

PENGARUH ONLINE GAME TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK

THE IMPACT OF ONLINE GAME ON CHILDREN'S LANGUAGE DEVELOPMENT

Iswan dan Ati Kusmawati
Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu - Ciputat
guavaones_isw@yahoo.co.id dan ati2051976@gmail.com

Diterima tanggal: 10 Januari, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 Januari 2015, disetujui tanggal 10 Februari 2015

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari online game terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner dan hasil wawancara dari 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pertama, online game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Hal ini terlihat dari perhitungan uji signifikansi regresi dan diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$. Kedua, terdapat korelasi positif antara variabel X yaitu online game dengan variabel Y yaitu perkembangan bahasa anak, di mana uji signifikansi koefisien korelasi melalui uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$, sehingga koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan dengan $dk 99, \alpha = 0,05$.

Kata kunci: Pengaruh online game, perkembangan bahasa anak.

Abstract: The aim of this research is to describe the impact of online game towards children's language development. This research applied in both qualitative and quantitative methods with descriptive approach focusing on describing the impact of several influencing factors, and giving meaning to social cases. Based on the analysis of questionnaires and interview from 100 respondents, the result of this study shows that: first, online game gives significant effect on children's language development. It can be seen from regression significance test calculation which obtained 179, 64 for F_{cal} and 4,1 for F_{table} . Second, both variables (X dan Y) are significantly correlated in which the t-test of correlation coefficient significance is $t_{cal} (13,80) > t_{tabel} (1, 67)$ with $df 99, \alpha = 0.05$.

Keywords: The impact of online game, children's language development.

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi terus bergulir. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi tersebut adalah semakin beragamnya produk-produk elektronik yang baru yang kian lama kian terjangkau oleh masyarakat terutama kelas menengah ke atas. Bahkan kedepannya akan semakin meluas untuk semua lapisan masyarakat. Dahulu sebagian dari kita sangat asing dengan komputer, *laptop* atau *handphone* (HP). Sekarang, banyak di antara kita yang memilikinya dan sebagian lagi sudah beberapa kali berganti HP. Ketika kita perhatikan lingkungan sekitar, tidak jarang anak-anak pra sekolah dan murid SD yang sudah familiar bahkan lihai memainkan berbagai aplikasi yang ada. Ini berarti ada dampak sosial yang terjadi dalam masyarakat dari perkembangan media elektronik yang ada. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita (Mutia, dkk, 2010).

Online game, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Online game* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *online game* identik dengan komputer, namun ternyata *game* tidak hanya dioperasikan di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Online game* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain, baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang (Yahya, 2013).

Banyak jenis media elektronik yang bisa jadi alternatif sebagai media edukasi karena lebih menarik, terdapat stimulasi audio dan visual yang mampu memberikan gambaran nyata yang lebih kongkrit sehingga lebih mudah dipahami anak. Saat ini, *Online-game* merupakan media elektronik yang sangat digandrungi oleh anak-anak maupun orang dewasa. *Game* sangat menarik untuk dikonsumsi masyarakat

dan menjadi kebutuhan primer bagi pecandu *games*. Ini menjadi hiburan yang menarik di sela-sela kesibukan dan liburan. Bahkan di waktu sekolahpun, kadang anak-anak menyempatkan waktu untuk bermain *game* bahkan sampai lupa waktu sholat, makan, dan pulang. Di antara *games* yang sering dimainkan anak-anak, yaitu *Suikoden 1*, *Suikoden 2*, *Suikoden 4*, *Suikoden5*, *Suikoden Taktik*, *Makai Kingdom*, *Disgaea 2*, *Sayuki*, *Monster Hunter*, *Monster Hunter 2*, *God of War*, dan *God of War 2*.

Keranjingan anak-anak terhadap *games* menjadi konsumsi empuk bagi pebisnis yang tidak berpihak pada nilai-nilai moral, pendidikan, dan budaya. Jangan harap kita mendapatkan *game* yang benar-benar edukatif untuk anak-anak sehingga muncul kekerasan (fisik maupun verbal), serta pornografi. Sebagian besar masyarakat kita entah karena tidak paham atau memang tidak peduli akhirnya 'membiarkan' anak-anaknya memainkan *games* yang tidak edukatif. Selain itu, disediakan jenis *game* yang lebih bervariasi lagi dengan hanya membayar Rp. 1.000,- sd.Rp. 3.000,-/hari saja dapat mengakses berbagai *games*. Kecanduan *games* akan mengganggu saraf dan otak anak sehingga anak tidak mau belajar, mudah marah, sulit diatur dan mudah mengeluarkan bahasa yang buruk. Dengan adanya *game* ini, maka ada kekhawatiran di kalangan para pendidik dan orangtua terhadap kemajuan belajar anaknya (Mutia, dkk, 2010).

