



The Influence of Modern Video Games on Children's Second Language Acquisition : Literature Riview

Muhammad Reza Rizki ^{1,*}, Reimond Napitupulu ²

¹ English Education; Panca Sakti Univesity; e-mail: rezarizkimuhammad692@gmail.com

* Correspondence: e-mail: rezarizkimuhammad692@gmail.com

Abstract: *This literature review discusses the influence of modern video games on children's second language, in this discussion it can be seen that children have developments in their language in the first and second objectives, children have developments in their language and know more about new languages from video games, but children tend to just repeat new words without knowing the meaning, we as educators must also be able to sort out whether this language is good for children or not, the downside is that there is a lot of bad language that children will receive if we don't pay attention when playing games, the hope is to developers can make video games specifically for children's language development.*

Keywords: *The Influence , Video Game ,Second Language ,Journal , Literature Riview*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi mempengaruhi cara pembelajaran bahasa berlangsung. Saat ini, bahasa dapat diperoleh dengan cara yang sangat menarik melalui video game (Pereira, 2018). Video game telah menjadi bagian dari kata kunci abad ke-21 dan diakui sebagai alat pembelajaran yang efektif (Reinders, 2011; Hitosugi, Schmidt, & Hayashi, 2014; Ke, 2016; Liu, Holden, & Zheng, 2016). Postic (2015) menjelaskan bahwa dalam satu dekade terakhir, terlihat adanya peningkatan yang jelas dalam kemampuan bahasa Inggris anak. Perubahan ini dapat dikaitkan dengan pengaruh media dan juga video game. Seiring berjalannya waktu, video game menjadi lebih dari sekedar hiburan dan menjadi pekerjaan. Beberapa video game lebih maju daripada film atau buku dalam hal kapasitasnya menyampaikan cerita. Video game merupakan sumber masukan bahasa kedua yang potensial, namun penelitian mengenai efektivitasnya dalam pemerolehan bahasa anak-anak masih belum memadai. Pembelajaran L2 yang efektif melalui video game “lebih mungkin terjadi jika kesimpulan praktis dapat diambil dari bukti empiris” (DeHaan, Reed, & Kuwanda, 2010, hal. 74). Tidaklah aneh jika kita berpikir bahwa video game dapat mempengaruhi anak-anak lebih dari jenis media lainnya.



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video game modern terhadap Perolehan Bahasa Kedua anak.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah membawa banyak perubahan dalam cara pembelajaran bahasa terjadi. Salah satu cara belajar bahasa yang menarik dan terkenal di kalangan anak-anak adalah video game.

Video game online dapat menjadi sumber masukan bahasa kedua yang baru, karena memberikan konteks interaktif, serta memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dengan pemain lain.

Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua yang paling banyak dipelajari dan digunakan di dunia, karena mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris melalui video game online dapat memberikan manfaat bagi anak di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan mencoba menjawab beberapa pertanyaan pokok :

1. Bagaimana peran orang tua dalam mengetahui perkembangan anaknya melalui video game?
2. Apa peran orang tua dalam membatasi bahasa kasar dalam video game?
3. Apa yang harus dijadikan contoh untuk mendapatkan bahasa yang baik dalam video game?

2. Metode Penelitian

Menentukan jenis penelitian dan desain penelitian. membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang rutin bermain video game dan kelompok kontrol yang tidak bermain video game atau bermain video game dengan frekuensi rendah.

Menentukan teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian. Anda dapat memberikan tes bahasa kedua sebelum dan sesudah perawatan, yaitu bermain video game, untuk melihat perubahan nilai tesnya.



Membuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis. menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif atau negatif video game terhadap pemerolehan bahasa kedua anak. memberikan saran bagi penelitian selanjutnya atau bagi praktisi pendidikan bahasa.

3. Hasil dan Pembahasan

Isyaku Hassan (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *The Influence of Modern Video Games on Children's Second Language Acquisition*, Dalam penelitian ini diamati seorang anak perempuan berusia 7 tahun bernama Khairatul Erina. Erina bersekolah di sekolah dasar bernama Sekolah Rendah Kebangsaan Pulai Indah di Malaysia.

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video game terhadap perolehan L2 anak. Seperti yang diasumsikan oleh CPH, periode awal pemerolehan bahasa memainkan peran penting dalam pembelajaran L2. Dari penjelasan Vanhove (2013), pembelajar bahasa kedua yang memulai pemerolehan bahasa sejak dini tentu akan mengungguli pembelajar di kemudian hari. Dalam penjelasan observasi pertama ini, Erina telah menunjukkan kemajuan luar biasa dalam memperoleh beberapa kosakata baru dan mampu mengeja kata dengan benar. Terlebih lagi, Erina secara spontan mampu memahami instruksi dalam permainan yang tidak menghalangi perkembangannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Erina dapat beradaptasi dan memperoleh bahasa lebih cepat pada usia dini.

Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa video game dirancang untuk menantang pemainnya melalui pengetahuan atau gameplay yang kompleks. Hal ini mendorong pemain untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk menemukan jalan melalui permainan, sehingga lebih mudah menggunakan bahasa. Contoh utama lainnya adalah komunikasi berbasis kerja tim. Saat peneliti mengikuti sesi permainan, beberapa tahapan permainan memerlukan kerjasama antar pemain. Komunikasi sangat penting untuk memastikan kemajuan dalam sesi permainan. Oleh karena itu, video game mempengaruhi perolehan L2 Erina melalui pengembangan kosa kata, interaktivitas, serta fasilitasi komunikasi.

Tujuan kedua dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses perolehan L2 dalam video game. Terlihat bahwa Erina mempelajari kosa kata baru melalui langkah



pertama meniru suara, kemudian mengulangi kata-kata dengan inisiatif, dan menanyakan arti kata-kata. Selama observasi, peneliti memperhitungkan proses bahasa Akuisisi. Setiap kali Erina mendengar kata baru, dia terus mengulanginya berkali-kali secara naluriah, dan akhirnya mengenali kata tersebut dalam prosesnya. Namun, dia tidak mengerti arti sebenarnya di balik kata-kata itu. Dalam hal ini, Lorena (2007) mencatat bahwa salah satu peristiwa pertama dalam pemerolehan bahasa adalah melalui peniruan. Peniruan alamiah adalah keadaan dimana anak mengulang-ulang pembicaraan tanpa diminta. Selain itu, setelah mengenal kosa kata baru, naluri Erina yang terbiasa bertanya kepada peneliti atau anggota keluarganya tentang arti kata tersebut.

Maka penelitian dalam jurnal ini menyelidiki pengaruh video game terhadap Pemerolehan Bahasa anak. Hasilnya menunjukkan bahwa video game dapat mempengaruhi perolehan L2 anak melalui pengembangan kosa kata, interaktivitas, dan komunikasi. Sebelumnya ditemukan bahwa anak-anak belajar dengan mengadaptasi skema mereka melalui peniruan dan coba-coba. Namun, langkah-langkah yang diperlukan harus diambil ketika memperkenalkan anak-anak pada bahasa baru melalui video game karena penggunaan kata-kata vulgar yang tidak dapat dihindari dan kurangnya formalitas ceramah. Kegagalan mengambil tindakan akan merugikan perkembangan anak baik aspek kognitif maupun afektif. Namun hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan. Dibandingkan dengan video game modern lainnya, desainer game harus berhati-hati dalam menggunakan bahasa kata-kata vulgar untuk menghindari dampak negatifnya terhadap anak-anak. Dengan menetapkan implikasi pedagogi dari video game modern, penelitian ini dapat menjadi bahan pendidik dan pengembang kurikulum yang berharga, khususnya dalam pembelajaran bahasa kedua. Harapannya, beberapa praktik penggunaan video game dapat diterapkan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa anak.



4. Kesimpulan

Kesimpulannya anak dapat mengembangkan bahasa keduanya melalui video game, bisa dari bahasa dalam game atau komunikasi dengan teman online, namun banyak juga bahasa buruk yang dapat diterima anak dari video game, khususnya bagi orang tua harus diperhatikan. ke permainan. apa yang sedang dimainkan oleh anak-anak dan orang tua harus membatasi anak jika video game tersebut menggunakan kata-kata yang tidak enak didengar oleh anak-anak, dan harapannya bagi para pengembang game agar dapat meminimalisir kata-kata buruk dalam video game untuk anak-anak, dan juga agar dapat membuat video game khusus untuk perkembangan bahasa anak.

Referensi

- deHaan, J., Michael Reed, W. M., & Kuwada, K. (2010). The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. *Language Learning and Technology*, 14(2).
- Hassan, I. (2020). The Influence of Modern Video Games on Children's Second Language Acquisition. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.3680020>
- Hitosugi, C. I., Schmidt, M., & Hayashi, K. (2014). Digital game-based learning (Dgbl) in the l2 classroom: The impact of the un's off-the-shelf videogame, food force, on learner affect and vocabulary retention. *CALICO Journal*, 31(1).
<https://doi.org/10.11139/cj.31.1.19-39>
- Liu, Y., Holden, D., & Zheng, D. (2016). Analyzing students' Language Learning Experience in an Augmented Reality Mobile Game: An Exploration of an Emergent Learning Environment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.055>
- PEREIRA, J. (2013). Video Game Meets Literature: Language Learning with Interactive Fiction. *E-Teals: An e-Journal of Teacher Education & Applied Language Studies*, 4(4).
- Reinders, H., & Wattana, S. (2011). Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. *Digital Culture & Education*, 3(1).