

BAB V

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Peneliian

Tahap persiapan penelitian dimulai dengan melakukan validasi terhadap seluruh instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data persiapan keperluan seperti melengkapi instrumen penelitian, mengurus surat izin pelaksanaan penelitian, serta mempersiapkan perlengkapan lain yang mendukung proses pengumpulan data di lapangan.

1. Menyusun Instrumen Observasi

a. Pedoman Pedoman Observasi

Pedoman pedoman observasi ini merupakan salah satu alat pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang akan diteliti. Pedoman observasi dirancang untuk mengamati perilaku komunikasi siswa dalam konteks sehari-hari di lingkungan seperti penggunaan istilah-istilah dari game saat berbicara, serta gaya bahasa siswa sekolah SD Negeri 06 Sintang yang terdiri dari 5 orang siswa diantara 3 siswa yang sering bermain *game online* serta 2 orang siswa yang tidak sama sekali bermain *game online*. Pedoman observasi yang disusun dapat dilihat pada bagian lampiran.

b. Menyusun Angket

Tahap persiapan kedua adalah mempersiapkan pedoman konsioner/angket, peneliti menyusun angket untuk siswa guna mengetahui pandangan dan kebiasaan mereka terkait bermain *game online* dan bagaimana hal tersebut memengaruhi gaya bahasa dan komunikasi.

c. Menyusun Pedoman Wawancara

Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan pedoman wawancara yang akan digunakan untuk memperoleh informasi. Pedoman wawancara disusun untuk menggali informasi lebih mendalam dari subjek penelitian, terutama mengenai kebiasaan bermain *game online*, pengalaman pribadi mereka, serta pengaruh yang dirasakan terhadap gaya bahasa dan cara berkomunikasi. Adapun objek pedoman wawancara yang disusun yaitu 5 orang siswa kelas V serta wawancara ini juga melibatkan guru dan orang tua sebagai sumber tambahan.

d. Menyusun Pedoman Dokumentasi

Sementara itu, pedoman dokumentasi disiapkan untuk mengumpulkan bukti tertulis atau visual yang relevan, seperti tangkapan layar percakapan, dokumentasi berupa foto situasi kondisi pada saat kegiatan pelaksanaan penelitian. Pedoman dokumentasi dapat dilihat pada lampiran.

2. Melakukan Validasi Alat Pengumpulan Data

Setelah melakukan penyusunan instrumen, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap alat pengumpulan data atau validasi instrumen penelitian. Tujuan dari validasi instrumen yaitu untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar – benar sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil validasi dapat dilihat pada bagian lampiran.

3. Menyiapkan Surat Izin Penelitian

Tahap selanjutnya yaitu peneliti menyiapkan surat permohonan izin penelitian yang ditujukan kepada sekolah tempat peneliti meneliti yaitu Kepala SD Negeri 06 Sintang. Berikut ini tahap perizinan surat penelitian:

- a. Mengajukan surat permohonan izin penelitian dari Sekretaris prodi PGSD, kemudian disetujui dengan keluar surat penelitian dengan nomor 065/B5/GI/V/2021 tentang surat permohonan izin melakukan penelitian.
- b. Setelah membuat surat izin penelitian maka selanjutnya peneliti datang ke sekolah SD Negeri 06 Sintang untuk meminta izin melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah melakukan penelitian maka peneliti mendapatkan surat balasan atau surat keterangan dari sekolah bahwa penelitian benar sudah melaksanakan penelitian.

4. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dalam tahap pelaksanaan pertama penelitian ke sekolah mengantar surat izin observasi setelah mendapat izin dari sekolah peneliti melakukan observasi kesekolah SD Negeri 06 Sintang. Dalam tahap pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan awal ke sekolah untuk melakukan observasi pendahuluan.

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi awal dan gambaran umum mengenai kondisi di lapangan. Setelah memperoleh gambaran tersebut, peneliti kembali ke sekolah untuk melanjutkan kegiatan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi serta pedoman wawancara yang telah disiapkan. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah, dengan fokus pada siswa dan guru kelas V SD Negeri 06 Sintang.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin melakukan penelitian dari kepala sekolah dan guru yang bersangkutan, setelah mendapat izin peneliti melakukan observasi terhadap siswa yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online* yang berjumlah enam orang siswa yang dilaksanakan pada hari rabu 14 Mei 2025 pukul 08 : 30 WIB hingga 10.1 WIB, yang dilaksanakan dikelas V B.

Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Kamis 8 Mei 2025 : Mengambil Surat Penelitian
2. Jumat 9 Mei 2025 : Mengantar Surat Penelitian Ke SD Negeri
06 Sintang
3. Rabu 14 Mei 2025 : Melakukan Observasi dan Dokumentasi
4. Kamis 15 Mei 2025 : Melakukan Observasi dan Membagikan
Angket
5. Rabu 21 Mei 2024 : Melakukan Wawancara dan Dokumentasi
6. Jumat 23 Mei 2025 : Melakukan Wawancara dan Dokumentasi

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada pembahasan ini peneliti menyajikan deskripsi hasil penelitian yang diperoleh melalui laporan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan berupa hasil observasi, lembar angket, wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini adalah hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang Analisis Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Gaya Bahasa dan Komunikasi Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan berupa data hasil observasi siswa, lembar angket, dan wawancara terhadap guru, siswa, dan orang tua sebagai sumber data. Berikut deskripsi hasil penelitian yang telah diperoleh.

1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada hari Rabu 14 Mei 2025 dimulai pukul 08.30 - 10.10 WIB yang dilakukan di kelas V B. Yang menjadi subjek

utama pada observasi ini siswa kelas SD Negeri 06 Sintang mengenai kebiasaan bermain *game online* dan kaitannya dengan gaya bahasa serta komunikasi siswa, diperoleh sejumlah temuan penting.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti mengamati beberapa indikator terkait dengan penggunaan *game online* pada siswa siswa SD Negeri 06 Sintang yang meliputi lokasi bermain dan waktu bermain. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan *game online* pada siswa SD Negeri 06 Sintang bermain *game online*. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti yang dilakukan pada Kamis 14 Mei 2025 peneliti mendapatkan bahwa siswa bermain *game online* di rumah sendiri maupun di rumah teman dan diwarung wifi, siswa bermain *game online* biasa pada siang hari sepulang sekolah dan malam hari, adapun jenis *game online* yang dimainkan oleh ke empat siswa yaitu game Mobile legend, free fire dan PUBG permainan tersebut termasuk *game online* yang berjenis peperangan dan pertarungan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama beberapa kali pertemuan di dalam dan di luar kelas, dari indikator terkait dengan dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa siswa yang meliputi gaya bahasa sehari – hari, etika berbahasa dan cara berkomunikasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui dampak kebiasaan siswa bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa di SD Negeri 06 Sintang, yaitu dampak positif

dan dampak negatif dari kebiasaan bermain. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 06 Sintang, terdapat bahwa kebiasaan bermain *game online* berpengaruh cukup nyata terhadap gaya bahasa yang digunakan siswa dalam komunikasi sehari-hari. Siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* cenderung menunjukkan perubahan dalam pilihan kata dan cara berbicara, serta penggunaan gaya bahasa dan komunikasi yang kurang sopan serta ditemukan bahwa siswa menggunakan berbagai jenis gaya bahasa seperti gaya bahasa ekspresif dan gaya bahasa sindiran yang menunjukkan adanya pengaruh dari kebiasaan bermain *game online* dan ditemukan bahwa komunikasi verbal dan komunikasi interpersonal merupakan dua bentuk komunikasi yang paling sering digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik saat proses pembelajaran maupun ketika berinteraksi di luar kelas. Gaya bahasa sindiran merupakan salah satu jenis gaya bahasa yang ditemukan cukup sering digunakan oleh siswa. Gaya bahasa ini ditunjukkan dengan cara menyampaikan maksud secara tidak langsung, menggunakan kata-kata yang mengandung makna menyindir atau mengejek, contoh main kayak gitu aja bangga, dasar noob, kalimat seperti ini adalah bentuk sindiran yang kasar, biasa digunakan di dunia *game*. Hal ini menunjukkan bahwa gaya bahasa sindiran menjadi salah satu ekspresi yang berkembang dari pengaruh komunikasi di dunia *game* yang sering bersifat kompetitif dan tidak langsung. Gaya bahasa ekspresif juga

