



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7691-7703

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris

Yosefin Ratnalestari

Magister Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga

Email: yosefinratnalestari@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Game online menjadi populer dikalangan masyarakat, khususnya anak-anak. Tak hanya untuk sekedar hiburan semata, namun game online juga bisa menjadi sarana pemerolehan kosakata bahasa kedua, bahasa Inggris. Hal tersebut memungkinkan karena bahasa yang digunakan sebagai petunjuk game menggunakan bahasa Inggris. Bahasa pengantar dalam game online menggunakan bahasa Inggris. Kosakata bahasa Inggris dibutuhkan bagi pembelajar bahasa untuk dapat menguasai keterampilan dalam berbahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, tentu keterampilan berbahasa mereka akan lebih baik. Pada artikel kali ini, penulis mencoba untuk menggali lebih jauh mengenai pengaruh game online dalam pemerolehan kosa kata bahasa Inggris. Intensitas mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online tentu saja memiliki dampak bagi masing-masing penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak positif dari bermain game online adalah peningkatan kosa kata dalam bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif. Data dan sumber data dilakukan melalui pengamatan langsung oleh penulis, wawancara, kuesioner dan berdasarkan penelitian terdahulu.

Kata Kunci: Game Online, Pemerolehan Bahasa Kedua, Kosakata Bahasa Inggris

Abstract

Online games are becoming popular among people, especially children. Not only for mere entertainment, but online games can also be a means of acquiring vocabulary for a second language, English. This is possible because the language used as game instructions uses English. The language of instruction in online games is English. English vocabulary is needed for language learners to be able to master their language skills. The more vocabulary they have, of course their language skills will be better. In this article, the author tries to dig deeper into the influence of online games on the acquisition of English vocabulary. The intensity of those who spend more time playing online games certainly has an impact on each of its users, both positive and negative impacts. One of the positive impacts of playing online games is an increase in vocabulary in a second language, namely English. This study uses a qualitative description method. Data and data sources were carried out through direct observation by the author, interviews, questionnaires and based on previous research.

Keyword: Online Games, Second Language Acquisition, English Vocabulary

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Hingga saat ini bahasa Inggris banyak digunakan dalam komunikasi. Di Indonesia sendiri bahasa Inggris diajarkan di sekolah dan menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa. Dengan menguasai bahasa Inggris tentu pengetahuan seseorang akan menjadi lebih luas karena dapat berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia dan dapat mengakses berbagai pengetahuan.

Untuk dapat memahami bahasa Inggris dengan baik, penting bagi seseorang untuk memperoleh dan memahami kosakata. Kosakata bahasa Inggris menjadi dasar seseorang untuk menguasai keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris. Semakin banyak kosakata yang diperoleh seseorang maka semakin baik pula pemahamannya terhadap suatu bahasa, terutama bahasa Inggris. Ada berbagai cara yang bisa dilakukan untuk memperoleh kosakata bahasa Inggris. Salah satunya adalah beredarnya game online yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya. Ketika bermain game secara tidak langsung mereka akan mendapat dan mempelajari kosakata baru. Bagi seseorang yang tidak mengerti bahasa Inggris sama sekali, mereka akan mulai belajar dan mulai terbiasa menemui kosakata dalam bahasa Inggris.

Saat ini permainan game online sedang marak dilakukan oleh semua kalangan, khususnya anak-anak. Tak hanya untuk sekedar hiburan semata, namun game online juga bisa menjadi sarana pemerolehan kosakata bahasa kedua, bahasa Inggris. Hal tersebut memungkinkan karena bahasa yang digunakan sebagai petunjuk game menggunakan

bahasa Inggris. Bahasa pengantar dalam game online menggunakan bahasa Inggris.

Pada artikel kali ini, penulis mencoba untuk menggali lebih jauh mengenai pengaruh game online dalam pemerolehan kosa kata bahasa Inggris. Intensitas mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online tentu saja memiliki dampak bagi masing-masing penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Salah satu dampak positif dari bermain game online adalah peningkatan kosa kata dalam bahasa kedua, yaitu bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif.

Menurut penelitian terdahulu berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris mengungkapkan bahwa game online memiliki dampak yang positif dan negative. Dampak positif yang ditimbulkan ada banyak salah satunya adalah dapat meningkatkan seseorang dalam berbahasa Inggris. Bermain game online memiliki pengaruh yang cukup besar untuk membantu para remaja yang kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris.

