

Pengaruh *Games Online* Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun

Rizky Ainun Muftahah¹, Siti Patimah², Lara Desma³, Gustia Ningsih⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: ainunmuftahah0609@.com, patimah174.com, laradesma9565@gmail.com, gustianingsih@usu.ac.id

Abstrak

Permainan daring atau yang biasa dikenal dengan istilah *Games Online* merupakan permainan yang sangat menarik dan sangat marak terutama di kalangan anak-anak. Bagi anak-anak terutama ini menjadi magnet yang luar biasa. Namun hal tersebut membuat anak-anak lupa akan dirinya bahkan sampai pergaulan, bahasa, dan kata-kata yang mereka komunikasikan sangat tidak layak untuk didengar. Hal ini dapat mempengaruhi kesantunan berbahasa pada anak-anak. Tentunya, ini menjadi suatu hal yang menarik untuk dikaji dan diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Games Online* terhadap tingkat kesantunan bahasa pada anak usia 12 tahun, yang dilaksanakan pada bulan Maret 2022 dengan desain penelitian kualitatif. Subjek penelitian terfokus kepada murid bimbel kelas 6 SD di lembaga Brain Academy Medan by Ruangguru. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi di kelas. Jumlah keseluruhan responden adalah 5 anak, yang terdiri atas 1 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesantunan anak di dalam berbahasa dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah faktor lingkungan. Lingkungan anak yang lebih sering dihabiskan dengan bermain *game online* menyebabkan anak-anak tersebut menggunakan bahasa yang dipeoleh dari *game online* dalam percakapan sehari-hari. Kata-kasar baik dalam bahasa Inggris maupun dalam bahasa Indonesia banyak digunakan seperti *Fuck you*, *damn*, *gilalah*, *anjing*, *anak pungut kau*, *bodoh*, *babi*. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan agar anak dapat menghasilkan bahasa yang santun. Kebiasaan berbahasa santun perlu dilakukan mulai dari lingkungan keluarga.

Kata Kunci: *Games online; kesantunan berbahasa; pemerolehan bahasa*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah menempatkan manusia pada dunia tanpa batas (*borderless world*). Banyak akses yang dapat digunakan untuk memperoleh apapun dengan menggunakan jaringan yang disebut dengan internet. Internet merupakan kepanjangan dari *Interconnected network*. Maraknya internet berdampak pada permainan di computer yang mengalami evolusi. Dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan oleh 100 orang atau lebih dalam waktu yang bersamaan. Menurut (Van Rooij et al., 2014) game online adalah game computer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Hal ini selaras dengan pendapat (Tias et

al., 2021) yang mendefinisikan game online sebagai permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Saat ini *games online* menjadi media elektronik yang sangat digandrungi oleh anak-anak sampai kalangan dewasa. Hal ini menjadi perhatian khusus dikarenakan semua kalangan dapat memainkan game online yang tentunya penggunaan bahasa didalamnya akan sangat bebas dan dapat mempengaruhi kebahasaan pada anak-anak selaku pemain game online, terkhususnya pada tingkat kesantunan berbahasa.

Pada masa sekarang ini, anak-anak sangat menggemari permainan online yang tersedia di handphone mereka masing-masing. Waktu mereka sangat banyak dihabiskan dengan bermain game online. Game online tersebut seperti Mobile Legend, Fire fighter dan game online lainnya. Karena waktu mereka yang habis digunakan untuk berselancar pada berbagai permainan online tersebut sadar tidak sadar telah mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Anak-anak memperoleh bahasa – bahasa yang terdapat disekitarnya. Anak-anak akan semakin mudah menguasai bahasa tertentu terutama dari lingkungannya. Namun sayangnya seringkali. Secara tidak sadar anak-anak akan mengeluarkan bahasa yang kurang santun saat mereka bermain game online seperti ‘fuck you, damn, sial, babi’. Kata – kata ini tentunya tidaklah tepat digunakan dan kurang santun diucapkan terlebih disaat mereka sedang bersama orang lain yang juga berada disekeliling mereka, Kata – kata yang kurang santun ini diucapkan disaat mereka kalah didalam permainan online.