merupakan gaya bahasa yang sangat dominan digunakan oleh siswa, terutama untuk menunjukkan perasaan atau emosi tertentu contoh : Aduh goblok banget sih, ini adalah ekspresi kemarahan yang menggunakan kata kasar. Komunikasi verbal digunakan dalam bentuk lisan saat berdiskusi, bercanda, bekerja kelompok, atau bahkan saat bermain, siswa yang terbiasa bermain *game online* cenderung mengekspresikan diri dengan lebih spontan dan lugas, namun sering kali tanpa mempertimbangkan tata krama dalam berbahasa. Selain komunikasi verbal, jenis komunikasi interpersonal juga menjadi pola komunikasi yang sangat dominan di antara siswa, komunikasi ini muncul dalam interaksi dua arah antara siswa satu dengan yang lain secara langsung. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain *game online* lebih aktif memulai percakapan dan mengambil peran dominan dalam interaksi kelompok. Dari hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang sering bermain *game online* cenderung menggunakan gaya bahasa sindiran dan ekspresif dalam berinteraksi. Di sisi lain, komunikasi verbal dan komunikasi interpersonal dominan menjadi ciri utama pola komunikasi mereka. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh nyata dari kebiasaan bermain *game online* terhadap cara siswa berbicara, berinteraksi, dan menyampaikan emosi di lingkungan sekolah. Sedangkan gaya bahasa lainnya seperti gaya bahasa pertentangan dan penegasan, frekuensi penggunaannya tergolong rendah dan tidak dominan dalam komunikasi siswa.

Peneliti menemukan bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif terhadap kebiasaan bermain *game online* yaitu meningkatkan kemampuan bahasa asing, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan strategi, Melatih ketekunan dan konsistensi, Sarana hiburan, penghilang stres, Mengenal teknologi sejak dini. Adapun dampak negatif dari kebiasaan bermain *game online* siswa yang bermain *game online* bisa menyebabkan kecanduan bermain *game online*, berbahasa kasar dalam berbicara akibat bermain *game online*, Mengabaikan tanggung jawab, menurunnya prestasi belajar.

Berdasarkan observasi dilakukan oleh peneliti pada hari rabu 14 Mei 2025, di SD Negeri 06 Sintang, peneliti mengamati beberapa indikator terkait perbedaan siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang jarang bermain *game online* yang meliputi perbedaan bahasa dalam percakapan dan nada bicara. Hasil penelitian ini dilakukan terhadap siswa yang sering bermain *game online* dengan siswa yang jarang bermain *game online* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan bahasa dan komunikasi antara siswa yang sering bermain *game online* dengan siswa yang jarang bermain *game online*.

Peneliti menemukan bahwa siswa yang terbiasa bermain *game online* cenderung menggunakan bahasa yang kurang sopan saat berinteraksi, baik dengan teman sebaya seperti kata noob anjiir, bacot, pada saat observasi di sekolah peneliti menemukan atau mendengar

siswa menyebutkan nama hewan kepada temannya selain itu, terdapat indikasi bahwa intensitas bermain *game online* juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara sopan dan terstruktur, karena mereka lebih sering meniru gaya komunikasi spontan dan ekspresif dari lingkungan *game online*. Mereka cenderung menggunakan kalimat pendek yang langsung pada tujuan tanpa memperhatikan struktur atau kesopanan berbahasa. Selain itu nada bicara mereka terdengar lebih tinggi, tergesa-gesa, dan kurang memperhatikan situasi formal. Sementara siswa yang jarang bermain *game online* atau kurang menggunakan bahasa dan berkomunikasi bahasa yang lebih sesuai dengan norma komunikasi di sekolah. Mereka menggunakan bahasa yang lebih sopan, terstruktur, dan sesuai konteks saat berbicara dengan guru maupun teman. Komunikasi siswa tidak bermain *game online* juga cenderung lebih aktif dalam diskusi, memiliki kemampuan mendengarkan yang baik, dan menunjukkan sikap respek dalam percakapan.

Berdasarkan observasi dilakukan oleh peneliti pada hari rabu 14 Mei 2025, di SD Negeri 06 Sintang, Peneliti mengamati beberapa indikator terkait faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi siswa sering bermain *game online* yang meliputi pengaruh teman sebaya, kontrol diri dan faktor keluarga. Hasil penelitian ini dilakukan terhadap siswa yang terbiasa bermain *game online* atau siswa yang sering bermain *game online*, observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas V

SD Negeri 06 Sintang, ditemukan bahwa gaya bahasa dan pola komunikasi siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dari hasil-hasil pengamatan, terlihat bahwa sebagian besar siswa mulai bermain *game online* karena diajak atau mengikuti teman sebayanya. Peneliti mendapatkan **faktor Internal** dari kebiasaan bermain *game online* yang paling dominan terlihat berasal dari minat, dan kemauan sendiri serta kebiasaan. **Faktor eksternal** yang memengaruhi gaya bahasa siswa antara lain lingkungan keluarga, dan lingkungan pertemanan. Kurang perhatian dari orang tua, dan jauh dari orang tua, siswa yang kurang diperhatikan dan yang jauh dari keluarga akan lebih bebas bermain *game online*. Sedangkan siswa yang terpapar lingkungan bermain yang bebas atau terbiasa bermain *game online* dengan teman sebaya, lebih sering meniru gaya bahasa yang didengar dari permainan, seperti bahasa kasar, ejekan, dan istilah asing yang tidak sesuai konteks.

2. Koesioner/Angket

Pembagian angket dilakukan pada tanggal 15 mei 2025 pada hari kamis, angket ini melibatkan 23 responden (siswa) dengan 10 item pertanyaan (P1 hingga P10). Setiap item pertanyaan memiliki skor. Angket ini digunakan peneliti untuk mencari siswa yang sering bermain *game online* serta jenis *game online* yang dimainkan siswa. Tujuan untuk mendapatkan gambaran umum sebelum melakukan wawancara.

Tabel 5.1 Rekap Pertanyaan 1

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	4	17,39%
SR (Sering)	15	65,21%
J (Jarang)	4	17,39%
TP (Tidak Perah	0	0

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 5.1 dari pertanyaan nomor 1 yaitu saya bermain *game* mobile legends, diketahui bahwa dari total 23 responden, sebanyak 17,39% menyatakan bahwa mereka selalu bermain *game online* mobile legends. Sementara itu, mayoritas responden, yaitu 65,21%, mengaku sering memainkan *game online* mobile legends. Adapun responden yang jarang bermain *game online* mobile legends berjumlah 17,39%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terbiasa mengakses dan memainkan game online mobile legends dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Tabel 5.2 Rekap Pertanyaan 2

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	3	13,04%
SR (Sering)	4	17,39%
J (Jarang)	4	17,39%
TP (Tidak Perah	12	52,17%

Merujuk pada data dalam Tabel 5.2, dari pertanyaan nomor 2 yaitu saya bermain *game* free fire, dari total 23 responden yang diteliti, tercatat bahwa sebanyak 13,04% siswa menyatakan selalu bermain game online Free Fire. Sebanyak 17,39% responden mengaku sering memainkan game tersebut, dan jumlah yang sama, yakni 17,39%, menyatakan hanya jarang bermain. Sementara itu, mayoritas siswa, yaitu 52,17%, memilih jawaban tidak pernah bermain Free Fire. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun sebagian siswa memiliki ketertarikan terhadap game Free Fire, sebagian besar lainnya tidak memainkan game tersebut sama sekali.

