

Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Keterampilan Bahasa Anak Usia 4 Tahun

Azka Ina Rotu Duja¹, Siska Lidia Fitri^{2*}, Yulaika Nursepta Salsabila³,
Muhammad Ichsan Nurjam'an⁴

^{1,2*,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

Jl. Raya Leuwiliang No.106, Kelurahan Leuwimekar, Kecamatan Leuwiliang, Kabupaten Bogor,
Provinsi Jawa Barat, Indonesia

¹azkainarotuduja@gmail.com

^{2*}siskafitri07@gmail.com

³yulaikanursepta@gmail.com

⁴ichsan2820@gmail.com

Abstrak

Penggunaan game digital pada anak usia dini yang tidak terkontrol berpotensi memengaruhi perkembangan bahasa dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak kecanduan game digital terhadap keterampilan bahasa dan perkembangan emosional anak usia 4 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek seorang anak berusia 4 tahun yang terindikasi mengalami kecanduan game *Free Fire*. Data dikumpulkan melalui teknik observasi langsung dan pencatatan lapangan terhadap perilaku bahasa dan respons emosional anak selama berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan intensif terhadap game digital memengaruhi penggunaan bahasa anak, yang ditandai dengan kecenderungan meniru kosakata dan ekspresi karakter dalam game yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Selain itu, anak mengalami penurunan kemampuan berbahasa kontekstual serta berkurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Dari aspek emosional, anak menunjukkan ketidakstabilan emosi, seperti kemarahan berlebih ketika dilarang bermain game serta kesulitan dalam mengendalikan diri. Faktor utama yang memicu kondisi tersebut adalah kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua serta durasi bermain yang berlebihan. Dampak yang teridentifikasi mencakup tiga aspek perkembangan, yaitu keterampilan bahasa, sosial-emosional, serta perkembangan kognitif yang berkaitan dengan konsentrasi anak. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran orang tua dan lingkungan dalam mengontrol penggunaan perangkat digital pada anak melalui pembatasan waktu bermain, pemberian alternatif aktivitas edukatif, serta penguatan literasi digital sejak dini agar pemanfaatan teknologi dapat mendukung perkembangan anak secara optimal dan seimbang.

Kata Kunci: Game Online, Free Fire, Keterampilan Bahasa

Abstract

The uncontrolled use of digital games among early childhood may affect children's language and emotional development. This study aims to describe the impact of digital game addiction on the language skills and emotional development of a four-year-old child. The research employed a qualitative descriptive approach with a single research subject, a four-year-old child suspected of experiencing addiction to the digital game Free Fire. Data were collected through direct observation and field notes focusing on the child's language behavior and emotional responses during interactions with the surrounding environment. The findings indicate that intensive exposure to digital games influences the child's language use, as reflected in the tendency to imitate vocabulary and expressions of game characters that are not appropriate for the child's developmental stage. In addition, the child



showed a decline in contextual language ability and reduced social interaction with others. From an emotional perspective, the child demonstrated emotional instability, such as excessive anger when prohibited from playing the game and difficulties in self-regulation. The main contributing factors include limited parental supervision and assistance, as well as excessive gaming duration. The negative impacts identified encompass three developmental aspects: language skills, socio-emotional development, and cognitive development related to attention and concentration. This study highlights the importance of collaboration between parents and the surrounding environment in regulating children's digital device use through limiting gaming duration, providing alternative educational activities, and promoting early digital literacy so that technology can support children's balanced and optimal development.

Keywords: *Online Games, Free Fire, Language Skills*

PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan bahasa sebagai media komunikasi karena melalui bahasa mereka dapat berinteraksi dan menyampaikan berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh (Mailani et.al., 2022) yang menyatakan bahwa bahasa menjadi kunci untuk berbagi ide, pendapat, dan gagasan dengan orang lain. Dengan bahasa, seseorang dapat terhubung dengan orang lain, bertukar informasi, dan saling memahami. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak semata alat bicara, tetapi juga fondasi untuk berinteraksi dengan baik dan harmonis di masyarakat.