Kesantunan merupakan perilaku yang diekspresikan dengan cara yang baik atau beretika. Apa yang dianggap santun oleh suatu kultur, mungkin tidak demikian halnya dengan kultur lain (Zamzani, 2013). Selain itu Leech (2014) berpendapat bahwa pada dasarnya kesantunan berbahasa berkenaan dengan hubungan antara dua partisipan yang dinamakan “diri” (*self*) dan “lain” (*other*). Adanya interaksi antara penutur (diri) dan petutur (lain) yang menunjukkan bahwa penutur melakukan kesantunan kepada orang lain yang hadir atau tidak hadir dalam situasi tutur. Konsep “lain” disamping mengacu petutur juga siapapun yang dapat ditandai dengan kata ganti orang (pronomina) ketiga. Kesantunan sangat perlu diketahui oleh anak – anak agar mereka terbiasa menuturkan lisan yang sopan. Terlebih disaat terjadi proses percakapan, kesantunan bahasa sangat penting. Kesantunan bahasa menjadi salah satu penentu ciri khas suatu bahasa. Semisal jika didalam suatu tempat jika dalam berkomunikasi banyak menggunakan kata-kata yang kurang santun, maka orang yang mendengar akan secara langsung menilai bahwa bahasa tersebut bernilai buruk sehingga nilai bahasa itu pun akan buruk juga. Dalam konteks ini, yang menjadi penutur adalah anak-anak yang sudah terpengaruh oleh game online dari segi kesantunan berbahasa. Banyak kosakata yang mereka serap dari game online yang kemudian diaplikasikan ke kehidupan sehari-hari walaupun secara harfiah anak-anak ini belum paham betul makna dari kata-kata yang telah diucapkannya. Sehingga menciptakan ketidaksantunan dari segi kebahasaan. Dari pemaparan diatas kesantunan erat kaitannya dengan ekspresi ekspresi yang berhubungan dengan bahasa dan berbahasa antara penutur dan mitra tutur yang mampu menjaga hubungan dan

kehormatan seseorang. Kesantunan dalam berbahasa juga dapat menunjukkan jati diri penutur maupun mitra tutur.

Penelitian ini dilakukan di Brain Academy by Ruangguru Medan terhadap murid dengan usia 12 tahun. Hal ini dikarenakan banyaknya murid sekolah menengah pertama yang sudah masif menggunakan *handphone* untuk aktivitas sehari-hari serta tidak jarang mereka menggunakannya sebagai sarana hiburan, seperti bermain games online. Usia 12 tahun sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan disekitar dengan diperkuat oleh keadaan mereka yang sedang mengalami perubahan hormon atau pubertas, sehingga hal-hal yang berada disekitar mereka, akan mempengaruhi perkembangan mereka, terutama dalam kasus pemerolehan kebahasaannya. Pengaruh *games online* sangat besar bagi pemerolehan bahasa pada anak, terkhususnya pada anak yang masih berusia dini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai kajian pengaruh games online terhadap kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun.

1.1. Pertanyaan penelitian

Dari pemaparan diatas, penulis melihat ada beberapa masalah yang dapat dijadikan sebagai rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimanakah pengaruh game online terhadap kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun di Brain Academy by Ruang Guru di Medan?
- b. Bagaimanakah peran sekitar untuk mengurangi kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun di Brain Academy by Ruang Guru di Medan?

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun di Brain Academy by Ruang Guru di Medan.
- b. Untuk mengetahui bagaimana peran sekitar untuk mengurangi kesantunan berbicara pada anak usia 12 tahun di Brain Academy by Ruang Guru di Medan.