Tabel 5.3 Rekap Pertanyaan 3

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	0	0
SR (Sering)	1	4,348%
J (Jarang)	4	17,39%
TP (Tidak Pernah)	18	78,26%

Berdasarkan hasil yang ditampilkan dalam Tabel 5.3, saya bermain *game* PUBG, diketahui bahwa dari total 23 responden, tidak ada satupun siswa yang menyatakan selalu bermain *game online* PUBG. Responden yang sering bermain PUBG hanya berjumlah 4,34%, sedangkan yang jarang bermain mencapai 17,39%. Adapun sebagian besar siswa, yaitu 78,26%, menyatakan bahwa mereka tidak pernah

memainkan game online PUBG. Data ini menunjukkan bahwa PUBG bukanlah game yang populer di kalangan siswa kelas V yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Tabel 5.4 Rekap Pertanyaan 4

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	1	4,348%
SR (Sering)	2	8,696%
J (Jarang)	9	39,13%
TP (Tidak Pernah)	11	47,83%

Mengacu pada data dalam tabel 5.4, dari pertanyaan saya bermain *game* lebih dari 4 jam dalam sehari, dari total 23 responden, tidak terdapat siswa yang menjawab selalu bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari. Sebanyak 4,35% responden menyatakan sering bermain *game online* lebih dari 4 jam, sementara 8,70% responden menyatakan sering melakukannya. Selanjutnya, 39,13% siswa mengaku hanya jarang bermain *game online* melebihi durasi 4 jam per hari, dan mayoritas responden, yakni 47,83%, menyatakan bahwa mereka tidak pernah bermain *game online* selama itu. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa tidak menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain *game online* dalam satu hari. Namun terdapat 1 responden yang menjawab selalu bermain *game online* lebih dari 4

jam dan terdapat 2 orang responden yang menjawab sering bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari.

Tabel 5.5 Rekap Pertanyaan 5

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	0	0
SR (Sering)	1	4,348%
J (Jarang)	2	8,696%
TP (Tidak Pernah)	20	86,96%

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel 5.5 saya sering lupa waktu, lupa makan, dan lupa mengerjakan tugas akibat terlalu lama bermain *game online*, dari total 23 responden, tidak ada satu pun siswa yang menyatakan selalu lupa waktu saat bermain *game online*. Sementara itu, sebanyak 4,35% responden mengaku sering mengalami hal tersebut, dan 8,70% responden lainnya menjawab hanya jarang lupa waktu. Adapun mayoritas responden, yaitu 86,96%, menyatakan bahwa mereka tidak pernah lupa waktu saat bermain *game online*. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan dalam mengatur waktu meskipun bermain *game online*.

Tabel 5.6 Rekap Pertanyaan 6

kriteria	jumlah	Presentasi%
S(Selalu)	12	52,17%
SR(Sering)	9	39,13%

J (Jarang)	2	8,696%
TP (Tidak Perah	0	0

Mengacu pada data dalam tabel 5.6 diatas, dari pertanyaan nomor 6 teman saya sering mengajak saya bermain *game online* dari total 23 responden, diketahui bahwa 52,17% siswa mengaku selalu diajak oleh teman mereka untuk bermain *game online*. Selanjutnya, 39,13% responden menyatakan sering mendapatkan ajakan serupa, sedangkan 8,70% responden hanya sesekali diajak. Menariknya, tidak ada satu pun siswa (0%) yang menyatakan bahwa mereka tidak pernah diajak oleh temannya untuk bermain *game online*. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan memiliki pengaruh cukup besar dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas bermain *game online*.

Tabel 5.7 Rekap Pertanyaan 7

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	0	0
SR (Sering)	1	4,348%
J (Jarang)	3	13,04%
TP (Tidak Perah	19	82,61%

Berdasarkan data pada tabel 5.7 diatas dari pertanyaan nomor 7 yaitu saya membanting HP ketika saya kalah bermain *game online*, dari total 23 responden, tidak terdapat siswa (0%) yang menyatakan selalu

membanting HP saat bermain *game online*. Sebanyak 4,35% responden mengaku pernah sering melakukan hal tersebut, sedangkan 13,04% menyatakan hanya jarang membanting HP saat bermain. Adapun mayoritas responden, yaitu 82,61%, mengaku tidak pernah membanting HP saat bermain *game online*. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengendalikan emosinya ketika bermain game, meskipun ada sebagian kecil yang menunjukkan perilaku emosional terhadap perangkat mereka.

Tabel 5.8 Rekap Pertanyaan 8

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	23	100%
SR (Sering)	0	0
J (Jarang)	0	0
TP (Tidak Pernah)	0	0

Mengacu pada data dalam tabel 5.8 diatas inidari pertanyaan nomor 8 yaitu saya bermain *game online* menggunakan handphone sendiri, dari total 23 responden yang diteliti, seluruh siswa atau 100% responden menyatakan bahwa mereka selalu bermain *game online* menggunakan handphone milik pribadi. Sementara itu, tidak ada satu pun responden yang menjawab sering, jarang, maupun tidak pernah menggunakan HP sendiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa yang menjadi responden dalam penelitian ini telah memiliki

perangkat pribadi yang digunakan untuk bermain *game online*. Kondisi ini juga menunjukkan tingkat kepemilikan gadget yang cukup tinggi di kalangan siswa sekolah dasar.

Tabel 5.9 Rekap Pertanyaan 9

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	2	8,696%
SR (Sering)	5	21,74%
J (Jarang)	13	56,52%
TP (Tidak Pernah)	3	13,04%

Berdasarkan data dalam tabel 5.9 dari pertanyaan nomor 9 yaitu saya sering berkata kasar pada saat bermain *game online*, dari total 23 responden, sebanyak 8,70% siswa mengaku selalu mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online*. Selanjutnya, 21,74% responden menyatakan sering melakukan hal serupa, sedangkan mayoritas responden, yakni 56,52%, menyebut hanya jarang berkata kasar dalam konteks bermain *game online*. Adapun 13,04% responden lainnya menyatakan tidak pernah menggunakan kata-kata kasar saat bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang kurang sopan cukup sering muncul dalam aktivitas bermain *game online*, meskipun sebagian besar siswa mengaku hanya melakukannya sesekali. Terdapat 7 orang siswa yang sering menggunakan gaya bahasa sindirian dan terdapat 3 siswa yang sering menggunakan gaya Bahasa ekspresif.

perangkat pribadi yang digunakan untuk bermain *game online*. Kondisi ini juga menunjukkan tingkat kepemilikan gadget yang cukup tinggi di kalangan siswa sekolah dasar.

Tabel 5.9 Rekap Pertanyaan 9

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	2	8,696%
SR (Sering)	5	21,74%
J (Jarang)	13	56,52%
TP (Tidak Pernah)	3	13,04%

Berdasarkan data dalam tabel 5.9 dari pertanyaan nomor 9 yaitu saya sering berkata kasar pada saat bermain *game online*, dari total 23 responden, sebanyak 8,70% siswa mengaku selalu mengucapkan kata-kata kasar saat bermain *game online*. Selanjutnya, 21,74% responden menyatakan sering melakukan hal serupa, sedangkan mayoritas responden, yakni 56,52%, menyebut hanya jarang berkata kasar dalam konteks bermain *game online*. Adapun 13,04% responden lainnya menyatakan tidak pernah menggunakan kata-kata kasar saat bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang kurang sopan cukup sering muncul dalam aktivitas bermain *game online*, meskipun sebagian besar siswa mengaku hanya melakukannya sesekali. Terdapat 7 orang siswa yang sering menggunakan gaya bahasa sindirian dan terdapat 3 siswa yang sering menggunakan gaya Bahasa ekspresif.

Tabel 5.10 Rekap Pertanyaan 10

kriteria	jumlah	Presentasi%
S (Selalu)	5	21,74%
SR (Sering)	16	69,57%
J (Jarang)	1	4,348%
TP (Tidak Perah	1	4,348%

Mengacu pada data yang disajikan dalam tabel 5.10 dari pertanyaan nomor 10 yaitu saya berbahasa menggunakan bahasa yang gaul berbicara dengan teman, dari total 23 responden, sebanyak 21,74% siswa menyatakan bahwa mereka selalu menggunakan bahasa gaul saat berkomunikasi dengan teman-temannya. Kemudian, mayoritas responden, yaitu 69,57%, mengaku sering berbicara menggunakan bahasa gaul dalam interaksi sehari-hari. Sementara itu, hanya 4,35% siswa yang menjawab jarang menggunakan bahasa tersebut. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa gaul cukup dominan dalam pola komunikasi siswa, yang mencerminkan pengaruh lingkungan sosial dan media terhadap gaya bahasa mereka.