Game adalah kegiatan rekreasional yang melibatkan kompetisi antara pemain dengan aturan tertentu. Game online adalah jenis permainan video yang dimainkan melalui internet, memungkinkan pemain terhubung dengan pemain lain secara langsung, berbeda dengan game offline yang hanya dapat dimainkan secara lokal (Hidayatul, N., & Tifatul, A. (2025). Lebih dari itu, game online umumnya melibatkan persaingan antarpemain dan bersifat menghibur. Elemen visual dan auditoty yang atraktif dalam game dapat

meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemain, sehingga game menjadi sangat populer di kalangan Berbagai usia, termasuk anak-anak usia dini seperti 4 tahun, yang dapat mengalami peningkatan motivasi untuk terus bermain.

Anak usia dini, seperti 4 tahun, adalah anak yang berada pada fase pemerolehan bahasa. Pemerolehan bahasa adalah proses kompleks yang melibatkan anak dalam menangkap, memproduksi, dan menggunakan kata-kata untuk berkomunikasi. Kemampuan bahasa anak berkembang saat mereka merespon ucapan, mengikuti instruksi, dan berbicara dengan baik. Anak tidak dapat memperoleh bahasa secara langsung, tetapi mereka dapat memahami sistem linguistik melalui stimulasi bahasa dari orang dewasa. Meskipun bahasa yang diterima tidak selalu beraturan, anak berusaha menguasainya (Aini et al., 2025). Dalam proses pemerolehan bahasa, anak cenderung melakukan peniruan terhadap apa yang mereka dengar dari lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menyebabkan anak mengemukakan kata-kata yang mungkin tidak sesuai

dengan usia atau konteks perkembangan mereka, karena masih dalam proses pembelajaran dan penyesuaian bahasa.

Dengan berkembangnya zaman dan adanya teknologi yang semakin canggih, akses internet dan media sosial yang tak terbatas telah mempengaruhi cara generasi Z memahami dunia, berinteraksi, dan membuat keputusan sehingga mereka disebut sebagai generasi yang sangat adaptif terhadap perubahan (Rahmadillah et.al., 2025). Dengan mulainya teknologi yang semakin Canggih, telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia. Hal ini memungkinkan akses luas terhadap berbagai aplikasi terlebih untuk anak usia dini mereka kerap senang ketika dapat mengakses youtube dan game online. Dalam kegiatan ini anak usia dini yang berada fase pemerolehan bahasa kerap meniru apa saja yang mereka lihat. Misalnya, meniru kosakata baru yang mereka dengar walaupun terkadang bukan kosakata yang seharusnya mereka ketahui, dengar, dan ucapkan.

Selain dapat menambah kecakapan dan menambah kosakata baru untuk anak yang berada pada fase pemerolehan bahasa, game online berdampak negatif terhadap anak (Asmiati et al., 2021). Anak yang kecanduan game online cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, terutama ketika topik pembicaraan tidak terkait dengan game yang mereka mainkan. Hal ini terjadi karena pada saat anak bermain game online anak hanya memiliki satu fokus, yaitu gadget yang dapat membuat anak-anak lupa akan dirinya. Bahkan,

menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan usianya. Kata-kata tersebut diperoleh melalui interaksi virtual pada saat mereka bermain game online (Kamilah et.al., 2020).

Perkembangan emosional anak merupakan proses penting untuk membentuk kepribadian, pola pikir, dan kemampuan sosial anak. Hal ini mencakup kemampuan anak untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi mereka, serta membangun hubungan yang sehat dengan orang lain (Marsari et.al., 2021). Perkembangan emosi adalah kondisi yang lebih kompleks di mana perubahan biologis terjadi karena perilaku individu, baik perasaan, nafsu, maupun suasana mental yang tidak terkontrol (Hanifah et.al., 2025).

Analisis tentang topik ini sebelumnya dibahas oleh (Asmiati et al., 2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak". Perbedaan analisis ini dengan analisis sebelumnya terletak pada materi yang diteliti oleh Asmiati, et.al. (2021) dalam jurnalnya menganalisis dampak penggunaan game online terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Namun, pada penelitian kali ini, peneliti berfokus pada dampak negatif game online Free Fire terhadap keterampilan bahasa anak usia 4 tahun dan apa sajakah yang menjadi faktor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap anak usia dini?.