John Piaget menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar (SD) terutama yang duduk di kelas 5, berumur sekitar 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap operasional kongkrit yang memiliki ciri berpikir secara kongkrit. Perkembangan bahasa anak di usia ini sangat mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari baik di rumah maupun di lingkungan, sehingga munculnya *online game* akan menjadi salah satu hambatan bagi orangtua dalam mengarahkan perkembangan bahasa anak mereka. Dampak dari *online game* tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk meneliti. Sebelumnya, penulis melakukan observasi di sebuah warnet di Tangerang Selatan dan mendengar munculnya berbagai bahasa yang sangat tidak wajar diucapkan oleh anak usia 9-12 tahun. Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis

melakukan penelitian tentang: “*Pengaruh Online Game terhadap Perkembangan Bahasa Anak*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari *online game* terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberi manfaat sebagai: (1) informasi bagi pendidik dan lembaga pendidikan bahwa ada dampak negatif dari *online game* terhadap perkembangan bahasa anak; (2) informasi bagi orangtua agar lebih protektif terhadap kegiatan bermain anak, khususnya anak yang kecanduan dalam bermain *online game*, dan (3) informasi kepada pemerintah akan fasilitas umum seperti warnet yang menyediakan jasa bermain *online game* bagi anak usia sekolah, supaya dibuatkan peraturan yang tegas tentang fasilitas tersebut sehingga anak-anak dapat dilindungi oleh hukum dan atau peraturan pemerintah.

KAJIAN LITERATUR

Online game, terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web-based game* adalah aplikasi *game* yang diletakkan pada *server* di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses *internet* dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi tidak perlu menginstal atau mem-*patch* untuk memainkan *game*-nya. Sedangkan *text-based game* adalah sebagai awal dari *web-based game*. *Text based game* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian besar komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *games* dengan grafis yang hebat, sehingga *game* tersebut dapat dimainkan oleh pemainnya yaitu secara terbatas yang hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit gambar. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita (Mutia, dkk, 2010).

Online game, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Online game* merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada

(*web-situs*) *Internet* yang berfungsi sebagai permainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). *Online game*, sesuai dengan namanya, hanya bisa dimainkan jika ada akses internet, atau sarana khusus untuk hal tersebut (misalkan, ruang-ruang di *Warnet*, yang menyediakan komputer untuk main *game*). *Online game* sangat mudah dimainkan, dioperasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*. (Yahya: 2013).

Online game pun mampu dimainkan oleh semua kalangan, dan hampir tak ada batas usia, latar pendidikan, jabatan, dan fungsi sosial. Untuk anak, atau mereka yang masih tergolong anak-anak, pada usia TK, SD, SMP, bentuk dan fitur *online game* yang sangat menarik serta memiliki berbagai tantangan, bisa menjadi salah satu alat untuk menguji kemampuan berpikir, adrenalin, dan dorongan untuk memenangkan ataupun mengalahkan lawan permainan. yang menyediakan komputer untuk main *game*). *Online game*, jika sudah pahami berinternet, maka sangat mudah untuk dimainkan, operasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*. *Online game* pun mampu dimainkan oleh semua kalangan, dan hampir tak ada batas usia, latar pendidikan, jabatan, dan fungsi sosial. Untuk anak, atau mereka yang masih tergolong anak-anak, pada usia TK, SD, SMP, bentuk dan fitur *Online game* yang sangat menarik serta memiliki berbagai tantangan, bisa menjadi salah satu alat untuk untuk menguji kemampuan berpikir, adrenalin, dan dorongan untuk memenangkan ataupun mengalahkan lawan permainan.

Sejarah dan Perkembangan *Online Game*

Perkembangan *online game* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *online game* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus

berkembang sampai sekarang. *Online game* saat ini tidaklah sama seperti ketika *online game* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Kemudian muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Yahya, 2013).

Kemudian pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet-based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*a wide area network*) dan internet. *Online game* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Kemudian *game* ini menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang.

Dampak Positif dan Negatif *Online Game*

Dampak positif dari *online game* bagi pelajar adalah sebagai berikut: (a) Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orangtua, (b) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, (c) Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespons, (d) Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*, (e) Siswa akan lebih berfikir kreatif.

