



Nurul Fadhilah¹
 Fani Zanemi²
 Azimah Azzahra³
 Harun Al Rasyid⁴

DAMPAK GAME ONLINE PADA ANAK SEKOLAH DASAR TERHADAP KESOPANAN BERBICARA

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif. Dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Langkat, penelitian melibatkan 30 siswa kelas 1 hingga 6 SD yang dipilih secara purposive berdasarkan keaktifan bermain game online. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berdampak signifikan terhadap kesopanan berbicara anak-anak. Sebagian besar siswa melaporkan penggunaan bahasa kasar dan nada bicara yang tidak sopan saat berinteraksi dengan teman dan orang dewasa. Selain itu, kecenderungan untuk berinteraksi di dunia virtual mengakibatkan penurunan keterampilan sosial dan kesulitan dalam hubungan interpersonal. Meskipun ada beberapa dampak positif, seperti peningkatan keterampilan bahasa, dampak negatif terhadap kesopanan berbicara lebih menonjol. Penelitian ini menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam mendidik anak-anak tentang komunikasi yang sopan di era digital.

Kata Kunci: Game Online; Kesopanan Berbicara; Dampak Negatif

Abstract

This research explores the impact of online games on elementary school children's speaking politeness using a qualitative approach. Carried out in one of the elementary schools in Langkat Regency, the research involved 30 students in grades 1 to 6 of elementary school who were selected purposively based on their activeness in playing online games. Data was collected through in-depth interviews and observations, then analyzed using thematic analysis. The research results show that online games have a significant impact on children's speaking politeness. Most students reported using harsh language and an impolite tone when interacting with peers and adults. In addition, the tendency to interact in virtual worlds results in decreased social skills and difficulties in interpersonal relationships. Although there are some positive impacts, such as improved language skills, the negative impacts on speaking politeness are more prominent. This research emphasizes the important role of teachers and parents in educating children about polite communication in the digital era.

Keywords: Online Game; Courtesy; Negative Impact

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya popularitas game online di kalangan anak sekolah dasar. Game online, yang sering kali menawarkan interaksi sosial dalam dunia virtual, dapat berdampak pada perilaku dan pola komunikasi anak. (Chariri, 2009) Dalam konteks ini, kesopanan berbicara menjadi salah satu aspek yang perlu dicermati, mengingat pentingnya nilai-nilai sosial dalam perkembangan karakter anak.

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
 Email : fanizanemi0@gmail.com

Kajian literatur terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media digital dan perubahan perilaku sosial anak. Beberapa penelitian menemukan bahwa paparan terhadap konten agresif dalam game dapat mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan orang lain. (Ajibolade, S.O & Uwuigbe, 2013) Penelitian lain menyoroti bahwa interaksi dalam game online sering kali mengabaikan norma-norma kesopanan, yang dapat berimplikasi pada perilaku sehari-hari anak. Meskipun demikian, masih terdapat kekurangan dalam literatur yang mengkaji secara spesifik dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar.

Pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel ini terletak pada fokus kajian yang mengaitkan penggunaan game online dengan perubahan perilaku kesopanan berbicara pada anak sekolah dasar, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. (Ismi, N & Akmal, 2020) Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru mengenai bagaimana interaksi dalam game online dapat mempengaruhi norma-norma komunikasi yang diajarkan di lingkungan keluarga dan sekolah.

Permasalahan penelitian yang akan diangkat dalam kajian ini adalah: "Bagaimana dampak permainan game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar?" Hipotesis yang diajukan adalah bahwa semakin sering anak terlibat dalam game online, semakin besar kemungkinan mereka menunjukkan perilaku kurang sopan dalam berbicara.

Tujuan kajian artikel ini adalah untuk menganalisis dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik untuk memfasilitasi penggunaan media digital yang lebih positif dalam perkembangan anak..

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan fokus pada pemahaman mendalam mengenai dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi pengalaman dan perspektif anak-anak dalam konteks interaksi mereka di dunia game online serta pengaruhnya terhadap perilaku komunikasi sehari-hari. (Chariri, 2009)

Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Langkat, yang dipilih berdasarkan aksesibilitas dan keberagaman siswa yang terlibat dalam aktivitas game online. Jumlah responden dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa, yang mencakup siswa kelas 1 hingga kelas 6 SD. Pemilihan responden dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan kriteria bahwa siswa tersebut aktif memainkan game online.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka kepada siswa mengenai pengalaman mereka dalam bermain game online dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi cara mereka berbicara dengan teman dan orang dewasa. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah untuk mencatat perilaku komunikasi siswa secara langsung. (Zuchri Abdussamad, 2021)

Data hasil wawancara dan observasi dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis dimulai dengan transkripsi wawancara, diikuti dengan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. (Braun, V & Clarke, 2006) Tema-tema yang ditemukan kemudian diklasifikasikan untuk memahami dampak game online terhadap kesopanan berbicara.