Dari pemaparan diatas kesantunan erat kaitannya dengan ekspresi ekspresi yang berhubungan dengan bahasa dan berbahasa antara penutur dan mitra tutur yang mampu menjaga hubungan dan kehormatan seseorang. Kesantunan dalam berbahasa juga dapat menunjukkan jati diri penutur maupun mitra tutur.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Perkembangan Bahasa

Seorang anak dilahirkan sampai satu tahun biasa disebut dengan istilah infant artinya ‘tidak mampu berbicara’. Istilah ini memang tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berbicara atau berbahasa. Namun, kurang tepat atau tidak tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi, sebab meskipun “tanpa bahasa” bayi sudah dapat atau sudah melakukan komunikasi dengan orang yang memeliharanya. Menurut Poerwo (1991) terdapat dua tahap perkembangan masa bayi yaitu (1) tahap perkembangan artikulasi dan (2) tahap perkembangan kata dan kalimat. Menurut

(Mahmud, 2017) Manusia dapat berpikir karena manusia mempunyai bahasa, hewan tidak. Bahasa manusia adalah hasil kebudayaan.

Perkembangan kognitif menurut Piaget (1964) bahwa pemikiran anak-anak pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit (concrete operational thought). Menurut piaget, operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skemaskema. Sedangkan operasi kongkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur. Pada masa ini, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Ia mulai mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep, seperti $5 \times 6 = 30$; $30 : 6 = 5$ Johnson & Medinus, (1974 dalam (Putri & Cahyanti, 2021)). Piaget pun mengatakan usia anak SD dalam memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi teralu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang nampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Menurut Piaget, anak-anak pada masa konkrit operasional ini telah mampu menyadari konservasi, yakni kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak (Piaget, 1964). Hal ini adalah karena pada masa ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi, yaitu : negasi, resiprokasi, dan identitas. Dapat disimpulkan bahwa anak usia 9-12 tahun sudah berada pada masa identitas yaitu anak pada masa konkrit operasional sudah bisa mengenal satu persatu benda, berhitung bahkan mampu mengkonservasi dimensi lainnya dan jangkauan yang lebih luas lagi. Menurut Gunarsa (2008) identitas pada anak SD pada masa konkrit operasional sudah bisa mengenal satu persatu benda-benda yang ada pada deretan-deretan itu. Anak bisa menghitung, sehingga meskipun benda-benda dipindahkan, anak dapat mengetahui bahwa jumlahnya akan tetap sama.

2.2 Pemerolehan Bahasa

Charles Darwin pada 1877 mencatat perkembangan bahasa anak lelakinya (Geloneck et al., 2012). Catatan harian yang pada jaman moderen berkembang menjadi data-data elektronik sesuai dengan perkembangan jaman mendorong lebih kuat kajian mengenai bagaimana anak memperoleh bahasa. Ada beberapa tokoh yang menyoroti tentang pemerolehan bahasa anak seperti John B. Watson (1878 – 1958) yang di Amerika dikenal sebagai bapak Behaviorisme. Teorinya memusatkan perhatiannya pada aspek yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada dunia sekelilingnya. Menurut teori ini, semua perilaku, termasuk tindak balas (respons) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus). Jika rangsangan telah diamati dan diketahui maka gerak balas pun dapat diprediksikan. Watson juga dengan tegas menolak pengaruh naluri (instinct) dan kesadaran terhadap perilaku. Jadi setiap perilaku dapat dipelajari menurut hubungan stimulus - respons.

Menurut Peel et al. (1963) mengatakan bahwa proses belajar bahasa terjadi menurut pola tahapan perkembangan tertentu sesuai umur. Tahapan tersebut meliputi:

- a. Asimilasi: proses penyesuaian pengetahuan baru dengan struktur kognitif
- b. Akomodasi: proses penyesuaian struktur kognitif dengan pengetahuan baru.

c. Disquilibrasi: proses penerimaan pengetahuan baru yang tidak sama dengan yang telah diketahuinya.

d. Equilibrasi: proses penyeimbang mental setelah terjadi proses asimilasi.

