Didaktika Volume 10, No 02, November 2024*, Halaman 67-75 e-ISSN: 2579-5023 P-ISSN: 2459-9611 <http://e-journal.unisda.ac.id>
- We Are Social dan Hootsuite. 2023. *Digital Report 2023: Indonesia Overview*. Jakarta