3. Hasil Wawancara

Wawancara siswa dilakukan pada hari Kamis dan Rabu yaitu 21 - 23 Mei 2025. wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V, 19 orang siswa yang bermain *game online*, serta 5 orang tua siswa, wawancara dengan orang tua siswa kelas V SD 06 Sintang hanya dapat dilakukan

kepada lima orang tua saja, hasil ini dikarenakan sebagian orang tua lainnya sedang berada di kampung dan ada juga yang sibuk berkerja sehingga tidak bisa meluangkan waktu untuk diwawancara. Wawancara guru dan siswa dilakukan pada hari Kamis 21 Mei 2025 dan wawancara orang tua siswa dilakukan pada hari Jumat 23 Mei 2025.

a. Wawancara Siswa

Wawancara dilakukan pada hari Kamis dan Rabu 23 Mei 2025. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang untuk mengetahui penggunaan *game online* pada siswa, dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa, perbedaan siswa yang sering dan yang jarang bermain *game online*, serta faktor internal dan eksternal penyebab bermain *game online*. Pertanyaan wawancara ini berfokus dampak kebiasaan bermain *game online* pada gaya bahasa dan komunikasi siswa. Adapun indikator penelitian yang diamati yaitu jenis *game* yang dimainkan, dan akses bermain, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan *game online* pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa yang berinisial MF, siswa tersebut mengaku sering bermain *game online*. Ia menyebut bahwa waktu yang paling sering digunakan untuk bermain *game* siswa MF mengatakan bahwa :

Kadang saya bermain pagi hari sebelum berangkat sekolah dan sepulang sekolah. Kadang saya bermain pada malam

hari, tergantung situasi. *Game online* yang paling sering saya mainkan adalah Mobile Legends (ML) dan PUBG. (wawancara, 21 Mei 2025)

Siswa berinisial GI mengatakan bahwa :

Saya sering bermain *game online* sore kadang pada malam hari saya bermain biasanya bisa sampai 5 jam kadang – kadang(wawancara,21 Mei 2025)

Siswa berinisial EU menyatakan bahwa :

Saya sering bermain *game online*, sering sepulang sekolah dan pada malam hari saya bermain biasa 4 jam (wawancara,21 Mei 2025)

Dari hasil wawancara siswa sebagian besar siswa mengaku bermain *game online* hampir setiap hari terutama setelah pulang sekolah dan saat libur sekolah mereka menyatakan bahwa bermain *game online* menjadi aktivitas yang menyenangkan, menghibur, dan dapat menghilangkan rasa bosan. Dalam wawancara siswa menyebutkan berbagai jenis game yang biasa mereka mainkan seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. *Game online* tersebut biasanya mereka mainkan menggunakan telepon genggam milik sendiri atau milik orang tua. Sebagian siswa juga mengakses game dengan Wi-Fi rumah atau menggunakan kuota internet pribadi, beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka bermain bersama teman secara daring (mabar/match bareng), yang membuat mereka merasa lebih dekat dengan teman-teman meskipun tidak bertemu secara langsung. Salah satu siswa mengatakan bahwa ia sering bermain *game* saat selesai

mengerjakan PR, tetapi ada juga yang mengakui sering bermain lebih lama hingga lupa waktu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat 4 orang siswa yang selalu dan 15 orang siswa yang sering bermain *game online*, dari 19 siswa tersebut memiliki kebiasaan bermain *game online* cukup tinggi, siswa bermain *game online* 4 jam dan ada juga yang bermain *game online* lebih dari 5 jam setiap harinya. Kebiasaan terhadap *game online* ini berdampak pada kondisi fisik mereka, di mana kurang tidur akibat bermain hingga larut malam membuat mereka tampak lesu, lemah, dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain itu kebiasaan meniru gaya bahasa dari *game* juga terlihat dalam interaksi sehari-harinya.

Siswa berinisial LY menyatakan bahwa :

Saya pernah menggunakan kata-kata kasar saat berbicara dengan teman-temannya. Karena teman saya juga sering berkata-kata kasar atau tidak sopan selama bermain *game online*. (wawancara, 21 Mei 2025)

Hal ini dapat menjadi salah satu indikator bahwa kebiasaan bermain *game online* berpotensi memengaruhi gaya bahasa serta pola komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks sosial bersama teman sebaya.

Siswa berinisial AR menyatakan bahwa :

Saya pernah berbicara kasar kepada temannya saat bermain *game online*, karena teman saya juga menggunakan kata-kata yang tidak sopan (wawancara, 21 Mei 2025)

Siswa berinisial DE menyatakan bahwa :

Saya sering menggunakan bahasa yang gaul kepada teman saya karena bahasa tersebut sudah biasa kami sebut sehari – hari (wawancara, 21 Mei 2025)

Percakapan siswa mengakui mereka sering menggunakan bahasa yang kurang sopan, karena terbiasa mengucapkannya saat bermain bersama. Mereka menganggap penggunaan bahasa seperti itu sebagai hal yang wajar karena semua teman sebaya mereka melakukan hal yang sama mereka merasa terbiasa menggunakan bahasa yang kurang sopan saat berbicara karena itu dianggap keren dan membuat mereka merasa diterima oleh teman-temannya yang juga bermain game. Mereka juga mengakui bahwa kadang sulit membedakan kapan harus berbicara formal dan kapan bisa santai seperti saat bermain.

Dari hasil wawancara, ditemukan bahwa siswa yang sering bermain *game online* cenderung lebih akrab serta sering menggunakannya bahasa yang sering mereka sebut pada saat bermain *game* contohnya *noop* seperti menyebutkan nama hewan ke temannya dalam percakapan sehari-hari. Sebaliknya siswa yang jarang bermain *game online* memiliki kecenderungan berbicara dengan gaya bahasa yang lebih umum dan formal sesuai dengan lingkungan sekolah, mereka juga lebih mudah diarahkan dalam kegiatan belajar serta menunjukkan fokus yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa yang diwawancarai menyampaikan bahwa mereka mulai mengenal *game online* dari teman-teman sekolah. Sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka bermain karena ajakan teman dan ingin dianggap keren, dan keinginan diri sendiri bermain *game online* menjadi hoby mereka, dan ada yang mengatakan karen dari media sosial serta dari keluarganya.

Siswa berinisial JE menyatakan bahwa :

Saya sering bermain *game online* karena saya ingin mencari hiburan agar tidak bosan di rumah, merasa *game* seru, serta juga bisa berinteraksi serta bermain bersama teman-temannya secara *online*. (wawancara,21 Mei 2025)

Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game bagi Gi tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga sebagai media sosialiasi dan pengisi waktu luang di luar jam belajar.

Siswa berinisial MU menyampaikan bahwa

Saya sering menonton konten permainan di YouTube, yang menurutnya sangat seru dan menarik, sehingga mendorongnya untuk ikut bermain game (wawancara,21 Mei 2025)

Siswa berinisial WI menyampaikan bahwa

Saya tertarik terhadap *game online* awalnya muncul karena sering melihat promosi game melalui media sosial seperti TikTok dan YouTube (wawancara,21 Mei 2025)

b. Wawancara Guru

Berdasarkan hasil dari wawancara kepada guru kelas V pada tanggal 21 Mei 2025, penelitian mendapat hasil bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan dapat memberikan dampak yang tidak baik seperti kecanduan bermain *game online*,

berbahasa atau berkomunikasi kurang sopan kepada orang lain akibat dari kebiasaan bermain *game online*.