Sedangkan beberapa dampak negatif dari *online game* bagi pelajar adalah sebagai berikut: (a) Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *online game*, (b) Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *online game*, (c) Waktu untuk belajar dan membantu orangtua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game*, (d) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *online game*, (e) Lupa waktu, (f) Pola makan akan terganggu, (g) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, (h) Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, dan (i) Siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka.

Perkembangan Bahasa

Manusia dilahirkan sampai satu tahun lazim 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. Ada dua tahap perkembangan masa bayi yaitu (1) tahap perkembangan artikulasi dan (2) tahap perkembangan kata dan kalimat (Purwo, 1990). Manusia dapat berpikir karena manusia mempunyai bahasa, hewan tidak. Bahasa manusia adalah hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa manusia diberikan kelebihan yaitu mampu berkomunikasi melalui bahasa (Purwanto, 1990).

Pemerolehan Bahasa Anak

Minat terhadap bagaimana anak memperoleh bahasa sebenarnya sudah lama sekali. Charles Darwin pada, 1877 mencatat perkembangan bahasa anak lelakinya (Gleason dan Ratner, 1998). Catatan harian yang pada jaman modern 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*. Untuk membuktikan kebenaran teorinya, Watson mengadakan eksperimen terhadap Albert, seorang bayi berumur sebelas bulan. Pada mulanya Albert adalah bayi yang gembira dan

tidak takut bahkan senang bermain-main dengan tikus putih berbulu halus.

Dalam eksperimennya, Watson memulai proses pembiasaannya dengan cara memukul sebatang besi dengan sebuah palu setiap kali Albert mendekati dan ingin memegang tikus putih itu. Akibatnya, tidak lama kemudian Albert menjadi takut terhadap tikus putih juga kelinci putih. Bahkan terhadap semua benda berbulu putih, termasuk jaket dan topeng Sinterklas yang berjanggut putih. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaziman dapat mengubah perilaku seseorang secara nyata.

Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respons tertentu yang dikuatkan. Respons itu akan menjadi kebiasaan atau terkondisikan, baik respons yang berupa pemahaman atau respons yang berwujud ujaran. Seseorang belajar memahami ujaran dengan mereaksi stimulus secara memadai dan memperoleh penguatan untuk reaksi itu. Salah satu percobaan yang terkenal untuk membentuk model perilaku berbahasa dari sudut behavioris adalah yang dikemukakan oleh Skinner (1957) dalam *Verbal Behavior*. Percobaan Skinner dikenal dengan percobaannya tentang perilaku binatang yang terkenal dengan kotak Skinner. Teori Skinner tentang perilaku verbal merupakan perluasan teorinya tentang belajar yang disebutnya *operant conditioning*.

Konsep ini mengacu pada kondisi ketika manusia atau binatang mengirimkan respons atau *operant* (ujaran atau sebuah kalimat) tanpa adanya stimulus yang tampak. *Operant* itu dipertahankan dengan penguatan. Misalnya, jika seorang anak kecil mengatakan minta susu dan orangtuanya memberinya susu, maka operant itu dikuatkan. Dengan pengulangan yang terus-menerus, *operant* semacam itu akan terkondisikan. Perilaku verbal adalah perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya. Bila akibatnya itu hadiah, perilaku itu akan terus dipertahankan (Skinner dalam Mansoer, 1990). Kekuatan serta frekuensinya akan terus dikembangkan. Bila akibatnya hukuman, atau bila kurang adanya penguatan, perilaku itu akan diperlemah atau pelan-pelan akan disingkirkan.

Upaya lain untuk mendukung teori Behaviorisme dalam pemerolehan bahasa dilakukan Osgood (1953). Dia menjelaskan bahwa proses pemerolehan semantik (makna) didasarkan pada teori mediasi atau penengah. Menurutnya, makna merupakan hasil proses pembelajaran dan pengalaman seseorang dan merupakan mediasi untuk melambangkan sesuatu. Makna sebagai proses mediasi pelambang dan merupakan satu bagian yang distingtif dari keseluruhan respons terhadap suatu objek yang dibiasakan pada kata untuk objek itu, atau persepsi untuk objek itu. Osgood telah memperkenalkan konsep *sign* (tanda atau isyarat) sehubungan dengan makna. Pendapat para ahli psikologi *behaviorisme* yang menekankan pada observasi empirik dan metode ilmiah hanya dapat mulai menjelaskan keajaiban pemerolehan dan belajar bahasa tapi ranah kajian bahasa yang sangat luas masih tetap tak tersentuh.