Anak-anak pada umumnya pemerolehan lebih memusatkan pada perhatiannya yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada anak tersebut, sehingga setiap ada perilaku yang muncul maka ada respon yang terjadi. Selain itu, perubahan bahasa anak akibat seringnya anak berada di tempat *Game Online* dan lingkungan tersebut sangat membentuk anak jika anak tidak mendapatkan perhatian dari orang tua. Lingkungan *Game Online* merupakan lingkungan yang sangat tidak baik untuk pertumbuhan anak-anak, berdasarkan observasi penulis banyak bahasabahasa yang muncul tidak baik seperti kata-kata monyetluh, anjing, tailuh, kunyuk, aah setan, dll. Dari kata-kata yang disebutkan tentunya tidak layak dan mengganggu perkembangan bahasa mereka ketika mereka berada di luar atau di lingkungan lainnya dan mereka di labelkan menjadi anak nakal, bahkan orang tua mereka dianggap tidak bisa mendidik.

3. METODE

Pendekatan Kualitatif

3.1. Design

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana hasil penelitian nantinya berupa ujaran – ujaran yang disampaikan oleh penutur saat sedang berkomunikasi di dalam percakapan sehari – hari. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu yang memusatkan perhatian pada a) efek (dampak) dari berbagai faktor, dan (b) memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman, 2007). Penelitian ini memusatkan perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi.

Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moeloeng, 2014). Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala social (Miles & Huberman, 2007).

3.2. Data dan Sumber Data

Data dalam penulisan ini adalah ujaran – ujaran yang disampaikan oleh 5 orang murid sebagai acuan untuk melihat bagaimana kesantunan berbicara mereka. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia 12 tahun yang

merupakan pemain game online. Data berupa kata-kata tidak santun yang diucapkan anak, baik dalam bahasa Inggris maupun Indonesia. Sumber data diperoleh melalui observasi dan wawancara.

3.3. Pengumpulan Data

3.3.1. Observasi

Dalam penulisan ini, penulis mengadakan observasi terhadap partisipan yang sedang berada di kelas. Observasi partisipasi (*participant observation*) ialah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden (Burhan Bungin, 2005).

3.3.2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan wawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moeloeng, 2014). Peneliti merekam kegiatan wawancara untuk mengetahui informasi tentang kesantunan bahasa pada anak usia 12 tahun yang dipengaruhi oleh *game online* serta mencatat semua hasil wawancara sebagai bentuk hasil penelitian.

3.4. Analisis Data

Dari data hasil observasi dan wawancara, maka data tersebut akan dianalisis untuk dikelompokkan manakah ujaran – ujaran yang diucapkan oleh sumber data yang termasuk kedalam bahasa yang tidak santun. Bahasa tersebut berupa bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan wawancara dengan anak – anak yang sedang belajar di Brain Academy by Ruangguru. Peneliti melakukan penelitian kedalam tiga kelas sekolah dasar. Dalam masing-masing kelas terdapat 5 murid, jadi total responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah sebanyak 15 murid. Dari 15 murid yang terlibat, hampir semuanya menyukai games online. Nama- nama games online yang mereka mainkan diantaranya, Mobile Legends, PUBG, Freefire, dan Point Blank. Jika dijumlahkan, total murid yang memainkan games online terdapat sebanyak 9 orang, sedangkan murid yang tidak memainkan games online adalah 6 orang. Peneliti melakukan wawancara kepada 15 murid tersebut dan memperoleh perbandingan pemerolehan bahasa antara murid yang memainkan games online dan murid yang tidak memainkan games online. Dari hasil wawancara, terdapat perbedaan yang signifikan antara murid yang gemar bermain game online dengan murid yang tidak bermain game online sama sekali. Untuk kesembilan murid yang gemar bermain game online, ditemukan ketidaksantunan dalam berbahasa selama pembelajaran. Ujaran – ujaran tersebut dalam bahasa Inggris dan ada juga dalam bahasa Indonesia. Berikut hasil pemerolehan bahasa dari kesembilan murid tersebut.