Guru menyampaikan bahwa dalam pengamatannya, sebagian besar siswa di kelas sudah mengenal dan aktif bermain *game online*. Dari segi akses internet guru menyampaikan bahwa siswa biasanya mengakses internet melalui Wi-Fi di rumah atau menggunakan paket data guru juga menyebutkan bahwa perkembangan teknologi dan kemudahan akses jaringan di lingkungan tempat tinggal siswa turut mendukung tingginya frekuensi penggunaan *game online*. Guru menambahkan bahwa meskipun pihak sekolah tidak mengizinkan penggunaan ponsel di lingkungan sekolah, namun tidak menutup kemungkinan siswa tetap bermain di luar jam sekolah.

Guru menyampaikan bahwa memang ada beberapa siswa kelas V yang sering bermain *game online*. Umumnya mereka bermain menggunakan handphone milik sendiri, namun siswa tidak diizinkan membawa handphone ke sekolah kecuali untuk kepentingan tertentu seperti pembelajaran yang diarahkan oleh guru.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh guru kelas v yaitu ibu RU beliau menyatakan bahwa:

" Ada beberapa dari siswa yang sering bermain *game online*. Namun, (mereka) tidak diperkenankan bermain game kalau untuk membawa ke sekolah, kecuali jika

diizinkan untuk pelajaran tertentu."(wawancara, 21 Mei 2025)

Siswa yang terlalu sering bermain *game online* yaitu siswa yang berinisial Mf, Gl, dan Eu mereka terkadang menunjukkan gaya bicara yang lebih kasar, spontan, dan cenderung tidak sopan. Dalam berbicara dengan teman sebaya, siswa cenderung santai dan kadang kurang sopan. Guru menekankan pentingnya pembiasaan dan keteladanan agar siswa tetap menjaga kesopanan meskipun berada dalam era digital.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh guru kelas v yaitu ibu RU beliau menyatakan bahwa:

"Ketika berbicara dengan temannya siswa cenderung lebih santai dan kadang-kadang kurang sopan. Cara terbaik adalah memberi contoh langsung dan mengingatkan secara konsisten, memasukkan nilai-nilai komunikasi dalam pembelajaran." (wawancara, 21 Mei 2025)

Siswa berbicara dengan nada tinggi, menggunakan kata-kata perintah, bahkan mengucapkan kata-kata ejekan seperti bodoh, lemot, atau cupu yang sering mereka tiru dari interaksi dalam *game*. Adapun dari hasil wawancara guru ditemukan adanya perbedaan mencolok dalam gaya bahasa, cara menyampaikan pendapat, nada bicara, dan cara siswa berkomunikasi dengan teman – temannya, khususnya antara siswa yang sering bermain *game online* dan yang jarang. Guru menjelaskan bahwa siswa yang sering bermain *game online* cenderung menggunakan gaya bahasa yang lebih santai, spontan, dan banyak dipengaruhi oleh istilah

dalam game. Mereka sering menggunakan ungkapan seperti *ayo push*, *gas*, atau “noob” dalam komunikasi sehari-hari, baik saat bermain di luar kelas maupun ketika berdiskusi di dalam kelas. Bahasa yang digunakan sering kali tidak baku dan lebih meniru gaya bicara dalam permainan *online*. Sebaliknya, siswa yang jarang bermain *game* cenderung menggunakan bahasa yang lebih formal dan sesuai dengan pembelajaran di sekolah, mereka lebih berhati-hati dalam memilih kata dan lebih sopan dalam berbicara dengan guru maupun teman.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh guru kelas v yaitu ibu RU beliau menyatakan bahwa:

"Ya tentu ada. Beberapa siswa kurang sopan, lebih agresif dalam berkomunikasi. Sedangkan ada beberapa siswa yang jarang bermain *game online* mereka lebih sopan dan berhati-hati dalam berbicara." (wawancara, 21 Mei 2025)

Guru menilai ada perbedaan sikap sopan santun dalam komunikasi antara siswa yang terbiasa bermain *game* dan yang tidak. Siswa yang sering bermain *game* cenderung lebih terbuka, tetapi kurang sopan dalam memilih kata.

Dalam wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 06 Sintang, diperoleh informasi bahwa kebiasaan bermain *game online* pada siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya media digital, lingkungan pertemanan, keluarga, serta dorongan dari diri siswa sendiri. Guru menyampaikan bahwa media digital seperti YouTube dan iklan-iklan di platform *game*

sangat berperan dalam menarik perhatian siswa. Banyak siswa yang awalnya mengetahui tentang game dari menonton konten *game* di YouTube, TikTok, atau iklan yang muncul saat mereka menggunakan internet. Media menjadi pintu masuk awal bagi siswa untuk mengenal dan kemudian tertarik mencoba berbagai jenis permainan *online*. Selain itu, lingkungan teman sebaya juga memiliki pengaruh besar, guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa yang bermain *game* melakukannya karena teman – temannya juga bermain, dari sisi keluarga, guru mengungkapkan bahwa peran orang tua beragam. Ada orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan handphone tanpa pengawasan ketat, sehingga anak leluasa mengakses dan bermain *game*. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan pribadi terhadap *game*, seperti rasa penasaran, keinginan untuk menang, atau mencari hiburan karena merasa bosan dengan rutinitas belajar, keinginan ini mendorong mereka untuk bermain, bahkan tanpa dipengaruhi oleh media atau teman.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh guru kelas v yaitu ibu RU beliau menyatakan bahwa:

"Ya sangat berpengaruh, dari pergaulan siswa berpengaruh dari temannya ajakan temannya, serta ada beberapa siswa bermain *game* karena keinginan dari diri sendiri untuk hiburan." ."(wawancara, 21 Mei 2025)

Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebiasaan bermain *game online*. Siswa yang bergaul

dengan teman – teman yang gemar bermain *game* cenderung akan ikut bermain, guru juga menjelaskan bahwa sebagian siswa bermain *game* atas keinginan sendiri, bukan hanya karena ajakan teman.

c. Wawancara orang tua siswa

Dari hasil wawancara ke lima orang tua siswa pada rabu 23 mei 2025, wawancara dengan orang tua siswa kelas V SD 06 Sintang hanya dapat dilakukan kepada lima orang tua saja, hasl ini dikernakan Sebagian orang tua lainnya sedang berada dikampung dan ada juga yang sibuk berkerja sehingga tidak bisa meluangkan waktu untuk diwawancara. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan hasil siswa sering bermain *game online* disiang hari kemudian di malam hari cuma sebenarnya karena dibatasi, lalu pada saat anak di tegur anak nampak kelihatan kesal namun tetap mendengar kan perkataan orang tua, dan jika sedang bermain anak sering berbicara dengan nanda yang tinggi serta menyebutkan bahasa.

Berdasarkan wawancara dari kelima orang tua siswa, Ro ibu dari siswa yang berinisial Mf, dan La ibu Gi, dan Ju ibu dari Eu mereka menyatakan bahwa anak mereka bermain *game* setiap hari, terutama pada sore hingga malam hari setelah pulang sekolah, dan anak mereka bermain *game online* 4 sampai 5 jam lebih bermain *game online*. Sementara itu dua orang tua mengatakan anaknya

bermain *game online* kadang saja dan dibawah 1 jam bahkan jarang sekali bermain mereka mengatakan anak mereka lebih sering nonton film di Youtube.

Ibu Ro (ibu MF) menyatakan bahwa

"Ya, sering. Saya melihat anak saya bermain *game* hampir setiap hari. Kadang saya marahin. Kadang sendiri, kadang bersama teman di rumah." (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara ibu La ibu dari GI beliau menyatakan bahwa:

"Ya, sering. Saya melihat anak saya bermain *game online* hampir setiap hari, biasanya sendiri saya lihat." (wawancara 23 Mei 2025)

Orang tua mengamati atau melihat bahwa anaknya sering bermain *game online* hampir setiap hari, baik secara individu maupun bersama teman, intensitas bermain cukup tinggi sehingga menjadi kebiasaan rutin.