Berbeda dengan kaum Behavioristik, kaum Nativistik atau Mentalistik berpendapat bahwa pemerolehan bahasa pada manusia tidak boleh disamakan dengan proses pengenalan yang terjadi pada hewan. Mereka tidak memandang penting pengaruh dari lingkungan sekitar. Selama belajar bahasa pertama sedikit demi sedikit manusia akan membuka kemampuan *lingual*-nya yang secara genetis telah terprogramkan. Dengan perkataan lain, mereka menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis. Menurut mereka bahasa terlalu kompleks dan mustahil dapat dipelajari oleh manusia dalam waktu yang relatif singkat lewat proses peniruan sebagaimana keyakinan kaum *behavioristik*. Jadi beberapa aspek penting yang menyangkut sistem bahasa menurut keyakinan mereka pasti sudah ada dalam diri setiap manusia secara alamiah. Istilah *Nativisme* dihasilkan dari pernyataan mendasar bahwa pembelajaran bahasa ditentukan oleh bakat. Bahwa setiap manusia dilahirkan sudah memiliki bakat untuk memperoleh dan belajar bahasa.

Dengan berbahasa, manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Semua benda, nama sifat, pekerjaan, dan hal lain yang abstrak, diberi nama. Dengan demikian, segala sesuatu yang pernah

diamati dan dialami dapat disimpannya, menjadi tanggapan-tanggapan dan pengalaman-pengalaman yang kemudian diolahnya (berpikir) menjadi pengertian-pengertian (Purwanto, 1990). Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbahasa mampu membentuk manusia dan lingkungan menjadi sangat berperan serta mempengaruhi diri manusia itu sendiri. Salah seorang penganut golongan ini mendeskripsikan atas empat bakat bahasa (Brown, 1980), yakni: (a) Kemampuan untuk membedakan bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi yang lain, (b) Kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam, (c) Pengetahuan adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tidak mungkin, dan (d) Kemampuan untuk mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh. Manusia mempunyai bakat untuk terus-menerus mengevaluasi sistem bahasanya dan terus-menerus mengadakan revisi untuk pada akhirnya menuju bentuk yang berterima di lingkungannya.

Pada tahun 60-an, golongan Kognitivistik mencoba mengusulkan pendekatan baru dalam studi pemerolehan bahasa. Pendekatan tersebut mereka namakan pendekatan kognitif. Jika pendekatan kaum behavioristik bersifat empiris maka pendekatan yang dianut golongan kognitivistik lebih bersifat rasionalis. Konsep sentral dari pendekatan ini yakni kemampuan berbahasa seseorang berasal dan diperoleh sebagai akibat dari kematangan kognitif sang anak. Mereka beranggapan bahwa bahasa itu distrukturkan atau dikendalikan oleh nalar manusia. Oleh sebab itu, perkembangan bahasa harus berlandas pada atau diturunkan dari perkembangan dan perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi manusia. Dengan demikian, urutan-urutan perkembangan kognisi seorang anak akan menentukan urutan-urutan perkembangan bahasa dirinya. Bahasa dipandang sebagai manifestasi dari perkembangan aspek kognitif dan afektif yang menyatakan tentang dunia dan diri manusia itu sendiri. Dikemukakan bahwa pendekatan kognitif dapat menjelaskan: (a) dalam belajar bahasa, bagaimana kita berpikir; (b) belajar terjadi dan kegiatan mental

internal dalam diri kita; dan (c) belajar bahasa merupakan proses berpikir yang kompleks.

Struktur kompleks dari bahasa bukanlah sesuatu yang diberikan oleh alam dan bukan pula sesuatu yang dipelajari lewat lingkungan. Struktur tersebut lahir dan berkembang sebagai akibat interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognitif si anak dan lingkungan lingualnya. Struktur tersebut telah tersedia secara alamiah. Perubahan atau perkembangan bahasa pada anak akan bergantung pada sejauh mana keterlibatan kognitif sang anak secara aktif dengan lingkungannya (Piaget dalam Mansoer Pateda, 1990).

Menurut Piaget (Piaget, 1952) 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) diskuilibrasi: proses penerimaan pengetahuan baru yang tidak sama dengan yang telah diketahuinya; dan (d) equilibrasi: proses penyeimbang mental setelah terjadi proses asimilasi.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai bahasa dan pemerolehan bahasa terutama pada anak, pada umumnya perolehan 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 respons yang akan terjadi. Selain itu, perubahan bahasa anak akibat seringnya anak berada di tempat *online game* dan di lingkungan tersebut sangat membentuk anak jika anak tidak mendapatkan perhatian dari orangtua.

