

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, usaha yang dilakukan pemerintah pusat untuk mencapai tujuan pendidikan. Assa, Kawung, & Lumintang (2022:2) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak untuk dapat menikmatinya dan diharapkan dapat selalu berkembang didalamnya”. Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan oleh individu dengan maksud untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada calon generasi penerus bangsa. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan lulusan yang memiliki kualitas dan kemampuan yang baik untuk menghadapi tuntutan masyarakat dan memajukan bangsa.

Pada era digital seperti saat ini dalam kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan dari teknologi, perkembangan teknologi digital yang pesat ini telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan perilaku gaya bahasa dan komunikasi anak-anak. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang

banyak digemari oleh anak-anak saat ini yaitu *game online*, *game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah bagian dari gaya hidup sebagian besar siswa sekolah dasar, termasuk siswa kelas V di SD Negeri 06 Sintang.

Penggunaan *game online* oleh siswa sekolah dasar kian meningkat seiring dengan mudahnya akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone* dan jaringan internet, kebiasaan ini menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan sosial dan bahasa anak, salah satu dampak yang mulai terlihat adalah perubahan dalam gaya bahasa dan pola komunikasi siswa di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Banyak siswa yang mulai menggunakan istilah-istilah dari dunia *game* dalam percakapan sehari-hari, bahkan tidak jarang muncul gaya bahasa sindiran, ekspresif yang menyerupai komunikasi dalam permainan tersebut. Bermain *game online* telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak, terutama sejak pandemi COVID-19 yang memaksa mereka untuk lebih banyak beraktivitas di rumah dengan akses digital yang meningkat.

Permasalahan ini semakin relevan ketika dikaitkan dengan data observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 06 Sintang, di mana ditemukan bahwa beberapa siswa kelas V sering menggunakan bahasa gaul, kasar, dan tidak pantas dalam percakapan sehari-hari. Beberapa siswa bahkan mengakui kebiasaan bermain *game online* di luar jam sekolah yang cukup intens, terutama *game Mobile Legends*, *PUBG*, dan

Free Fire. Penggunaan bahasa yang tidak sopan tersebut tidak hanya muncul dalam interaksi antar teman, tetapi kadang juga terbawa saat berkomunikasi dengan guru dan orang dewasa. Selain itu, kebiasaan bermain *game online* pada siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, kebiasaan pribadi, atau motivasi, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan akses terhadap teknologi. Pengaruh kedua faktor ini berpotensi memperkuat atau menghambat kebiasaan bermain *game*, yang pada akhirnya berdampak terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa.

Fenomena ini menunjukkan adanya pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan pembentukan gaya bahasa dan pola komunikasi siswa dan menimbulkan keprihatinan sekaligus ketertarikan untuk diteliti lebih lanjut, terutama mengenai bagaimana kebiasaan bermain *game online* memengaruhi gaya bahasa dan komunikasi siswa. Dalam konteks siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang, terlihat adanya variasi perilaku komunikasi antara siswa yang sering bermain *game online* dan yang jarang atau tidak bermain sama sekali, selain itu, kebiasaan bermain *game online* pada siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, kebiasaan pribadi, atau motivasi, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, dan akses terhadap teknologi. Pengaruh kedua faktor ini berpotensi memperkuat atau menghambat kebiasaan bermain *game*, yang pada akhirnya berdampak terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Saputri,Tahir,& Jiwandono (2023:145) menyatakan bahwa:

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran siswa lebih tertarik dengan materi pembelajaran yang dibahas, mereka lebih bersemangat dalam belajar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan atau menggunakan metode ceramah. Kemudian dampak positif internet terhadap gaya bahasa siswa, siswa lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia di lingkungan sekolah, banyak kosa kata baru yang diketahui, siswa jadi lebih berani dalam berinteraksi baik dengan teman atau guru di dalam kelas. Sedangkan, dampak negatif internet terhadap gaya bahasa siswa, siswa cenderung menggunakan bahasa yang bermakna negatif, mereka berpikir bahwa jika ikut menggunakan bahasa gaul tersebut mereka tidak akan dianggap ketinggal zaman, tanpa berpikir apakah bahasa yang mereka gunakan bermakna negatif atau tidak.