Ibu JU ibu dari EU menyatakan bahwa:

Anak saya biasa bermain sepulang sekolah, di malam hari, dan pada saat libur sekolah. (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara orang tua siswa ibu MA ibu dari JE menyatakan bahwa :

Anak saya sering bermain *game online* kadang juga nonton You tube waktu bermainhp di batasi saya supaya anak tidak kecanduan bermain handphone setiap harinya (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara orang tua siswa ibu MA ibu dari DE menyatakan bahwa:

Saya sering melihat anak saya bermain *game online* apalagi kalau ada temannya (wawancara 23 Mei 2025)

Salah satu orang tua mengungkapkan bahwa anaknya kadang bangun lebih pagi hanya untuk bermain sebelum berangkat sekolah. Semua responden menyebutkan bahwa anak mereka memiliki akses internet yang mudah, baik melalui Wi-Fi di rumah maupun kuota data dari handphone orang tua. Dua orang tua menyampaikan bahwa mereka pernah mencoba membatasi penggunaan internet, namun anak-anak menjadi rewel atau diam-diam mencari cara lain untuk tetap bisa bermain, misalnya dengan menumpang Wi-Fi tetangga atau hotspot dari teman. Tiga dari lima orang tua menyampaikan adanya perubahan sikap anak sejak aktif bermain *game online*, anak menjadi lebih mudah marah saat diminta berhenti bermain, dan cenderung lebih suka menyendiri, satu orang tua menyebut anaknya jadi sering meniru gaya bicara atau istilah dari game saat berbicara dengan orang lain. Dua lainnya mengatakan anak mereka masih bisa diatur dan patuh, walaupun kadang sulit dialihkan dari layar ponsel, hampir semua orang tua menyatakan bahwa anak mereka sering lupa waktu saat bermain *game* mereka kadang mengabaikan waktu makan, waktu belajar, atau bahkan waktu tidur.

Tiga dari lima orang tua menyatakan bahwa sejak anak mereka mulai aktif bermain *game online*, terdapat perubahan dalam gaya bahasa anak saat berbicara. Anak-anak cenderung meniru gaya bahasa dari karakter dalam *game* seperti

menggunakan nada tinggi, kalimat singkat yang tegas, serta sering mengucapkan istilah asing yang tidak umum digunakan dalam kehidupan sehari – hari, dan anaknya sekarang lebih sering berbicara dengan nada seperti sedang memerintah atau seperti dalam suasana kompetitif. Dan kedua orang tua mengatakan bahwa gaya bahasa dan komunikasi anaknya normal - normal saja jarang berkata kasar dan kurang sopan. Tiga orang tua mengatakan anaknya mulai menunjukkan kebiasaan berbicara kasar, terutama saat sedang marah atau merasa terganggu, kata – kata seperti bodoh, lelet atau umpatan ringan sering terdengar ketika anak sedang bermain atau setelah bermain game, dua orang tua siswa mengatakan bahwa anak jarang berbicara dengan nada yang kasar mereka diam ketika dimarah jarang melawan. Dalam hal komunikasi, tiga orang tua menyampaikan bahwa anak mereka kini lebih tertutup dan jarang mengobrol seperti sebelumnya, anak-anak lebih sering sibuk dengan gadget, dan ketika diajak bicara, sering menjawab dengan singkat atau tidak fokus. Sebaliknya, dua orang tua lainnya mengatakan bahwa anak mereka masih berkomunikasi seperti biasa 3 orang siswa mengatakan bahwa anak mereka susah diajak berkomunikasi pada saat mereka sedang bermain *game online* bahkan tidak merespon saat diajak berbicara.

Ibu Ro (ibu MF) menyatakan bahwa:

Saya melihat ada perubahan cara anak saya berbicara, anak saya terkadang sekarang lebih suka berbicara melawan

menggunkan bahasa yang kasar ketika di marahi (wawancara 23 Mei 2025)

Penelitian juga melakukan wawancara dengan ibu LA beliau mengatakan bahwa:

Ya saya sering mendengar anak saya berbicara kasar pada saat sedang bermain *game online* bersama teman – temannya (wawancara 23 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan peneliti mendapatkan bahwa sebagian besar orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka tidak memiliki batasan waktu yang tegas dalam bermain *game online*. Tiga dari lima orang tua mengaku kesulitan mengontrol durasi bermain anak karena anak sering bermain saat orang tua tidak di rumah, waktu bermain umumnya berkisar antara 2 hingga 5 jam per hari, terutama setelah pulang sekolah hingga malam hari. Dua orang tua lainnya menyatakan telah mencoba membuat aturan, seperti hanya boleh bermain satu jam setelah belajar atau di akhir pekan, namun aturan tersebut sering dilanggar.

Ibu JU ibu dari EU menyatakan bahwa:

Pernah, anak saya pernah bermain sampai 4 jam lebih. Waktu itu saya tegur dan lalu saya ambil handphonenya.(wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara dengan Ibu JU dapat disimpulkan bahwa EU memiliki kecenderungan bermain *game online* dalam durasi yang cukup lama, yaitu lebih dari 4 jam dalam satu kesempatan. Hal ini menunjukkan tingkat intensitas bermain yang tinggi, yang

dikhawatirkan dapat berdampak negatif terhadap aktivitas harian dan perkembangan sosial anak. Orang tua (Ibu JU) telah melakukan pengawasan dan pembatasan secara langsung dengan cara menegur dan mengambil perangkat sebagai bentuk kontrol terhadap kebiasaan bermain *game online* anaknya.

Dari wawancara ibu La ibu dari GI beliau menyatakan bahwa:

Saya sering melihat malam, sore dan kadang-kadang sepulang dari sekolah, 3 jam sampai 4-5 jam anaknya ini susah ditegur (wawancara 23 Mei 2025)

Ibu Ro (ibu MF) menyatakan bahwa:

anak saya bermain atau menggunakan hp itu sore-sore, kadang di malam 2 jam kadang lebih dari 3 jam. Sering susah ditegur tapi saya tetap membatasi. (wawancara 23 Mei 2025)

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan anak-anak gemar bermain *game online*. Keempat dari lima orang tua menyebutkan bahwa anak mereka terdorong oleh ajakan teman sebaya dan keinginan untuk ikut tren. Salah satu orang tua menyebut bahwa anaknya bermain *game* karena merasa bosan di rumah, apalagi jika tidak ada kegiatan lain yang menarik. Faktor lainnya adalah kurangnya pengawasan serta akses mudah ke perangkat dan internet di rumah. Salah satu orang tua menambahkan bahwa anaknya mulai bermain karena sering melihat kakaknya juga bermain *game*. Semua orang tua mengakui

bahwa media sosial turut memengaruhi minat anak-anak terhadap *game online*. Anak-anak sering mengetahui *game* baru dari YouTube, TikTok, atau rekomendasi teman melalui WhatsApp. Salah satu orang tua menyebutkan bahwa anaknya sering menonton video *gameplay* dan kemudian tertarik mencobanya sendiri.

Ibu JU ibu dari EU menyatakan bahwa:

Anak saya memainkan *game online* untuk hiburan kesenangan anak saja karena bosan, serta ajakan dari temannya sehigga Eu bermain *game online* juga (wawancara 23 Mei 2025)

Hasil ini menjelaskan bahwa Eu bermain karena keinginan diri sendiri dan karena melihat temanya bermain Eu jadi ingin bermain juga bersama temanya

Ibu Ro (ibu MF) menyatakan bahwa:

Menurut saya karena *game* sekarang banyak yang menarik dan menantang. Teman-temannya juga banyak yang main, jadi dia merasa seru kalau bisa main bareng. (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara ibu La ibu dari GI beliau menyatakan bahwa:

Iya, anak saya kadang suka ngomong kasar, terutama kalau lagi emosi saat main *game*, dia juga suka bercanda berlebihan dengan teman-temannya, sampai kadang jadi kayak menyindir atau mengejek. Kalau saya tegur dia bilang cuma bercanda. (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara ibu MA ibu dari DE beliau menyatakan bahwa:

Kalau buat berkata yang kurang sopan saya sesekali sering mendengar anak saya menggunakan bahasa yang tidak sopan saat berbicara (wawancara 23 Mei 2025)

Dari wawancara ibu AN ibu dari JE beliau menyatakan bahwa:

Saya sering mendengar anak saya dan temannya berbahasa yang kurang sopan saat berbicara atau pada saat mereka bermain game di rumah saya, tetapi selalu saya tegur apabila mereka berbicara kasar kepada temannya (wawancara 23 Mei 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua siswa, diketahui bahwa sebagian besar anak mulai bermain *game online* karena dorongan internal seperti rasa bosan dan keinginan untuk hiburan (seperti yang disampaikan oleh ibu JU), serta pengaruh eksternal berupa ajakan dari teman dan daya tarik *game* yang dianggap seru dan menantang (disampaikan oleh ibu RO). Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial dan minat pribadi sama-sama berperan dalam mendorong anak bermain *game online*.