Nama	Ujaran
Rizky	"fuck you, go to hell, bangsat, anak pungut kau, anjing,"
Moris	fuck you, damn, shit"
Christian	Weee anjing, mau kemana kau
Hillary	Holly shit, tolol kali tim aku
Ayora	Anak yatim diam kau
Matthew	Babi!, Gila!
Naufal	Kau cari ribut, middle finger nih buat kau
Abram	Fuck!, Bodoh
Dion	Dumb and dumber

Kesembilan murid ini memperoleh kebahasaan yang tidak semestinya, mengingat usia mereka berkisar antara 8 sampai 12 tahun. Hal ini berbeda dengan keenam murid lainnya yang notabene adalah perempuan, pemerolehan kebahasaan mereka lebih santun dibandingkan dengan kedelapan laki-laki dan satu perempuan diatas yang mana gemar bermain games online. Setelah dilakukan wawancara dengan murid-murid tersebut, didapati hasil bahwa mereka mendapatkan kata-kata umpatan tersebut ketika sedang bermain online games di ponsel masing-masing. Dan tidak jarang mereka melakukan komunikasi di games tersebut dengan orang yang sudah lebih dewasa dari mereka. Sehingga hal tersebut mempengaruhi pemerolehan bahasa yang mereka dapatkan di usia dini.

Dari hasil analisis diatas, ditemukan banyak ungkapan – ungkapan yang tidak santun yang dituturkan oleh partisipan. Berikut hasil analisis ungkapan – ungkapan ketidaksantunan yang diujarkan oleh partisipan.

Ungkapan	Makna
Fuck You	<p>Kata Fuck you terdiri atas dua suku kata yaitu fuck dan you. Kata fuck berasal dari bahasa inggris. Di Inggris sendiri kata <i>fuck</i> sangat identik dengan memaki dan menghujat orang lain.</p> <p>Sehingga hal ini membuat kata tersebut sangat tidak disukai dan sangat dihindari untuk diucapkan.</p> <p>Kata you menunjukkan kepada orang tertentu. Sehingga kata fuck you merupakan ungkapan yang kurang santun diucapkan.</p>
Go to hell	Arti kata <i>go to hell</i> dalam Kamus Bahasa Inggris Indonesia adalah persetan

Damn	<p>Kata slang dari bahasa Inggris yang artinya: sial; sialan.</p> <p>Mirip seperti kata "anjir" di Indonesia. Konotasi dari kata ini termasuk "menengah" dan tidak terlalu kasar.</p>
Shit	<p>Secara harfiah dalam kamus, <i>shit</i> artinya kotoran atau feses atau tai atau buang air besar dalam bahasa Indonesia. Namun dalam percakapan informal sehari-hari menggunakan bahasa Inggris, ada banyak arti dari kata <i>shit</i> untuk menggambarkan emosi, ekspresi, dan situasi.</p> <p>Tidak selalu berarti ungkapan yang kasar atau kotor, kata <i>shit</i> juga bisa berarti ekspresi kaget, senang, bingung, marah, atau bahkan sedih</p>
Holly shit	<p><i>Holly shit</i> artinya astaga atau bisa juga sial. Kata ini digunakan sebagai ungkapan karena melihat sesuatu yang mencengangkan ataupun mengagetkan.</p>
Middle Finger	<p>Dalam budaya Barat, mengacungkan jari tengah (juga disebut <i>fack</i> atau <i>flipping someone off</i> dalam bahasa Inggris) adalah sebuah gestur tak senonoh.</p> <p>Isyarat ini menyampaikan pesan menghina dalam tingkat menengah hingga ekstrem, dan kurang lebih sepadan dengan ungkapan "fuck me", "fuck you", "shove it up your ass/arse", "up yours" atau "go fuck yourself". Gestur ini dibuat dengan menunjukkan bagian belakang telapak tangan dengan jari tengah yang teracung ke atas.</p>
Dumb	<p>Menurut kamus bahasa Inggris-bahasa Indonesia arti <i>dumb</i> adalah bodoh, dungu, goblok, tebal, dan bloon.</p>