Penelitian mengenai bahasa kedua telah dilakukan dengan melihat berbagai pendekatan. Salah satu penelitian mengenai bahasa kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Harifah. Dari hasil pembahasan tersebut dilakukan wawancara dan pengamatan langsung terhadap anak yang sedang bermain game online, peneliti menemukan istilah yang sering diucapkan. Wawancara dan pengamatan dilakukan pada anak usia 8-10 tahun. Anak usia tersebut telah mampu memproduksi beberapa jenis kata berbahasa Inggris.

Jurnal Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak yang ditulis oleh Siti Hafifah, Robiatul Adawiyah, Dona Aji Karunia Putra dalam Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 2, No. 1, Juni, 2022 menerangkan bahwa saat ini permainan game online sedang marak dilakukan oleh semua kalangan, khususnya anak-anak. Tak hanya untuk sekedar hiburan semata, namun game online juga bisa menjadi sarana pemerolehan kosakata bahasa kedua, bahasa Inggris. Hal tersebut memungkinkan karena bahasa yang digunakan sebagai petunjuk game menggunakan bahasa Inggris. Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk melihat dampak game online terhadap pemerolehan bahasa kedua anak serta untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan tersebut. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian tersebut anak-anak memperoleh dan memahami arti dari kosakata yang terdapat dalam game. Penelitian ini menggunakan pendekatan teori psikolinguistik yaitu language acquisition.

Penelitian mengenai efek game online terhadap kosakata bahasa Inggris juga telah dilakukan. Dalam jurnalnya, Anastasiya Yudintseva yang berjudul Synthesis of Research on Video Games for the Four Second Language Skills and Vocabulary Practice menyebutkan

bahwa tingkat kemahiran seseorang dalam berbahasa kedua dalam penggunaan kosakata memiliki hasil yang signifikan, terdapat efek positif pada hasil belajar kosakata. Namun, efektivitas dari satu jenis permainan atau genre tergantung pada jenis kelamin pengguna, kemahiran bahasa kedua, permainan, pengalaman dan tujuan pendidikan. Hal tersebut disampaikan dalam jurnalnya.

Penelitian lainnya oleh Aslanabadi dan Rasouli (2013) tentang pengaruh game terhadap peningkatan pengetahuan kosakata EFL Iran di taman kanak-kanak. Tujuan studinya adalah untuk menemukan cara untuk membantu pelajar EFL muda memperbaiki dan mempelajari kosakata baru dalam pikiran mereka. Penelitian dilakukan di dua taman kanak-kanak. Mereka membagi siswa menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan game online dalam pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran terstruktur. Hasil studinya mengungkapkan bahwa game tidak hanya membawa kesenangan bagi peserta didik, namun juga memotivasi peserta didik dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, Yip dan Kwan (seperti dikutip dalam Aghlara & Hadidi- Tamjid, 2011) menyarankan agar siswa yang menggunakan permainan untuk pembelajaran menjadi lebih sukses dalam mempelajari kata-kata baru dibandingkan mereka yang mempelajari kosakata lama melalui metode lama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan mempertimbangkan data yang hendak peneliti dapatkan bersifat individual dan sampel yang sedikit sehingga menggunakan metode penelitian kualitatif ini. Selain itu, metode kualitatif ini digunakan untuk mengembangkan teori dan mengambil kesimpulan berdasarkan data dan berorientasi pada proses. Hal tersebut selaras dengan apa yang telah disampaikan oleh Creswell (1994: 1-2 dalam Rose, Heath, McKinley, Jim, and Briggs Baffoe-Djan, Jessica. *Data Collection Research Methods in Applied Linguistics*. London: Bloomsbury. 2020 yang mengungkapkan bahwa Creswell menggambarkan penelitian kualitatif sebagai 'proses penyelidikan pemahaman sosial atau manusia' berdasarkan masalah guna membangun gambaran holistik yang kompleks, dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan rinci dari informan, dan dilakukan dalam pengaturan alami'. Dalam pandangan Kinsey, pendekatan kualitatif dalam pengumpulan data berbasis wawancara berdasarkan pendekatan terhadap analisis data.