Tujuan penelitian ini berfokus pada menganalisis dampak negatif game free fire terhadap perkembangan kebahasaan dan dampaknya terhadap perkembangan emosional anak usia 4 tahun. Subjek dalam penelitian ini adalah



seorang anak yang berinisial AG yang berusia 4 tahun. AG adalah seorang anak yang memiliki latar belakang keluarga broken home, ayah dan ibunya berpisah sejak ia berusia 3 tahun, ia lebih sering menghabiskan waktu bersama neneknya. Kurangnya pengawasan dari orang tua membuat AG terbiasa menghabiskan waktu berjam-jam dengan gadgetnya ia kerap kali lupa waktu ketika menggunakan gadget untuk bermain online. Hal ini membuat AG menjadi kerap marah ketika diajak untuk melakukan aktifitas lain seperti bermain

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggambarkan dan memahami fenomena secara mendalam berdasarkan data yang diperoleh langsung dari subjek. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik simak bebas libat cakap (SBLC), yaitu teknik pengamatan di mana peneliti hanya mengamati percakapan atau perilaku tanpa terlibat di dalamnya sehingga data yang diperoleh lebih objektif dan alami (Saputri & Rahmawati, 2020). Aktivitas pengamatan didukung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap subjek AG, seorang anak berusia 4 tahun asal Leuwiliang. Observasi dilakukan tanpa sepengetahuan subjek, dengan peneliti dan subjek berada dalam ruangan yang sama, untuk memperoleh gambaran perilaku dan tuturan AG secara alami.

dan belajar. AG bertempat tinggal di daerah Leuwiliang.

Subjek dalam penelitian ini terindikasi mengalami kecanduan game online *Free Fire*. Kondisi tersebut terlihat dari respons emosionalnya yang mudah meledak ketika diajak berbicara atau ketika dilarang bermain. Saat bermain, ia menunjukkan konsentrasi penuh hingga mengabaikan lingkungan sekitar. Akibatnya, ia jarang berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga kesempatan berkomunikasi berkurang dan perilaku kecanduan game semakin menguat.

dengan teknik catat, baik alat tulis maupun perangkat digital.

Objek penelitian ini adalah seorang anak berusia 4 tahun di Leuwiliang yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online *Free Fire*. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data. Untuk memperkuat temuan, peneliti menggunakan format observasi sebagai instrumen tambahan. Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perilaku subjek dan pola kecanduan yang muncul.

Tujuan observasi ini adalah menganalisis indikasi kecanduan game *online* serta mengidentifikasi dampak negatif yang mungkin ditimbulkan oleh permainan *Free Fire*. Berikut merupakan hasil analisis perilaku dan komunikasi AG yang diperoleh melalui proses observasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa subjek menunjukkan beberapa perilaku yang mengindikasikan kecenderungan terhadap kecanduan game *online Free Fire*. Subjek sering meniru ucapan, intonasi, dan ekspresi karakter dalam permainan tersebut. Dalam interaksi sehari-hari, AG juga kerap menggunakan bahasa yang kurang pantas bagi anak seusianya, seperti “kill”, “mati lo”, atau “ayo push”, yang mencerminkan penggunaan bahasa kasar dan tidak sesuai dengan norma sosial anak usia dini. Pola berbahasa ini menunjukkan adanya penurunan kemampuan berbahasa kontekstual. Selain itu, intensitas komunikasi AG dengan lingkungan sekitar menurun karena perhatiannya lebih banyak terfokus pada gawai dibandingkan

berinteraksi dengan teman sebaya. Respon AG yang minim atau sangat singkat ketika diajak berkomunikasi turut mengindikasikan adanya penurunan kemampuan berbahasa dan interaksi sosial.

Dalam aspek emosional, AG memperlihatkan adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan. Pada saat diminta untuk menghentikan aktivitas bermain game *free fire*, AG menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan, seperti kemarahan, teriakan, serta tangisan keras, ketidakstabilan emosi tersebut mengindikasikan adanya gejala kecanduan terhadap game *online free fire* serta kesulitan dalam mengendalikan dorongan dan pengendalian diri.