4. Dokumentasi

Hasil dari dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung data yang dapat memperkuat validitas selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dapat dijadikan bukti otentik bahwa peneliti benar-benar telah melakukan kegiatan penelitian di sekolah yang bersangkutan. Dengan adanya dokumentasi berupa foto, video atau tangkapan layar chat di dalam *game*, serta hasil dari observasi dan wawancara.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan *Game Online* pada Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang

Berdasarkan hasil observasi, angket, wawancara dengan guru dan orang tua siswa, serta dokumentasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* telah menjadi fenomena yang cukup signifikan di kalangan siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang. Dari hasil angket total 23 responden, sebanyak 17,39% menyatakan bahwa mereka selalu bermain *game online*, khususnya jenis *game* bertema peperangan dan pertarungan seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. Penggunaan *game online* ini tidak hanya dilakukan sebagai hiburan semata, tetapi juga telah menjadi bagian dari rutinitas harian siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa bermain *game online* setiap hari, terutama pada siang hari setelah pulang sekolah, malam sebelum tidur, bahkan pagi hari sebelum berangkat sekolah, khususnya saat tidak diawasi orang tua. Tempat bermain pun bervariasi, mulai dari rumah, rumah teman, hingga warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas Wi-Fi. Dari hasil wawancara dengan guru dan orang tua, serta pengamatan terhadap siswa, ditemukan bahwa *game online* memberikan dampak nyata terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa. Banyak siswa yang mulai terbiasa menggunakan istilah atau kosakata dari dalam game saat berbicara

dengan teman-teman sebayanya. Dalam beberapa kasus, siswa juga menunjukkan sikap agresif, emosi yang tidak stabil, serta kebiasaan bercanda secara kasar atau menyindir, yang sebelumnya tidak tampak dalam pola komunikasi mereka.

Selain itu, faktor lingkungan sosial, seperti pengaruh teman sebaya, juga menjadi salah satu pemicu utama keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain *game online*. Peneliti mendapatkan hasil bahwa penggunaan *game online* telah menjadi bagian dari aktivitas harian 4 orang siswa yang selalu bermain *game*. *Game online* digunakan sebagai sarana hiburan, pelarian dari kebosanan, serta sebagai cara untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Aktivitas ini tampak dari frekuensi penggunaan perangkat seperti smartphone, sementara itu, perangkat yang digunakan umumnya berupa smartphone Android, karena sifatnya yang mudah dibawa dan digunakan kapan saja. Waktu bermain umumnya dilakukan pada siang hari sepulang sekolah serta malam hari, yang menunjukkan bahwa *game online* menjadi bagian dari rutinitas harian siswa di luar jam belajar. Adapun jenis *game online* yang dimainkan siswa yaitu antara lain Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG, yang semuanya termasuk dalam kategori *game online* bertema peperangan dan pertarungan. Jenis permainan ini cenderung menuntut interaksi kompetitif, komunikasi antar pemain, serta penggunaan istilah-istilah khas dalam *game*. Fakta ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengakses permainan

untuk hiburan, tetapi juga terlibat dalam komunitas dan dinamika sosial digital yang membentuk cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi. Siswa yang aktif bermain *game online* menunjukkan keterlibatan emosional dan minat tinggi terhadap topik-topik game. Penggunaan *game online* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keseharian siswa, termasuk dalam hal perilaku, komunikasi, dan perhatian belajar. Jika tidak dikendalikan, kebiasaan ini berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya bermain untuk hiburan semata, tetapi juga terlibat dalam komunitas permainan yang membentuk cara berinteraksi mereka secara digital. Beberapa siswa juga mengaku meminjam ponsel orang tua jika tidak memiliki perangkat pribadi.

Beberapa siswa bahkan bermain saat pagi hari sebelum berangkat sekolah apabila tidak ada pengawasan dari orang tua. Dalam wawancara juga ditemukan bahwa sikap siswa cenderung berubah setelah terbiasa bermain *game online* beberapa siswa menjadi lebih mudah emosi, terbiasa menggunakan bahasa atau istilah yang berasal dari dalam *game*, serta terlihat kurang fokus saat belajar. Bahkan, beberapa siswa mengaku bahwa mereka sering lupa waktu saat bermain, sehingga melupakan kewajiban lain seperti belajar, membantu orang tua, atau tidur tepat waktu. Fakta-fakta ini

menggambarkan bahwa penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar bukan hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi pola pikir, perilaku, serta kedisiplinan waktu siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan, pembatasan waktu bermain, serta edukasi dari orang tua dan guru agar penggunaan teknologi tetap memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak.

Teori kognitif Piaget, berfokus pada perkembangan kognitif anak usia dasar berada pada dua fase yaitu pertama fase operasional konkret (7-11 tahun) adalah fase dimana anak sudah dapat memfungsikan akalunya untuk berfikir logis, rasional dan objektif, tetapi terhadap objek yang bersifat konkret. Kedua fase operasional formal (11-12 tahun ke atas) adalah fase dimana anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi (hipotesis) dan sesuatu bersifat abstrak (Modjo, Firmawati, & Baliu, 2024:3561). Oleh karena itu, kelas V menjadi kelompok yang tepat untuk diteliti, karena mereka lebih mampu merefleksikan pengaruh dari lingkungan digital dalam komunikasi mereka. Bermain game adalah pengalaman kognitif yang mempengaruhi cara berpikir dan berbahasa anak.

2. Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Bahasa dan Komunikasi Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara terhadap lima siswa, dan hasil wawancara peneliti kepada guru kelas V B SD Negeri 06 Sintang serta wawancara kelima orang tua siswa. Peneliti

mendapatkan hasil observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap gaya bahasa dan cara berkomunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang. dari total 23 responden yang diteliti, tercatat bahwa sebanyak 13,04% siswa menyatakan selalu bermain *game online* Free Fire. Responden yang sering bermain PUBG hanya berjumlah 4,34%. Hal ini terlihat dari perubahan pola bicara, penggunaan istilah asing, hingga pergeseran dalam etika berbahasa di lingkungan sekolah maupun rumah.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VB, diketahui bahwa siswa yang aktif bermain *game online* cenderung menggunakan gaya bahasa yang tidak lazim digunakan dalam interaksi formal di sekolah. Guru dan orang tua menyampaikan bahwa etika berbahasa siswa mengalami penurunan, terutama pada anak-anak yang bermain *game* secara intens. Berdasarkan wawancara dengan siswa, mereka sering menggunakan istilah khusus dari *game online* saat berinteraksi dengan teman-temannya, Hal ini menyebabkan munculnya percampuran bahasa yang tidak sesuai dengan konteks formal, dan terkadang membingungkan lawan bicara yang tidak familiar dengan istilah game. Kebiasaan ini seringkali terbawa ke dalam komunikasi di rumah dan di sekolah, bahkan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, kebiasaan bermain *game online* memiliki pengaruh nyata terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa, baik dalam aspek penggunaan