Pengambilan data dilakukan dengan pengamatan langsung (observations). Observations, which provide first-hand collection of events and contexts being investigated (Rose, Heath, McKinley, Jim, and Briggs Baffoe-Djan, Jessica. London: Bloomsbury. 13. 2020).

Selaras dengan pernyataan tersebut, observasi yang dilakukan dengan melihat langsung peristiwa dan objek yang diteliti. Pada kasus ini, objek yang diteliti oleh peneliti merupakan kosakata dalam sebuah game online. Apakah dalam game online memiliki pengaruh dalam pemerolehan kosakata bahasa kedua? Hal tersebut tentu akan terjawab secara nyata dengan melakukan pengamatan langsung. Peneliti mencoba untuk masuk dan mengikuti permainan yang ada dalam game. Hal tersebut dilakukan dalam jangka waktu 3 minggu dengan intensitas permainan yang cukup sering.

Selain dengan pengamatan langsung, pengambilan data dilakukan dengan wawancara dari beberapa responden yang dipilih sesuai dengan objek penelitian. Responden yang terpilih merupakan pengguna game online. Agar data yang diperoleh bervariasi dan meyakinkan kebenarannya, maka peneliti melengkapi dengan kuesioner dan pengumpulan data dokumen. Kuesioner dibagikan kepada mereka pengguna game online sehingga data yang diperoleh relevan dengan penelitian. Pengumpulan data dokumen dilakukan dengan melihat penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang hendak diteliti.

Sumber datanya diambil dengan pengamatan langsung dari game Mobile Legends dan PUBG. Sumber data lainnya diambil dengan menyebarkan kuesioner dan wawancara langsung dengan pengguna game online. Sumber data tentu relevan dengan masalah yang dikaji.

Peneliti memulai penelitian dengan satu focus yaitu pengaruh dari game online terhadap pemerolehan kosakata dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Hasil data yang diperoleh dijabarkan dengan mengaitkan berdasarkan teori-teori terkait untuk menemukan apakah memang ada pengaruh game online dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris. Pengambilan data dilakukan dengan observasi langsung dan pengambilan sampel dengan kuesioner. Sampel diambil berdasarkan responden terpilih. Peneliti juga menggunakan referensi dari penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Teknik analisis data yang dilakukan berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, kuesioner dan pengumpulan data kemudian disajikan dan diverifikasi berdasarkan teori-teori dari sumber terkait untuk kemudian dijadikan sebuah kesimpulan. Berdasarkan data yang diperoleh, masalah yang hendak diteliti tentu akan terjawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa pengguna game online berada di usia di bawah 20 tahun. Data menunjukkan 80% diantaranya adalah pengguna dengan jenis kelamin laki-laki. Intensitas mereka dalam bermain game dilakukan lebih dari 8 jam perhari.

Dengan melihat intensitas ini tentu sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain game online. Game online yang dimainkan cukup bervariasi, antara lain PUBG, Mobile Legend, Free Fire, Point Blank, dan Apex Legends. Game online yang populer di masyarakat dan berdasarkan data yang telah diambil, diketahui bahwa 90% memainkan PUBG dan Mobile Legends. Kedua game online ini berbasis internet dan biasa dimainkan melalui smartphone mereka.

1. Karakteristik Game Online

Game online yang beredar di masyarakat dan seringkali dimainkan ada bermacam-macam jenisnya. Banyak dari penggunanya berusia di bawah 20 tahun. Hal ini dibuktikan dengan interview dan kuesioner yang telah dilakukan, bahwa 85% responden berusia dibawah 20 tahun. Bahkan beberapa diantaranya berusia 13 tahun. Usia ini adalah usia remaja yang sedang berkembang, baik dari fisik maupun psikis. Tentu apa yang mereka dapatkan dari lingkungan akan sangat mempengaruhi tumbuh kembangnya. Usia sekolah menengah adalah ketika seseorang memiliki banyak rasa penasaran dan masa ketika seseorang belajar banyak hal. Belajar yang dilakukan tidak hanya disekolah saja, namun bisa di mana saja. Terutama belajar bahasa kedua mereka bisa mendapat dari berbagai sumber.