Pembahasan

Media sosial adalah salah satu platform digital yang paling cepat mengikuti perkembangan zaman. Semua informasi dan komunikasi didapatkan dengan mudah melalui media sosial. Termasuk bahasa di dalamnya yang selalu mengikuti zaman dan perkembangan budaya masyarakat penggunaannya. Salah satunya adalah penggunaan bahasa slang dan gaul. Fenomena tersebut menunjukkan perkembangan bahasa yang terus berubah, sekaligus melahirkan bentuk-bentuk baru yang dapat dipandang sebagai dialek digital. Kosakata baru muncul sebagai respons terhadap kebutuhan berkomunikasi secara cepat dan praktis di ruang digital, tempat keterbatasan karakter dan tuntutan respons segera menjadi hal yang utama (Ulinnuha & Hikmah, 2025). Bahasa slang dan gaul ini kemudian

memengaruhi media sosial, sehingga penggunaannya menyesuaikan dengan bahasa yang dianggapnya sedang ramai digunakan.

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian diatas, penyebab utama kecenderungan AG terhadap kecanduan game *online Free Fire* adalah kurangnya pengawasan serta pendampingan orang tua dalam penggunaan perangkat digital, disertai dengan paparan berlebihan terhadap permainan daring tanpa adanya batas waktu yang tegas. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah rasa ketertarikan yang tinggi terhadap tantangan dan penghargaan virtual dalam permainan, yang membiarkan rasa kepuasan emosional semu, sehingga anak lebih memilih bermain dari pada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Pada usia 4 tahun, anak biasanya memiliki rasa

ingin tahu yang begitu besar, karena pada usia tersebut anak sedang berada pada fase eksplorasi, dimana dorongan untuk mengetahui sesuatu hal yang membuat mereka bertanya-tanya dan senang mencoba hal-hal baru.

Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan beberapa dampak negatif yang dialami AG akibat kecanduan game online Free Fire. Dampak tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga aspek utama. Ketiga aspek utama tersebut, yaitu:

1. Aspek Keterampilan Bahasa

AG kerap kali meniru kosa kata dan ekspresi dari karakter permainan, termasuk bahasa yang kurang berkenan untuk anak seusianya seperti "Kill" atau "Mati lo". Hal ini menunjukkan penurunan kemampuan berbahasa kontekstual dan penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan usia serta norma sosial. Selain itu berkurangnya interaksi dengan orang-orang tua dan lingkungan di sekitarnya akan menyebabkan kemampuan bahasa tidak berkembang dan pola bicara anak menjadi kaku dan terbatas pada istilah yang hanya ada pada game.

2. Aspek Sosial-Emosional

AG cenderung menunjukkan emosi yang tidak stabil, seperti marah, berteriak, dan menangis keras ketika dilarang bermain. Selain itu, interaksi sosialnya dengan teman sebaya menurun karena anak lebih berfokus pada permainan dibanding berkomunikasi secara langsung. Hal ini menyebabkan anak menunjukkan perilaku individualis, lebih memilih bermain game online daripada bermain dengan teman-temannya

dan ketika dilarang bermain, anak menjadi mudah marah lalu sulit diarahkan, lalu kecanduan game online juga membuat anak menjadi kehilangan kemampuan empati dan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain.

3. Aspek Perkembangan Kognitif dan Konsentrasi

Perhatian AG lebih banyak tercurah pada layar gawai sehingga kemampuan fokus terhadap aktivitas belajar dan kegiatan sehari-hari berkurang. Hal ini berpotensi menghambat perkembangan kognitifnya pada usia dini. Anak terlalu fokus kepada permainan sehingga konsentrasi terhadap kegiatan belajar dan komunikasi menurun sehingga daya tangkap terhadap instruksi lisan berkurang karena perhatian AG lebih banyak tercurah kepada game online Free Fire.