Lingkungan *online game* merupakan lingkungan yang sangat tidak baik untuk pertumbuhan anak-anak. Berdasarkan observasi penulis, banyak bahasa yang muncul tidak baik seperti kata-kata monyet luh, anjing, tai luh, kunyuk, aah setan, dan lain-lain. Dari kata-kata yang disebutkan tentunya tidak layak dan mengganggu perkembangan bahasa mereka ketika mereka berada di luar atau di lingkungan lainnya dan mereka dilabelkan menjadi anak nakal, bahkan orangtua mereka dianggap tidak bisa mendidik. Dari hasil observasi inilah yang menjadi ketertarikan bagi

penulis untuk meneliti tentang Pengaruh *Online Game* terhadap Perkembangan Bahasa Anak.

Mencegah Dampak *Online Game*

Untuk mencegah seorang anak bermain *online game* tentu bukan pekerjaan mudah. Fasilitas internet yang banyak tersedia di mana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja. Tidak selalu harus bermain di rumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *online game* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka. Untuk itu, ada beberapa hal yang harus dilakukan orangtua, di antaranya: (a) bekerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa, (b) menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi, (c) belajarliah tentang *online game*. Sehingga Anda bisa berdiskusi dengan anak Anda tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *online game*. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka, (d) berikan waktu khusus bermain *online game*, dan tegasi anak Anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa Anda tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain, Anda mengajarkan anak Anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya. Berdasarkan uraian di atas, jelas terlihat bahwa anak yang dalam tahap operasional konkrit, perkembangan bahasanya sangat mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari. Adapun salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa mereka adalah faktor keluarga dan lingkungan. Anak yang setiap harinya menghabiskan waktu mereka dengan bermain *online game* di warnet, sangat rentan dipengaruhi oleh bahasa-bahasa yang dapat dikategorikan sebagai bahasa yang kasar dan tidak layak untuk diucapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian bersifat kuantitatif dan 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 dalam Sunarto, 2004). Penelitian ini memusatkan perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah.

Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2006). Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen 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 sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2004).

Secara kuantitatif, penulis menyajikan data yang diperoleh dari angket dan wawancara yang dianalisis secara statistik dan disajikan dalam bentuk angka-angka sesuai dengan tabulasi datanya. Penelitian dilakukan di warnet-warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan dan dilakukan selama 12 bulan, dari tahun 2013 hingga 2014.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak yang berusia antara 7-20 tahun yang sering bermain *online game* di 6 warnet di Wilayah Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Penulis bekerja sama dengan penjaga warnet untuk mengumpulkan nama anak-anak dalam rentang usia tersebut yang setiap harinya menghabiskan waktu selama lebih dari 2 jam untuk bermain *online game*. Adapun jumlah anak yang bermain *online game* yang penulis kumpulkan disesuaikan dengan kondisi ramai dan luasnya warnet tersebut. Jumlah anak yang bermain dari tiap-tiap

warnet adalah sebagai berikut: (a) Warnet di lingkungan Rempoa Raya: 50 responden; (b) Warnet di lingkungan Ciputat Raya Gintung: 30 responden; (c) Warnet di lingkungan Poncol: 30 responden; (d) Warnet di lingkungan Kampung Hutan: 30 responden; (e) Warnet di lingkungan Sandratek Rempoa: 30 responden; dan (f) Warnet di lingkungan Cipayung: 30 responden.

Dari jumlah di atas, penulis memilih 100 orang responden dengan menggunakan teknik proporsional *random sampling*. Dengan teknik ini, jumlah sampel dipilih secara acak dan proporsional disesuaikan jumlah anak yang main. Untuk mengacak (merandom) sampel, penulis menggunakan cara *ordinal*, yaitu dengan memberi nomor urut pada semua nama anak dari tiap warnet. Adapun nama anak dengan nomor genap dipilih penulis sebagai sampel. Dari 6 warnet, jumlah banyaknya sampel yang dipilih adalah sebagai berikut: (a) Warnet di lingkungan Rempoa Raya: 25 responden; (b) Warnet di lingkungan Ciputat Raya Gintung: 15 responden; (c) Warnet di lingkungan Poncol: 15 responden; (d) Warnet di lingkungan Kampung Hutan: 15 responden; (e) Warnet di lingkungan Sandratek Rempoa: 15 responden; dan (f) Warnet di lingkungan Cipayung: 15 responden.

Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan beberapa tahap observasi. Observasi kelompok ialah observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu atau beberapa objek sekaligus. Beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan di dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok tidak terstruktur (Bungin, 2007). Observasi partisipasi (*participant observation*) ialah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan di mana *observer* atau peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden. Observasi tidak terstruktur ialah observasi yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi. Pada observasi ini, peneliti atau pengamat harus mampu mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati suatu objek.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi terstruktur karena *observer*

mengembangkan daya pengamatan berdasarkan fakta yang dilakukan oleh subjek penelitian. Adapun tahapannya dilakukan sebagai berikut:

Observasi Awal

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di warnet, dilakukan melalui pengamatan selama berada di warnet. Informasi dari hasil observasi awal adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan.

Observasi Tahap II

Alasan penulis melakukan observasi tahap II adalah untuk mendapatkan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku responden, dan untuk mengevaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu dan melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Adapun instrumen yang digunakan mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

Penyebaran angket dilakukan secara bertahap dan disebar di warnet-warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Pada angket ini terdapat 20 pertanyaan yang dibagi menjadi 10 pertanyaan mengenai *online game* dan 10 pertanyaan mengenai perkembangan bahasa anak. Jawaban yang diberikan terdapat lima alternatif yang terdiri: sangat setuju dengan poin 5, setuju dengan poin 4, tidak tahu dengan poin 3, kurang setuju dengan poin 2, dan sangat tidak setuju dengan poin 1. Data tentang karakteristik responden meliputi umur, jenis kelamin, dan status. Angket diberikan kepada 100 orang responden. Pengumpulan data lainnya melalui wawancara.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2006). Dalam kegiatan wawancara ini, penulis mewawancarai sebanyak 6 orang yang dipilih dari 100 respondent yang mengisi angket di atas dengan cara perekaman. Penulis merekam kegiatan

wawancara untuk mengetahui informasi tentang perkembangan bahasa anak di Warnet Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

Penulis juga mencatat semua hasil wawancara tentang perkembangan bahasa anak di Warnet Kelurahan Cempaka putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Adapun materi/pertanyaan yang dilontarkan seputar wawancara ini adalah 10 pertanyaan yang bersifat tidak formal untuk mengetahui bagaimanakah perkembangan bahasa anak dan bagaimana pengaruh *online game* terhadap perkembangan bahasa tersebut.

Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menyatakan analisis data kualitatif dilakukan sejak dan selama koleksi data. Secara prosedural, pengumpulan dan penganalisisan data, dalam penelitian kualitatif merupakan kesatuan dan tidak terpisahkan. Agar data yang diperoleh sesuai tujuan penelitian, maka dalam penganalisisan data, penulis melakukan reduksi data, yakni pengurutan, pemilahan, dan pengkodean data. Pada studi ini, data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan wawancara sebagai berikut: (1) kehadiran anak untuk bermain *online game* di warnet: dianalisis apakah jumlah anak yang aktif bermain *online game* di warnet telah menunjukkan adanya dampak buruk terhadap bahasa yang terlontar/terucap, dan (2) pengaruh bahasa anak di warnet : dianalisis seperti apakah bahasa yang terucap dari anak yang bermain *online game* di warnet.(Miles dan Huberman, 1994).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Memperhatikan dan berkunjung pada beberapa warnet, bahkan ada warnet khusus untuk layanan *online game*, maka terlihat bahwa kebanyakan dari pengguna dan pengakses internet adalah pecandu *online game*. Mereka sebagian besar merupakan anak-anak dan remaja. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran variabel tentang *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y),

dideskripsikan dalam bentuk deskriptif kuantitatif dari data masing-masing variabel yang meliputi rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan skor atau nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi (SD), skor atau nilai maksimum dan minimum, rentang antara skor minimum dan maksimum.

Adapun analisis angket dan wawancara di tabulasi ke dalam tiga karakteristik responden, yaitu yang berdasarkan jenis kelamin, usia, dan jenjang pendidikan (tabel 4.1, 4.2, dan 4.3), sebagai berikut:

Tabel 4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	Laki-laki	95	95%
02	Perempuan	5	5%
Jumlah		100	100%

Tabel 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	08 - 12 tahun	75	75%
02	13 - 17 tahun	20	20%
	18 - 20 tahun	5	5%
Jumlah		100	100%

Tabel 4.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

No	Pendidikan	Frekwensi Absolut	Prosentase
01	SLTA	5	5%
02	SLTP	20	20%
	SD	75	75%
Jumlah		100	100%