Fenomena ini juga mulai terlihat di SD Negeri 06 Sintang, terutama di kelas V, Pada saat pra observasi di kelas V SD Negeri 06 sintang yang telah lalukan pada tanggal 20 – 25 januari 2025, siswa kelas V berjumlah 23 orang siswa, yang dimana rata – rata siswa kelas V telah memilih handphone sendiri. Dari hasil wawancara rata – rata siswa memiliki handphone pribadi, peneliti juga menemukan 3 Orang siswa yang sering bermain *game online* serta secara aktif bermain *game online* lalu 2 orang siswa tidak bermain *game online* sama sekali.

Peneliti menemukan ada beberapa siswa yang berkomunikasi dengan temannya dengan bahasa yang kurang sopan dan saat ditanya ada beberapa siswa yang mengakui sering bermain *game online* pada saat pulang sekolah dan juga di malam hari, dan banyak dari mereka yang berbahasa kurang sopan pada saat didalam kelas. Peneliti telah memilih 5 orang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 sintang yang akan dileliti

dan yang mengalami kebiasaan bermain *game online* sehingga berpengaruh pada gaya bahasa dan komunikasi dan siswa yang jarang bermain *game online*. Namun, penelitian tentang dampak spesifik *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa SD masih terbatas.

Berdasarkan masalah dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan **judul Analisis Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Gaya Bahasa Dan Komunikasi Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang**. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana *game online* memengaruhi pola komunikasi dan penggunaan bahasa siswa serta memberikan masukan bagi orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam membina perilaku berbahasa siswa secara tepat.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dengan judul analisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SDN 06 sintang maka fokus penelitian ini yaitu : Bagaimana kebiasaan bermain *game online* berpengaruh terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SDN 06 Sintang.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *game online* pada siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang?
2. Bagaimana dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang?
3. Bagaimana perbedaan siswa yang sering bermain *game online* dengan siswa yang jarang bermain *game online* siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang ?
4. Pengaruh Faktor Internal dan Ekstrenal Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini menganalisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa komunikasi siswa kelas V SDN 06 sintang.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini adalah :

- a) Untuk mengidentifikasi penggunaan *game online* pada siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang
- b) Untuk menganalisis dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang

- c) Untuk mengetahui bagaimana perbedaan antara siswa yang sering bermain *game online* dengan siswa yang jarang bermain *game online* siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang
- d) Untuk mengetahui pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, penelitian ini diharapkan dapat memikirkan kontribusi terkait dengan teori pengaruh *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan bahasa yang baik dan sopan dalam berbagai konteks komunikasi dan memberikan kesadaran kepada siswa bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi cara mereka berbicara dengan bahasa yang tidak sopan saat berbicara dengan temannya, guru dan juga keluarga

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi pendidik mengenai dampak permainan *game online* yang mempegaruhi gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas v

seperti berbicara yang tidak sopan didalam kelas, sehingga guru dapat memberikan arahan yang baik bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu acuan dalam merancang program literasi digital untuk membantu siswa menggunakan bahasa yang baik dan bahasa yang sopan dalam berkomunikasi didalam kehidupan sehari – hari .

d. Bagi Peneliti

Hasil dari pembahasan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan *game online* yang berlebihan pada siswa sekolah dasar dan memberikan saran kepada siswa bahwa penggunaa yang berlebihan sangat tidak baik bagi keshatan tubuh dan juga cara berbahasa mereka.

e. Bagi Lemaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini, diharapkan akan dapat mendorong adanya penelitian – penelitian lain yang sejenis dan lebih kreatif dan inovatif serta dapat memecahkan suatu masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran.

2. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambahkan pengetahuan dan wawasan bagi pembaca untuk pengetahuan yang lebih baik lagi tentang dampak kebiasaan *game online* terhadap gaya bahasa

dan komunikasi pada siswa sekolah Dasar (SD). Dan untuk mengetahui bahwa pengaruh kebiasaan bermain *game online* contohnya seperti free fire, mobile legends dan pubg berbahaya yang dapat mempengaruhi gaya bahasa dan komunikasi siswa sehingga siswa menggunakan bahasa yang kasar, tidak sopan dan bahasa gaul akibat pengaruh *game online* yang dimainkan mereka.