Game online memiliki bermacam-macam karakteristik bergantung pada jenis gamenya. Bahasa pengantar dan segala petunjuk teknisnya menggunakan bahasa Inggris. Pengguna game online tak hanya dari Indonesia saja namun dari seluruh dunia.

Tak jarang mereka bisa saling berkomunikasi. Misalnya, game online PUBG. Game PUBG dimainkan secara berkelompok. Ketika pengguna masuk ke dalam game, mereka akan dikelompokkan dengan 1 tim yang terdiri dari 4 orang. Ketika memilih pilihan random, di sini mereka bisa berkomunikasi dengan orang asing. Berdasarkan interview dan observasi yang dilakukan oleh peneliti secara langsung. Komunikasi antar tim diperlukan sehingga tersedia *chat room* maupun dengan *voice call*. Ini adalah kesempatan bagi pengguna untuk mencoba mengasah dan belajar bahasa kedua. Segala bentuk petunjuk teknis dalam game PUBG menggunakan bahasa Inggris.

PUBG dan Mobile Legend adalah game online yang cukup populer di kalangan



masyarakat. Seperti halnya PUBG, Mobile Legends juga memerlukan kerjasama antar tim. Mobile Legends dirancang sebagai permainan antar tim. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan *base* lawan masing-masing sambil mempertahankan *base* mereka sendiri. Untuk menghancurkan dan mempertahankan *base* terdiri dari tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom*. Masing-masing jalur dijaga oleh avatar yang dikenal dengan istilah "*hero*". Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan *hero*. Untuk menjaga dan menyerang *base* musuh mereka dibantu oleh karakter komputer yang lebih lemah yang disebut *minions*. Setiap *hero* bertugas di jalurnya masing-masing, ada pula yang bertugas sebagai *jungler*. Kerjasama dan komunikasi antar tim tentu sangat diperlukan agar dapat menang dalam permainan, sehingga disediakan *chat room* dan juga *voice call*. Tak jarang pengguna bertemu dengan pengguna dari luar negeri yang menggunakan bahasa Inggris, sehingga mereka dipaksa untuk mampu berbahasa menyesuaikan dengan sesama timnya. Secara tidak langsung mereka belajar bahasa Inggris.

Seperti pada gambar diatas, informasi mengenai *hero* menggunakan bahasa Inggris. Apabila pengguna ingin mengenal karakteristik dari serangan *hero* tersebut maka mereka harus menerjemahkannya terlebih dahulu. Berdasarkan hasil penelitian, game online yang beredar dan paling banyak dimainkan oleh penggunanya adalah game yang membutuhkan kekuatan dan kerjasama tim. Selain komunikasi yang diperlukan, petunjuk teknis juga sangat diperlukan agar permainan berjalan dengan baik. Petunjuk yang menggunakan bahasa Inggris ini memungkinkan penggunanya untuk memahami dan mengerti maksudnya. Karena dilakukan berulang-ulang tanpa sadar mereka menjadi tahu artinya. Bahkan seringkali mereka berkomunikasi dengan teman mereka menggunakan bahasa Inggris dan Indonesia.

2. Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan data yang telah diambil dapat ditarik kesimpulan bahwa game online memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam pemerolehan kosa kata bahasa Inggris. Hal tersebut dibuktikan dengan 30 responden, 18% memperoleh manfaat dalam penguasaannya dalam kosakata bahasa Inggris. Secara tidak sadar mereka memperoleh kosakata-kosakata baru. Pemerolehan kosakata tersebut membantu dalam meningkatkan penguasaan bahasa Inggris mereka. Bahkan tak jarang dari mereka menemui orang-orang asing yang juga bermain game dengan menggunakan bahasa Inggris, sehingga terjadi interaksi. Segala petunjuk yang terdapat dalam game online menggunakan bahasa Inggris. Sehingga mau tidak mau pengguna game harus mengerti kosakata tersebut. Terdapat

beberapa kosakata yang sering dijumpai, seperti *cheat*, *build*, *by one*, *battle*, *draft*, *room*, *shoot*, *hero*, *lag*, dan *error*. Seperti kita lihat pada gambar di bawah ini,



Dalam gambar tersebut menunjukkan hasil dari sebuah pertandingan yang dilakukan dalam *Mobile Legends*. Misalnya kata *share* (bagikan) dan *continue* (lanjutkan). Petunjuk tersebut disampaikan dengan menggunakan bahasa Inggris, untuk mengetahui langkah selanjutnya mengenai apa yang harus dilakukan, maka pengguna mau tidak mau harus mengerti artinya. Dari sini secara tidak langsung pengguna game akan memperoleh kosakata bahasa Inggris.