Data yang diperoleh tentang variabel perkembangan bahasa anak dengan banyaknya butir 15, diperoleh rentang teoritik 15 dan 60 rentang empirik dengan skor terendah 39 dan skor tertinggi 60, dengan simpang baku 4,61, median 49, mean 49,68, modus 48, banyaknya anak yang diteliti berdarakan ucapan bahasa yang kurang baik. Kemudian distribusi frekwensi dan histogram data perkembangan bahasa anak disajikan pada tabel 4.4. Distribusi frekuensi data perkembangan bahasa anak sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekwensi Data Perkembangan Bahasa Anak

No	Interval	Frekwensi Absolut	Nilai Tengah	Frekwensi Relatif
1	39 – 42	8	40,5	8,00
2	43 – 46	12	44,5	12,00
3	47 – 50	38	48,5	38,00
4	51 – 54	30	52,5	30,00
5	55 – 58	4	56,5	4,00
6	59 – 62	8	60,5	8,00
Jumlah		100	303	100

Data yang diperoleh dari variabel *online game* dengan sebaran butir 13, diperoleh rentang teoritik antara 13-52, dengan rentang empirik skor terendah 31 dan skor tertinggi 51, dengan simpang baku 4,66, median 39,5, mean 40,5 dan modus 39, banyaknya *game* yang dimainkan anak usia 9-12 tahun. Distribusi frekuensi dan histrogram data *online game* disajikan pada tabel 4.5. Distribusi frekuensi variabel *online game* sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekwensi Variabel Online Game

No	Interval	Frekwensi Absolut	Nilai Tengah	Frekwensi Relatif
1	31 – 33	10	32,0	10,00
2	34 – 37	24	35,5	24,00
3	38 – 41	38	39,5	38,00
4	42 – 45	16	43,5	16,00
5	46 – 49	8	47,5	8,00
6	50 – 53	4	51,5	4,00
Jumlah		100	249,5	100

Berdasarkan tabel tersebut di atas dapat dinyatakan bahwa responden paling banyak menjawab frekuensi absolut tertinggi berada pada kelas interval 38-41 yaitu sebanyak 38 responden atau 38% dari total responden. Frekuensi absolut terendah berada pada rentang interval 50 -53 sebanyak 4 responden atau 4% dari jumlah responden. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *online game* sangat diminati oleh anak-anak. Dari sebaran yang terlihat pada tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa data variabel *online game* dalam penelitian ini memiliki sebaran yang normal.

PENGUJIAN ANALISIS DATA

Uji Normalitas Sederhana

Berdasarkan hasil deskripsi data untuk variabel Y nilai median 49, mean 49,68, modus 48, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 47-50. Untuk variabel X, nilai median 39,5 mean 40,5 modus 39, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 38-41. Persyaratan normal adalah jika nilai mean, median dan modus dalam satu kelas interval yang sama, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *online game* (X) dan variabel perkembangan bahasa Anak (Y) berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Homogenitas data perkembangan bahasa anak (Y) atas *Online game* (X), diuji dengan menggunakan uji Bartlett. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 34,11$ sedangkan $X^2_{tabel} = 79,1$. Persyaratan data disebut homogen ialah jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ hal ini menunjukkan kelompok data perkembangan bahasa anak atas *online game* berasal dari populasi yang homogen, dapat dilihat pada tabel 4.6. Perkembangan Bahasa Anak (Y) dan *Online Game* (X), sebagai berikut:

Tabel 4.6. Perkembangan Bahasa Anak dan Online Game

Pengelompokan	X^2_{hitung}	X^2_{tabel} $\alpha = 0,05$
Y atas X	34,11	79,1
Syarat Normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$		

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data diperoleh informasi bahwa pengaruh *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) dapat disajikan dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 17,10 + 0,80x$ untuk mengetahui pengaruh variabel *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) maka diperlukan uji signifikansi dan linieritas terhadap persamaan regresi dengan menggunakan uji F. Persyaratan hipotesis nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,1$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *online game* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) adalah signifikan, dan hasil dari keputusan pengujian linieritas

terdapat hasil $F_h=0,401$ dan $F_t = ,2$, $F_h <F_t$, maka regresi berpola linier, sebagai berikut:

Tabel 4.7. ANAVA Regresi Linier sederhana

Varian	Db	Jk	Rjk	Fh	Ft(0,05)	Ft(0,01)
Total	100	356172				
Reg.a	1	354025	354,025			
Reg.b	1	1389,161	1,389,16	179,6395	4,41*	8,28
Sisa	98	757,83884	7,73			
Tuna	78	462,3949	5,93	0,40	13,23 ^{ns}	5,62
Cocok						
Galat	20	295,4439	14,77			