bahasa, etika komunikasi, maupun cara berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket, ditemukan bahwa siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang yang memiliki kebiasaan bermain *game online* menunjukkan kecenderungan menggunakan beberapa jenis gaya bahasa saat berkomunikasi, baik ketika bermain *game* maupun saat berada di lingkungan sekolah. Adapun jenis gaya bahasa dan komunikasi yang paling sering digunakan oleh siswa adalah gaya bahasa sindiran dan gaya bahasa ekspresif serta komunikasi verbal dan komunikasi interpersonal. Siswa yang menunjukan pada gaya bahasa sindiran sebanyak 7 siswa dari total responden terlihat menggunakan gaya bahasa sindiran, gaya bahasa ini muncul ketika siswa menggunakan kata-kata yang bertujuan untuk menyindir teman, baik secara halus maupun kasar, misalnya seperti Main kayak gitu aja bangga, dasar noob, kalimat seperti ini adalah bentuk sindiran yang kasar, biasa digunakan di dunia *game*. Penggunaan gaya bahasa sindiran ini seringkali muncul saat siswa bermain *game* secara daring maupun ketika mereka bercanda dengan teman di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh *game online* telah memengaruhi cara mereka berkomunikasi, di mana bahasa yang digunakan cenderung mengandung unsur merendahkan atau mempermalukan lawan bicara. Sementara itu, 3 siswa menggunakan gaya bahasa ekspresif secara

dominan. Gaya ini mencerminkan emosi dan perasaan siswa, baik dalam bentuk kegembiraan, kekesalan, maupun semangat saat bermain *game* atau berinteraksi di luar permainan. Contoh ucapan siswa yang mencerminkan gaya ini antara lain: Aduh goblok banget sih, kalah lagi. Ini adalah ekspresi kemarahan yang menggunakan kata kasar. Gaya bahasa ekspresif menunjukkan bahwa siswa sering mengekspresikan diri secara spontan dan emosional, kebiasaan ini terbentuk karena *game online* menuntut respon cepat dan penuh emosi, yang akhirnya terbawa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk gaya bahasa lainnya seperti gaya bahasa pertentangan dan penegasan, frekuensi penggunaannya tergolong rendah dan tidak dominan dalam komunikasi siswa. Penggunaan gaya ini hanya muncul sesekali dan tidak menjadi pola yang konsisten dalam komunikasi antar siswa. Oleh karena itu, kedua gaya bahasa ini tidak terlalu mencolok dalam hasil penelitian. Sedangkan dalam aspek komunikasi, siswa lebih banyak menggunakan komunikasi verbal dan komunikasi interpersonal dominan dalam berinteraksi sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun saat bermain. Komunikasi verbal digunakan secara luas oleh siswa dalam berbagai interaksi, siswa cenderung berbicara langsung dalam menyampaikan maksud atau perasaan kepada teman-temannya. Siswa yang sering bermain *game online* menunjukkan kecenderungan menggunakan istilah atau kosakata khas game dalam percakapan sehari-hari, seperti noob, AFK, atau lag. Komunikasi Interpersonal,

Siswa yang terbiasa bermain *game online* umumnya lebih aktif dan percaya diri dalam berbicara. Mereka menunjukkan dominasi dalam komunikasi kelompok, seperti saat diskusi atau kerja kelompok.

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan teori behaviorisme, yang menekankan bahwa perilaku manusia, termasuk bahasa dan komunikasi, dipengaruhi oleh stimulus dan respons dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, *game online* menjadi stimulus yang memberikan pengalaman berulang dan akhirnya membentuk respons kebahasaan dan komunikasi pada diri siswa. Menurut teori Behaviorisme yang dilakukan oleh B.F Skinner, perkembangan bahasa anak yang memperoleh kemampuan berbahasa dan dalam bahasa, anak belajar bahasa melalui proses peniruan (imitasi), penguatan (reinforcement), dan kebiasaan (habit). Maka, media dan lingkungan menjadi dua sumber utama yang memberikan contoh nyata dalam proses tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor penguatan dengan bentuk demonstrasi suara atau ucapan. (Puspitasa,Dewi, Khasanah, Aisyah , & Fauziah , 2024:3)

3. Perbedaan Siswa yang Sering Bermain *Game Online* dengan Siswa yang Jarang Bermain *Game Online* Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang

Berdasarkan hasil observasi siswa, hasil angket dan wawancara terhadap guru kelas V SD Negeri 06 Sintang, siswa kelas VB serta wawancara orang tua siswa. Peneliti mendapatkan hasil, ada 4 orang

siswa yang jarang atau tidak bermain *game online*, serta adanya perbedaan yang cukup mencolok dalam gaya bahasa dan komunikasi antara siswa yang sering bermain *game online* dengan yang jarang atau tidak bermain *game* sama sekali. Hal ini mencerminkan bahwa intensitas keterlibatan siswa dalam *game online* memiliki pengaruh terhadap cara mereka berbahasa dan berinteraksi dalam lingkungan sosial. Siswa yang sering bermain *game online* lebih sering menggunakan bahasa yang cenderung menggunakan menggunakan istilah atau slang dari *game* dalam komunikasi menggunakan bahasa kurang sopan, sedangkan siswa yang jarang bermain *game* mempertahankan komunikasi yang lebih sopan, terkontrol, dan sesuai dengan norma sosial sekolah. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pembinaan dalam penggunaan *game online* agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak.

Berdasarkan Teori Linguistik Sosial (Sociolinguistics Theory) menjelaskan Siswa yang sering bermain *game online* menunjukkan penggunaan istilah *game*, gaya bicara agresif atau tidak sopan, serta ekspresi khas dunia maya. Sementara siswa yang jarang bermain *game online* lebih cenderung menggunakan bahasa yang diajarkan di sekolah atau lingkungan rumah, lebih formal dan sopan. Menurut Fauziah, Safitri, Rahayu, & Hermawan ,(2021:153) Sosiolinguistik ini sangat berkaitan dengan bahasa, salah satunya yang sering digunakan oleh para penutur yaitu bahasa slang atau bahasa gaul.

4. Pengaruh Faktor Internal dan Ekstrenal Terhadap Kebiasaan Bermain *Game Online* Siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang

Berdasarkan hasil observasi, hasil angket dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VB, lima siswa, dan lima orang tua siswa, ditemukan bahwa kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut berperan dalam mendorong, memfasilitasi, maupun memperkuat kebiasaan bermain *game* yang dilakukan siswa secara rutin. Diketahui bahwa teman sebaya memiliki peran dominan dalam membentuk kebiasaan bermain *game online*. Mayoritas siswa mengaku mulai bermain *game* karena diajak oleh teman-temannya. Banyak siswa mengetahui *game* dari konten di YouTube, TikTok, atau iklan *online*. Konten yang memperlihatkan permainan seru atau kompetisi *game* membuat siswa tertarik mencoba. dari total 23 responden, diketahui bahwa 52,17% siswa mengaku selalu diajak oleh teman mereka untuk bermain *game online*.

Dalam wawancara, siswa menyebut bahwa mereka sering mengikuti tren *game* yang viral di media sosial. Akses internet yang mudah juga mempermudah mereka untuk bermain kapan saja, terutama jika tersedia Wi-Fi gratis di rumah atau di warung kopi terdekat, serta keinginan dari diri sendiri menjadi salah satu pendorong utama siswa dalam bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka mulai

bermain game karena rasa penasaran, ingin mencoba keseruan yang dilihat dari teman atau konten di media sosial. Setelah mencoba, mereka merasa senang, Siswa juga mengaku bahwa bermain *game* memberi mereka hiburan, membantu menghilangkan rasa bosan, dan menjadi pengisi waktu luang setelah sekolah. Orang tua siswa sudah mengontrol siswa agar tidak menggunakan handphone atau bermain *game online* lama namun ada beberapa siswa melawan dan kesal ketika ditegur, namun ada beberapa siswa yang nurut, ada siswa yang bilang bahwa ada kakak mereka yang bermain *game online* sehingga siswa ingin bermain juga.

Teori Social Learning Theory, akan menjelaskan pengaruh teman dan pengamatan terhadap kebiasaan bermain. Teori ini menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh pengamatan terhadap lingkungan sosial, termasuk orang tua, teman sebaya, dan media. Siswa terbiasa bermain game karena melihat teman atau kakaknya bermain, atau karena sering menonton konten game di YouTube. Teori belajar sosial dikembangkan oleh Albert Bandura. Teori pembelajaran sosial diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Serta perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi dinamis antara faktor personal, perilaku individu, dan lingkungan sosial. (Firmansyah & Saepuloh, 2022 :132)