	Menurut istilah, arti kata <i>dumb</i> adalah kurang kecerdasan atau penilaian yang baik atau bodoh dan kurang kekuatan bicara.
Dumber	
Bangsat	Bangsat juga diartikan dengan orang yang bertabiat jahat. Biasanya bangsat ini ditujukan untuk orang yang suka mencuri, mencopet dan ulah jahat lainnya
Anak pungut kau	Arti Ungkapan : Anak angkat alias anak orang lain yang dijadikan anak secara sah Arti Ungkapan Lain : 1. Pengertian Anak Pungut adalah Anak angkat alias anak orang lain yang dijadikan anak secara sah 2. Anak angkat alias anak orang lain yang dijadikan anak secara sah disebut juga sebagai Anak Pungut 3. Ungkapan Anak Pungut artinya adalah Anak angkat alias anak orang lain yang dijadikan anak secara sah
Anjing	KBBI menyebutkan anjing sebagai hewan. makna jadi segala yang najis, kotor, dan menjijikan.
Anak yatim kau	Menilik arti harfiahnya, kata 'anak yatim' merupakan gabungan dari dua kata, yaitu 'anak' dan 'yatim'. anak yatim adalah anak kecil (belum dewasa) yang ditinggal mati ayahnya sementara ia belum mampu mewujudkan kemaslahatan yang akan menjamin masa depannya.
Babi kau	Tidak seperti " babi ", yang memiliki beberapa penjelasan. Kata ini oleh KBBI telah dimasukkan ke dalam ragam bahasa Kasar (kas). Selain dijelaskan sebagai: <i>binatang menyusui yang bermoncong panjang, berkulit tebal, dan berbulu kasar</i> , babi juga <i>umpatan yang sangat kasar</i> . Contoh kalimat dalam KBBI: <i>enyah kau dari sini, babi!</i>

Gila	Kata gila dalam KBBI bisa bermakna sebagai berikut, a) gangguan jiwa; sakit ingatan (kurang beres ingatannya); sakit jiwa (sarafnya terganggu atau pikirannya tidak normal), b) tidak biasa; tidak sebagaimana mestinya; berbuat yang bukan-bukan (tidak masuk akal, c) terlalu; kurang ajar (dipakai sebagai kata seru, kata afektif), d) ungkapan kagum (hebat), e) terlanda perasaan sangat suka (gemar, asyik, cinta, kasih sayang), f) tidak masuk akal. Jadi, makna kata gila itu sangat variatif, tak hanya merujuk pada gangguan jiwa. Kata-kata itu malah sering dijadikan umpatan (dalam konteks bercanda) di kalangan tertentu, terutama anak muda, dan tidak dianggap sebagai sarkasme. Memang beberapa telinga merasa kata-kata tersebut kasar, tapi ada pula yang menganggap itu lumrah. Terkait dengan gangguan jiwa, jika mengacu pada makna pertama kata gila di KBBI, frasa-frasa itu pun menurut saya masih kurang patut dilekatkan kepada mereka yang mengalaminya.
Tolol kali tim kau	Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata tolol adalah sangat bodoh. Arti lainnya dari tolol adalah bebal.

Untuk mengurangi ketidaksantunan berbahasa anak, maka ada hal hal yang dapat dilakukan terutama di lingkungan sekitar.

a. Orang tua

Disini sangat dibutuhkan peran orang tua. Orang tua sebagai faktor penentu anak dalam memperoleh kesantunan bahasa. Saat bermain games online sangat perlu orang tua sebagai orang terdekat melakukan bimbingan pemerolehan bahasa, sehingga anak – anak dapat mengerti kesantunan sebuah bahasa yang diutarakan.

b. Menggunakan ungkapan – ungkapan yang santun saat berkomunikasi

Saat sedang berbicara terutama orang – orang dewasa sangat diharapkan agar menggunakan bahasa – bahasa yang santun. Saat anak anak melihat dan mendengar orang disekitar membiasakan diri menggunakan bahasa bahasa yang santun maka anak anak akan mengikutinya. Ungkapan santun tersebut berupa kata atau frase yang bermakna memuji anak saat sedang berselancar dengan games online.

5. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesantunan anak di dalam berbahasa dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah faktor lingkungan. Lingkungan anak yang lebih sering dihabiskan dengan bermain *game online* menyebabkan anak-anak tersebut menggunakan bahasa yang diperoleh dari *game online* dalam percakapan sehari-hari. Kata-kasar baik dalam bahasa Inggris maupun dalam bahasa Indonesia banyak digunakan seperti *Fuck you*, *damn*, gilalah, anjing, anak pungut kau, dan bodoh kali. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan agar anak dapat menghasilkan bahasa yang santun. Kebiasaan berbahasa santun perlu dilakukan mulai dari lingkungan keluarga. Permainan *game online* sedapat mungkin dilakukan oleh anak dan perlu pendampingan. Hal ini guna orang tua dapat mengawasi pemerolehan bahasa anak. Saat orang tua mendampingi, maka orang tua dapat memberitahu mana bahasa yang santun dan kurang santun

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan Bungin. (2005). Metodologi Penelitian Kuantitatif “Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya. *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Geloneck, M. M., Chuang, A. Z., Clark, W. L., Hunt, M. G., Norman, A. A., Packwood, E. A., Tawansy, K. A., Mintz-Hittner, H. A., Lin, H., Tan, X., Lin, Z., Chen, J. J., Luo, L., Wu, X., Long, E., Chen, W. J., Liu, Y., Atrata, R., Senková, K., ... Lien, R. (2012). Ocular cosmesis in retinopathy of prematurity. The Cryotherapy for Retinopathy of Prematurity Cooperative Group. *Ophthalmology*, 15(2).
- Gunarsa. (2008). Psikologi Praktis Anak. In *PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta*. (Vol. 53, Issue 9).
- Leech, G. (2014). The Pragmatics of Politeness. In *The Pragmatics of Politeness*. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195341386.001.0001>
- Mahmud. (2017). Psikologi Pendidikan. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru (Terjemahan). In *Penerbit Universitas Indonesia*.
- Moeloeng, L. J. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Peel, E. A., Flavell, J. H., & Piaget, J. (1963). The Developmental Psychology of Jean Piaget. *British Journal of Educational Studies*, 12(1). <https://doi.org/10.2307/3118952>
- Piaget, J. (1964). PART I: Cognitive Development in Children: Piaget: Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2.
- Putri, N. D. P., & Cahyanti, I. Y. (2021). Terapi Bermain untuk Menurunkan Perilaku Agresi pada Anak-anak di Pesantren X, Surabaya. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN KESEHATAN (J-P3K)*, 2(3). <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i3.121>
- Tias, E., Liza, R. G., & Sahputra, R. E. (2021). Hubungan Stres dengan Tingkat Kecanduan Game Online pada Siswa SMPN 5 Padang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.25077/jikesi.v2i1.170>

Muftahah, Ainun, Rizky, Patimah, Siti, Desma, Lara, Ningsih, Gustia (2023). Pengaruh *Games Online* Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun.

Lingua (2023), 20(1): 55-66. DOI [10.30957/lingua.v20i1.790](https://doi.org/10.30957/lingua.v20i1.790).

Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., & Van De Mheen, D. (2014). The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3). <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>

Zamzani, Z. (2013). PENGEMBANGAN ALAT UKUR KESANTUNAN BAHASA INDONESIA DALAM INTERAKSI SOSIAL BERSEMUKA. *LITERA*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/ltr.v10i1.1171>.