Kosakata lain yang seringkali digunakan dalam game *Mobile Legends* adalah *victory* dan *defeat*. *Victory* yang artinya menang dan *defeat* yang artinya kalah. Kosakata-kosakata ini sudah tidak asing lagi bagi pengguna *Mobile Legends*. Pengguna game online terutama *Mobile Legends* memiliki istilah-istilah khusus yang biasanya digunakan dalam bahasa Inggris. Berikut beberapa istilah kata yang sering digunakan.

a. *Lag* (ketinggalan)

Istilah *lag* seringkali digunakan ketika bermain game online. Istilah kata ini mengartikan ada ketertinggalan baik dalam jaringan internetnya maupun kesalahan teknis lainnya, sehingga permainan tidak dapat berjalan dengan baik. Implikasi

kalimatnya, "Sorry, Bro! Ngelag sinyal gue"

"Eh, bentar.. bentar, ngelag"

b. *Push Rank*

Istilah *Push Rank* digunakan ketika pengguna game online Mobile Legends hendak bermain mode *Ranked*. Dalam permainan ini, ada beberapa macam mode yang tersedia, *Brawl*, *Classic*, maupun *Ranked*. Mode *ranked* digunakan untuk menambah peringkat game tersebut. Implikasi dalam kalimatnya, "woi! *Push Rank* yokkkk! *Rank* gue baru *Legend* mau gue naikin *Mythic*"

c. *Shoot*

Istilah *shoot* sering digunakan dalam game online PUBG. *Shoot* yang memiliki arti menembak, ini digunakan ketika masuk dalam permainan saat melihat musuh mendekat. Implikasi kalimat, "Cepat *shoot* ada musuh!"

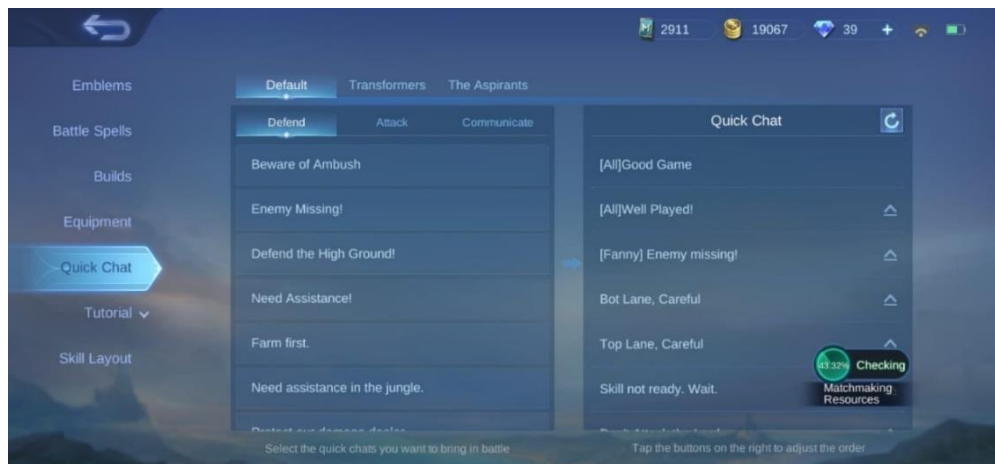
d. *Epic comeback*

Istilah *epic comeback* biasa digunakan dalam Mobile Legends. *Epic comeback* merupakan sebuah frasa yang bermakna membalikkan keadaan. Artinya ketika dalam sebuah permainan tiba-tiba tim lawan yang tertinggal dapat langsung menyusul. Dengan kata lain tim tersebut bisa langsung membalikkan keadaan.

Istilah-istilah tersebut hanya sebagian dari banyaknya istilah yang muncul dan sering digunakan. Pengulangan kata dan intensitas pengguna sebagai pendengar membuat pengguna terbiasa dan hafal konteks gramatikalnya. Mereka pada akhirnya mampu menempatkan fonem maupun frasa sesuai dengan konteksnya.