F. Definisi Istilah

1. *Game Online*

Rompas, Zakarias, & Kawung (2023:3) menyebutkan bahwa:

game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok secara bersama.

Dampak kebiasaan bermain *game online* bisa menimbulkan kecanduan bermain *game online*, seseorang yang sudah kecanduan *game online* cenderung malas, lupa waktu dan memilih bermain *game* dari pada mengerjakan pekerjaan yang lain. Dari kebiasaan bermain *game* sehari – hari berdampak pada kemalasan, kesehatan serta gaya bahasa yang kurang enak di dengar yaitu gaya bahasa yang tidak sopan pada saat sedang bermain *games online*.

Fajar, Masyhuri, & Muda (2024:3996) menyatakan bahwa:

faktor – factor penyebab yang timbul terhadap individu yang mengalami kecanduan *games online* ialah faktor dari lingkungan yang memang menghasut siswa untuk bermain *games online*, factor dari diri individu tersebut yang memang ingin memainkan *games online* tersebut, dan karena memang kurangnya perhatian dari

orang tua yang menyebabkan siswa mencari kesibukan dalam bermain *games online*.

Individu yang mengalami kecanduan *games online*, biasanya ditandai dengan susah tidur (insomnia), sakit kepala, dan yang paling bahaya adalah terganggunya mental para pecandu *games online*. Individu yang mengalami kecanduan *games online*, biasanya ditandai dengan susah tidur (insomnia), sakit kepala, dan yang paling bahaya adalah terganggunya mental para pecandu *game online*. Seseorang dikatakan kecanduan ringan apabila sering bermain *games online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu, seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan memberikan dampak yang negatif yang buruk.

2. Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan bagian dari aksi yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frase atau kalimat tertentu. Gaya bahasa adalah ciri khas seseorang bagaimana ia berkomunikasi pada lawan bicara. Penggunaan gaya bahasa harus relevan dan mampu menunjang permasalahan yang akan dikemukakan, harus sesuai juga dengan situasi pada saat hendak berbicara. Gaya bahasa merupakan salah satu unsur yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas keindahan dalam sebuah tulisan.

Putri, Wardiah, & Effendi (2024:36) menyatakan bahwa “bahasa yang digunakan oleh masing-masing anggota komunitas sangatlah berbeda, dan juga unik”. Variasi semacam ini bisa disebut dengan

prokem atau slang. Setiap kelompok atau komunitas sosial tertentu yang berperan sebagai pemakai dan pencipta bahasa dapat memiliki bentuk prokem sebagai salah satunya adalah penggunaan bahasa didalam komunitas. Hastuti & Nevivarní (2021:9) menyatakan bahwa “bahasa adalah kemampuan individu dalam menyampaikan sesuatu yang dimana tujuannya memberitahu informasi”. Tanpa bahasa, komunikasi tidak dapat dilakukan dengan baik dan interaksi sosial pun tidak akan pernah terjadi. Karena tanpa bahasa, siapa pun tidak akan dapat mengekspresikan diri untuk menyampaikan kepada orang lain oleh karena itu, bahasa adalah alat ekspresi bagi manusia.

3. Komunikasi

Komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Pohan & Fitria (2021:29) menyatakan bahwa “komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi, namun dalam kehidupan manusia secara umum”. Komunikasi merupakan hal yang esensial dalam kehidupan kita. Kita semua berinteraksi dengan sesama dengan cara melakukan komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan cara yang sederhana sampai yang kompleks, dan teknologi kini telah merubah cara manusia berkomunikasi secara drastic. Azzahra, Wolor, & Marsolfiyati (2023:1623) menyatakan bahwa:

Komunikasi bertujuan untuk membagikan informasi agar dapat dipahami dengan cara yang sama oleh semua pihak yang terlibat.

Komunikasi yang terjalin diantara dua orang dalam sebuah instansi atau perusahaan dimana terdapat komunikator dan komunikan disebut dengan komunikasi interpersonal. Pada umumnya komunikasi di dalam sebuah organisasi, terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu komunikasi vertikal dan komunikasi horizontal. Komunikasi vertikal adalah suatu komunikasi yang terjadi dari atas ke bawah maupun sebaliknya.