Sumber: Hasil penelitian bulan November 2014

Keterangan: * $F_h > F_t$ Regresi sangat signifikan
^{ns} $F_h < F_t$ Regresi berbentuk linier

Disimpulkan bahwa persamaan regresi tersebut linier dan signifikan. Korelasi antara variabel (X) dengan variabel (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r_{xy} = 0,813$. Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat korelasi positif antara variabel (X) dengan variabel (Y) diperlukan uji signifikansi koefisien korelasi dengan uji t, kriteria pengujian signifikansi koefisien korelasi adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,80$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$ (dk 99, $\alpha = 0,05$). Ini menunjukkan bahwa korelasi antara variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat korelasi positif antara variabel X terhadap variabel Y dapat diterima. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji signifikansi Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Uji Signifikansi Korelasi Variabel X Terhadap Variabel

Koefisien korelasi	dk	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
0,813	99	13,80	1,67	Signifikan
Syarat signifikan $t_{hitung} > t_{tabel}$				

Berdasarkan hasil uji korelasi bahwa determinasi antara variabel X terhadap variabel Y adalah $r_2 xy = 0,6603$ hal ini berarti bahwa 66,03% perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh permainan *online game*, sedangkan sisanya 33,97% dipengaruhi oleh faktor lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data temuan di lapangan tentang Pengaruh *Online Game* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-12 tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan, disimpulkan hal-hal sebagai berikut: (1) *online game* dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun; *Online game*, jika sudah paham, maka sangat mudah untuk dimainkan dan dioperasikan, tergantung keterampilan tangan, kecepatan daya pikir, dan reaksi terhadap bentuk serta gerakan yang ada pada layar *game*; (2) faktor eksternal, yang sangat mempengaruhi adalah fasilitas di rumah yang kurang, perhatian dan bimbingan dari keluarga sangat lemah sehingga mereka lebih senang bermain di warnet dan bermain *online game* daripada di rumah, termasuk motivasi belajar anak menjadi semakin menurun; dan (3) semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah kecanduan bermain *online game*, dapat merusak perilaku berbahasa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan beberapa hal berikut sebagai saran: (1) kepada lembaga pendidikan, untuk dapat memberikan pengawasan bagi anak didiknya yang memiliki kecanduan permainan *online game* karena dapat mempengaruhi prestasi belajar di sekolah dan perkembangan bahasa anak; (2) kepada orangtua agar, selalu memberikan perhatian yang penuh kepada anak-anak mereka, dan memberikan fasilitas bermain anak agar tidak ketergantungan bermain *online game* karena akan menghambat perkembangan, dan (3) kepada pemerintah daerah, agar dapat menyediakan fasilitas umum, termasuk tempat bermain untuk anak, dan masyarakat agar bisa menjadikan lingkungan di sekitar lebih sehat dan memahami dampak negatif yang diakibatkan oleh *online game*.

PUSTAKA ACUAN

- Bogdan, Robert C & Steven J. Taylor. 1992. *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach in the Social Sciences*, alih bahasa Arief Furchan. John Wiley and Sons. Surabaya: Usaha Nasional.
- Brown, D. 1980. *Principles of Language Learning and Teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Media Prenada Group.
- Gleason, Jean Berko dan Nan Bernstein Ratner, eds. 1998. Edisi Kedua. *Psycholinguistics*. New York : Harcourt Brace Collage Publishers
- Kadir. 2000. *Suatu Alternatif Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Problem Posing Matematika Pada Siswa Madrasah Aliyah*. Tesis Pada PPS UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Miles, MB. & Huberman, AM. 1994. *Qualitative Data Analysis (2nd edition)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Osgood, Charles E. 1953. *Method and Theory in Experimental Psychology*. Oxford University Press.
- Pateda, Mansoer. 1990. *Linguistik: (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Angkasa.
- Piaget. 1952. *The Origins of Intelligence in Children*. NY: International Universities Press.
- Purwanto, Ngalm. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1990. *Perkembangan Bahasa Anak: dari Lahir sampai Masa Prasekolah*. Jakarta: Unika Atmajaya.
- Sunarto, Kamanto_(a). 1992. *Sosiologi Kelompok*. Jakarta: Pusat antar Universitas. Ilmu-ilmu Sosial Universitas Indonesia.
- Sunarto, Kamato_(b). 2004. *Pengantar Sosiologi (Edisi Revisi)*. Jakarta: FEUI.
- Yahya. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. <http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi>, diakses April 2014.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Drs. Waldopo, M.Pd. peneliti bidang Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan pada penulisan artikel ini.