Kosakata-kosakata baru yang telah mereka dapatkan dalam bermain game online tentu membantu dalam pengembangan dan pemerolehan bahasa kedua, bahasa Inggris. Konsep yang mereka dapatkan secara alami akan ditampung di dalam pikiran mereka. Kosakata-kosakata baru akan tertampung dalam otak. Hal tersebut membantu ketika terjadi proses produksi bahasa. Mulai dari konseptualisasi, mereka memiliki konsep-konsep dalam pikiran mereka untuk selanjutnya diformulasikan. Dalam tahap ini kosakata-kosakata yang tersimpan akan dipanggil kembali layaknya sebuah kamus, hingga terjadilah proses artikulasi.

Apabila mereka merasa asing dengan kosakata yang baru ditemuinya ketika bermain game online, maka mau tidak mau mereka harus mencari di kamus ataupun terjemahan melalui browser. Pencarian arti akan kosakata baru membantu mereka untuk memperkaya



kamus kosakata dalam otak atau pikiran mereka. Perhatikan gambar berikut,

Berdasarkan gambar di atas, terdapat quick chat yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan teks kepada timnya. Quick chat tersedia dalam bahasa Inggris, begitu juga apa yang pengguna dengar ketika bermain. Sistem akan melafalkan quick chat tersebut dalam bahasa Inggris. Apabila penggunanya bermain game online secara terus menerus, maka kosakata dan kalimat-kalimat baru akan otomatis tersimpan di dalam otaknya. Hal ini relevan dengan keterlibatan antara otak kanan untuk penyimpanan memori bahasa. Otak akan secara otomatis menyimpan kosakata-kosakata baru menjadi kamus. Apabila suatu saat diperlukan, maka otak akan bekerja, mengkonsepkan dan memformulasikan apa yang sudah didapat sebelumnya menjadi sebuah ujaran yang sempurna.

Kosakata yang didapatkan dari bermain game online diperoleh secara tidak sengaja dan alami. Seperti pendapat Krashen yang menyatakan bahwa SLA diperoleh secara alami yang didukung oleh faktor lingkungan mereka. Secara umum seseorang memperoleh bahasa dengan imitation atau mengulang kosakata yang telah diterimanya. Semakin sering seseorang mengulang hingga menjadi terbiasa dan menetap dalam pikiran

3. Pengaruh Terhadap Bahasa Kedua

Adanya pengaruh game online dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris ini tentu dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Bermain game online tak hanya sebagai hiburan semata dan ajang bersenang-senang namun juga dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Seseorang belajar bahasa Inggris sebagai salah satu syarat untuk diterima di tengah-

tengah masyarakat. Seringkali ketika sudah memperoleh bahasa pertama,

tak jarang seseorang akan merasa enggan dan terbebani ketika belajar bahasa asing, atau bahasa kedua. Penggunaan game online ini menjadi salah satu solusi yang bisa ditempuh bagi seseorang ketika ingin belajar bahasa. Tak hanya sebagai media hiburan namun juga sebagai media belajar. Seseorang akan termotivasi dan tidak merasa terbebani dengan belajar bahasa yang dianggap rumit. Tumbuhnya motivasi bagi diri seseorang ketika belajar bahasa akan memaksimalkan hasil yang didapat.

Intensitas waktu yang digunakan pengguna dalam bermain game menentukan keberhasilan mereka dalam keterampilan berbahasa Inggris. Data menunjukkan bahwa waktu yang mereka miliki sehari lebih banyak digunakan untuk bermain game. Karena kosakata yang ditemukan berulang-ulang dan konteksnya yang sama sehingga pemahaman mereka dalam berbahasa meningkat.

Banyaknya kosakata yang didapat dan seringnya interaksi menggunakan bahasa Inggris membuat pengguna terbiasa. Sehingga kemampuan berbahasa (*language skills*) seperti mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) akan bisa berjalan dengan baik.

Media belajar yang melibatkan game online ini memunculkan penggunaan bahasa secara kreatif. Dengan game online dapat menggunakan bahasa lebih komunikatif dan menciptakan konteks dalam bahasa yang berguna dan bermakna.