Untuk menanggulangi kecanduan game *online* pada anak usia dini seperti AG, diperlukan sebuah pendekatan komprehensif yang melibatkan peran aktif orang tua serta dukungan lingkungan sekitar. Peneliti merekomendasikan beberapa langkah strategis yang dapat dilakukan, antara lain:

- a) Meningkatkan pengawasan dan pendampingan orang tua dengan membatasi durasi bermain serta memastikan anak mengakses konten yang sesuai dengan usianya.
- b) Memberikan alternatif kegiatan yang positif dan edukatif. Salah satunya dengan bermain peran, menggambar, membaca. Atau melakukan aktivitas fisik yang

- melibatkan interaksi dengan anak
- c) Menerapkan jadwal harian yang seimbang antara waktu bermain, belajar, istirahat, dan berinteraksi dengan keluarga maupun teman sebaya.
 - d) Membangun komunikasi yang terbuka dan positif antara anak dan

orang tua, agar anak merasa dipahami dan didukung tanpa tekanan.

- e) Memberikan edukasi digital sejak dini, agar anak memahami pentingnya menggunakan teknologi secara bijak dan tidak berlebihan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap subjek berinisial AG, seorang anak berusia 4 tahun asal Leuwiliang, dapat disimpulkan bahwa AG menunjukkan gejala kecanduan permainan *online* Free Fire. Indikasi tersebut tampak dari kebiasaannya meniru ucapan dan ekspresi karakter dalam permainan, penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan perkembangan usianya, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya reaksi emosional yang berlebihan ketika dilarang bermain. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan dan bimbingan orang tua dalam penggunaan perangkat digital, serta paparan bermain yang berlangsung tanpa batas waktu yang jelas. Selain itu, ketertarikan AG terhadap tantangan dan sistem penghargaan virtual dalam permainan menimbulkan rasa puas semu yang

mendorongnya untuk terus bermain.

Penelitian ini juga mengidentifikasi tiga dampak negatif utama dari penggunaan game *online* secara berlebihan pada AG. Pertama, pada aspek keterampilan berbahasa, AG menunjukkan penurunan kemampuan berbahasa kontekstual dan kecenderungan menggunakan bahasa kasar. Kedua, pada aspek sosial-emosional, muncul perilaku mudah marah, sikap individualis, serta menurunnya empati terhadap orang lain. Ketiga, pada aspek kognitif dan konsentrasi, AG mengalami kesulitan untuk fokus dalam kegiatan belajar maupun komunikasi sehari-hari. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan digital yang tepat serta pendampingan orang tua untuk meminimalkan risiko kecanduan game pada anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, A. N., Sari, N. K., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *ANAK USIA DINI*. 7(1), 8–16.
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak penggunaan game online terhadap kemampuan berkomunikasi anak. *P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37-45.
- Hanifah, D. A., Ismail, D. H., & Akbar, M. Y. (2025). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Emosional Dan Komunikasi Interpersonal Anak: Studi Literatur. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(1), 208-213.



- Hasibuan, A. T., Sianipar, M. R., Ramdhani, A. D., Putri, F. W., & Ritonga, N. Z. (2022). Konsep dan karakteristik penelitian kualitatif serta perbedaannya dengan penelitian kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8686-8692.
- Hidayahtul, N., & Tifatul, A. (2025). Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 8(1), 1-7.
- Junaidi, R., Jailani, M. S., & Nasution, F. H. (2024). Prinsip-prinsip pengembangan kalibrasi instrumen dalam penelitian. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 11-19.
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61-67.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10.
- Marsari, H., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan emosi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1816-1822.
- Rahmadillah, A. F., Sanusi, M. A., Electra, N., & Antoni, H. (2025). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Pemahaman Generasi Z Tentang Pancasila. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 251-258.
- Saputri, U. I., & Rahmawati, L. E. (2020). Analisis bentuk tindak tutur direktif dalam dialog film "rembulan tenggelam di wajahmu" karya tere liye. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 3(2), 249-260.
- Ulinnuha, I. A., & Hikmah, S. N. A. (2025). Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Media Sosial: Antara Kreativitas dan Norma Kebahasaan pada Unggahan di Media Sosial Instagram. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 50-54.