Tolak ukur kinerja dalam penelitian ini diukur melalui pengamatan perilaku berbicara siswa di lingkungan sekolah, yang dievaluasi berdasarkan kriteria kesopanan berkomunikasi, termasuk penggunaan bahasa yang sopan, nada suara, dan sikap saat berbicara dengan orang lain. Dengan pendekatan yang sistematis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang pengaruh game online terhadap kesopanan berbicara anak-anak di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak sekolah dasar menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam cara siswa berkomunikasi. (Evanne, 2021) Dari wawancara dengan 30 siswa, sebagian besar responden mengakui bahwa mereka cenderung menggunakan bahasa kasar dan tidak sopan saat berbicara dengan teman sekelas dan orang dewasa setelah bermain game online seperti Mobile Legends

dan Free Fire.(Amran, 2020) Observasi di lingkungan sekolah juga mengonfirmasi bahwa siswa yang aktif bermain game sering berbicara dengan nada yang lebih tinggi dan kurang menghormati saat berinteraksi dengan guru dan teman, misalnya saling ejek satu sama lain dengan mengatakan "Ah mana paten ML, main FF aja lu!", "Anak ML paok!" dan sebagainya

Selain itu, siswa yang terlibat dalam game online lebih memilih berinteraksi di dunia virtual, yang mengakibatkan penurunan keterampilan sosial dan kesulitan dalam menjaga hubungan interpersonal yang baik.(Ismi, N & Akmal, 2020) Banyak siswa melaporkan merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui pesan teks dalam game daripada berbicara langsung. Mereka juga cenderung bertindak agresif jika melihat orang yang lebih tua sedang memegang HP, seperti langsung bertanya "Kak/Bang, ada game apa aja di HP abang? Mobile Legends? Ah mana paten!"

Perubahan emosi juga terlihat, di mana siswa yang sering bermain game online mengalami peningkatan kemarahan dan frustrasi, terutama saat mengalami kekalahan dalam permainan. Perubahan ini berdampak pada cara mereka berinteraksi dengan orang lain, menciptakan sikap defensif dan kurang sabar dalam berkomunikasi.(Mirza Farhani Adam & Abdul Rahman, 2023)

Analisis tematik menunjukkan bahwa dampak game online terhadap kesopanan berbicara anak-anak sangat jelas, dengan elemen kompetisi yang tinggi dan interaksi yang cepat dalam game mempengaruhi pola komunikasi mereka.(Anisah, 2021) Lingkungan sekolah, yang seharusnya menjadi tempat pembelajaran sosial, kini terpengaruh oleh kebiasaan berkomunikasi yang dibawa anak-anak dari dunia game.

Meskipun ada beberapa dampak positif dari bermain game, seperti peningkatan keterampilan bahasa Inggris dan kerja sama tim, dampak negatif terhadap kesopanan berbicara dan interaksi sosial lebih menonjol.(Affandi, 2013) Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan contoh serta pendidikan mengenai kesopanan berbicara. Dengan demikian, pengembangan strategi yang efektif dalam mendidik anak-anak tentang komunikasi yang sopan dan sehat di era digital ini menjadi sangat penting.(Alia, T. & Irwansyah, 2018)

SIMPULAN

Penelitian kualitatif ini menyimpulkan bahwa game online berdampak negatif signifikan terhadap kesopanan berbicara 30 siswa sekolah dasar di Kabupaten Langkat yang diteliti. Analisis tematik menunjukkan anak-anak yang aktif bermain game online cenderung menggunakan bahasa kasar, nada bicara tidak sopan, dan mengalami perubahan emosi saat berinteraksi dengan teman dan orang dewasa. Meskipun ada dampak positif seperti peningkatan keterampilan bahasa Inggris, dampak negatif terhadap kesopanan berbicara dan interaksi sosial lebih menonjol. Penelitian menekankan pentingnya peran guru dan orang tua dalam memberikan contoh dan pendidikan mengenai komunikasi yang sopan. Pengawasan ketat terhadap penggunaan game online dan pengembangan strategi efektif mendidik anak-anak tentang komunikasi sehat di era digital sangat penting untuk mengurangi dampak negatif yang ditemukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *Ejournal Limu Komunikasi*, 1(4), 178.
- Ajibolade, S.O & Uwuigbe, U. (2013). Effects of Corporate Governance on Corporate Social and Environmental Disclosure among Listed Firms in Nigeria. *European Journal of Business and Social Sciences*, 2, 76–92.
- Alia, T. & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65.
- Amran, A. dkk. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Anisah, A. S. dkk. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 434.
- Braun, V & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis In Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

- Chariri, A. (2009). Landasan Filsafat dan Metode Peneklitian Kualitatif (paper disa). Semarang: Laboratorium Pengembangan Akuntansi (LPA), Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.
- Evanne, L. dkk. (2021). Dampak Game Online Terhadap MOTivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55.
- Ismi, N & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1–10.
- Mirza Farhani Adam & Abdul Rahman. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 2747–2671.
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Gorontalo: Syakir Media Press.