SIMPULAN

Game online merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubungnya. Game online memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan orang lain. Kebanyakan dari game online menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya dan petunjuk bagi penggunanya. Bahasa Inggris yang menjadi bahasa Internasional memungkinkan semua khalayak untuk mempelajarinya. Ada banyak sarana yang bisa digunakan untuk mempelajari bahasa Inggris salah satunya adalah dengan bermain game online. Game online yang memungkinkan penggunanya untuk belajar secara tidak langsung bahasa Inggris yang menjadi bahasa kedua di Indonesia. Dengan bermain game secara tidak langsung pengguna akan memperoleh kosakata-kosakata baru.

Dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, kosakata (*vocabulary*) memiliki peran penting untuk membangun kemampuan berbahasa seseorang. Kemampuan berbahasa (*language skills*) seperti mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) memerlukan pengetahuan dan pemahaman kosakata yang baik. Tanpa kosakata yang baik, maka kemampuan berbahasa tidak akan

terbangun dengan baik. Sehingga penting bagi seseorang untuk terus mengembangkan kosakatanya. Teori tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu maupun penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa game online memiliki pengaruh dalam pemerolehan kosakata bahasa Inggris. Namun demikian, efektivitas pemerolehan bahasa kedua tergantung pada jenis kelamin pengguna, usia pengguna, kemahiran bahasa kedua, pengalaman, permainan, serta tujuan belajar lainnya. Intensitas waktu yang digunakan pengguna tentu juga mempengaruhi hasil yang didapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghlara, L. & Hadiditamjid, N. (2011). The effect of digital games on Iranian vocabulary retention in foreign language acquisition. *Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Ali Derakhshan, Elham Davoodi Khatir. The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research* Volume 2, Issue 3, 2015, pp. 39-47
- Alif Cahya Setiyadi dan Mohammad Syam'un Salim. Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen. Vol. 8, No. 2, Desember 2013.
- Aslanabadi, H., & Rasouli, G. (2013). The effect of games on improvement of Iranian EFL vocabulary knowledge in kindergartens. *International Review of Social Sciences and Humanities*, 6(1), 186-195.
- Dewaele, Jean-Marc and Li, Chen Chen (2020) Emotions in Second Language Acquisition: a critical review and research agenda. *Foreign Language World* 196 (1), pp. 34-49. ISSN 1004-5112.
- Eko, dkk. Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Cbis Journal-Vol.08no.02(2020)*, September
- Fahad Hamad Aljumah, Second Language Acquisition: A Framework and Historical Background on Its Research. English Language and Translation Department, College of Arabic Language and Social Studies, Qassim University, Saudi Arabia. *English Language Teaching*; Vol. 13, No. 8; 2020
- Florence W. M. Yip, Alvin C. M. Kwan. Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. Volume 43. 17 Februari 2007
- Rose, Heath, McKinley, Jim, and Briggs Baffoe-Djan, Jessica. Data Collection Research Methods in Applied Linguistics. London: Bloomsbury. 2020 Jonathan Rosa, Bringing Race Into Second Language Acquisition. *The Modern Language Journal*, 103 (Supplement 2019) DOI: 10.1111/modl.12523 0026-7902/19/145-151

- Krashen, Stephen D. Exploration in Language Acquisition and Use. USA.2003
- Larsen-Freeman, Diane. Looking Ahead: Future directions in, and Future Research Into, Second Language Acquisition. Foreign Language Annals Volume 11, 13 February 2018
- Muthiara Firdaus, Elise Muryanti. Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.. Halaman 1216-1227 Volume 4 Nomor 2 Tahun 2020
- Nur Rokhman, Farid Ahmadi. Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- Nurhasanah, dkk. Language Acquisition of Children Age 4-5 Years Old in TK Dhinukum Zholtan Deli Serdang. Linglit Journal: Scientific Journal of Linguistics and Literature, Vol. 1, No.1, Desember 2020
- Rosida Tiurma Manurung. Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal dengan Stimulus Games Edukasi.. International Seminar Prasasti III: Current Research in Linguistics.
- Siti Hafifah, dkk. Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Volume 6, Nomor 2, Desember 2017
- Qing Wu. Jingwei Zhang. The Effect of English Vocabulary Learning with Digital Games and its Influencing Factors based on the Meta-Analysis. Wuhan University.
- Zhihong Bai Shanxi. An Analysis of English Vocabulary Learning Strategies. Linfen, China.