

Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar

Resi Ananda¹, Desyandri², Irda Murni³

^{1,2,3} Program Studi S2 Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: resiananda14@gmail.com

Abstrak

Menjadi latar belakang penelitian ini adalah maraknya Bahasa gaul yang kasar di kalangan anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskripsi. Pengumpulan data menggunakan metode observasi kemudian di deskripsikan bahwa anak mendapatkan perilaku buruk dalam berbahasa dari game online yang sering di mainkan Game onlin yang diangkat adalah permainan Game Valorant.. Data yang di kumpulkan kemudian di reduksi, analisis,, di sajikan dan ditarik kesimpulan.Kesimpulan dari peneelitian ini anak menadospi Bahasa gaul yang kasar dari game baik itu Bahasa asing atau Bahasa gaul seperti menyebut kata-kata, *Fuck* asu (anjing), Tolol (Bodoh), Kontol (Kelamin Laki-Laki), Jancok, Bajingan dan lain-lain. Keismpulan dari penelitian ini yang dapat penulis Tarik adalah anak menyerap perilaku bahas buruk dari permainan game online untuk itu penting bagi orang tua mengarahkan anak untuk tidak membiasakan diri dalam menggunakan Bahasa yang kurang sopan dalam pergaulan

Kata kunci: Game Online, Perkembangan Perilaku Bahasa Anak

Abstract

The background of this research is the prevalence of abusive slang among elementary school children. In this study using a qualitative approach to the type of description. Collecting data using the observation method, then it is described that children get bad behavior in language from online games that are often played. The online game that is raised is the Game Valorant game. The data collected is then reduced, analyzed, presented and drawn conclusions. From this research, children adopt harsh slang from games, be it foreign language or slang such as saying words, *Fuck*, asu (dog), *Stupid* (*Stupid*), *Kontol* (*Male Gender*), *Jancok*, *Bajingan* and others. . The conclusion from this research that the author can draw is that children absorb bad language behavior from online games, so it is important for parents to direct their children not to get used to using language that is not polite in social interactions.

Keywords : *Online Games, Children's Language Behavior Development*

PENDAHULUAN

Era modrenisasi dengan perkembangan teknologi menciptakan produk yang memberikan kemudahan, kenyamanan, hiburan bagi manusia yang dapat di jangkau oleh semua kalangan dan usia. Dengan perkembangan gadget dan internet apapun bisa di akses dengan mudah mulai dari informasi, educasi, gambar, video dan lain lain.(Delvia et al., 2019)

Dalam perkembangan ilmu teknologi tentu memberikan dampak postifi maupun ngatif . Salah satu dampak perkembangan negative IT di kalangan anak usia sekolah dasar adalah kecanduan game online. (Desyandri et al., 2021)Kalangan anak usia sekolah dasar rata-rata sudah memanfaatkan perkembangan internet untuk bermain game secara online , game online menjadi penghibur bagi anak zaman sekarang. Game online mampu menarik perhatian anak- anak bahkan Sebagian besar waktu anak bisa dihabiskan dengan bermain game hingga mengganggu kegiatan lain pada masa perkembangan anak. Pada perkembangan usia sekolah dasar anak – anak lebih banyak bermain di luar Bersama teman

dengan aktiivitas fisik . Namun karena kecanduan game online membuat anak mengabaikan masa perkembangannya.(Julrissani, 2020)

Game online adalah produk perkembangan teknologi berupa permainan digital yang memanfaatkan internet dalam penggunaannya. Bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan Bahasa anak karena tidak ada control dalam interaksi anak di dalam permainan tersebut. Sehingga bebas mengatakan Bahasa yang tidak pantas untuk di ucapkan oleh siapa saja dalam permainan. Ini yang berdampak terhadap perkembangan Bahasa anak. Setiap kata-kata yang tidak pantas yang kemudian di adopsi oleh anak(Azizah & Eliza, 2021)

Perkembangan Bahasa anak pada usia sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap perilaku dan Bahasa yang digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Ananda & Zaiyasni, 2020) proses Bahasa pada anak memiliki tahapan yaitu tahapan menyesuaikan kosa kata baru yang disebut dengan tahap asimilasi. Tahap kedua yaitu tahap menyesuaikan pengetahuan Bahasa baru yang di sebut dengan Akomodasi. Tahap ketiga yaitu menerima pengetahuan Bahasa baru yang belum diketahui sebelumnya. Tahap terakhir yaitu menyeimbangkan dan, menggunakan .(Munawir, 2019)

Prilaku berbahasa adalah sikap mental seseorang dalam menyerap dan menggunakan Bahasa. Perilaku yang menyimpang dalam berbahasa merupakan pengaruh buruk dari lingkungan sehingga menimbulkan kelainan dalam berbbahasa . Lingkungan di sekitar anak-anak di era modern saat sekarang ini termasuk diantaranya lingkungan virtual dengan bantuan teknologi biasa di sebut komunitas online.

Penelitian terdahulu (Iswan & Kusmawati, 2014)Mengatakan Bahasa buruk sangat mudah diserap anak-anak sehingga berperilaku buruk akibat kecanduan game online. Anak usia SD yang candu memainkan game online dan berinteraksi dengan remaja kasar secara mayoritas ada dalam lingkungan virtual tersebut yang menjadi penyebab anak usia sekolah dasar juga melontarkan kata-kata seperti asu (anjing), sampah, bajingan, tolol, goblok dan lain-lain.

Menurut Mark Griffiths (Purandina, 2021)yang merupakan tingkat ahli kecanduan video game dari Nowingham Trent University bahwa sepertiga remaja bermain game online setiap hari. Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat 7% anak-anak yang bermain game online minimal 30 jam dalam seminggu. Berdasarkan hal tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan komunitas online daripada dengan masyarakat sekitar (offline)

Untuk itu pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak yang candu dengan game online, orang tua perlu memberikan kebijakan agar anak tidak menghabiskan waku dengan berada di dalam lingkungan virtual tersebut. Agar Bahasa *Toxic* tidak mempengaruhi atau mengganggu perkembangan bahasa anak , karena bahasa merupakan hal penting dalam berinteraksi dengan orang lain .

Penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan Bahasa anak usia sekolah dasar

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan survey. Metode deskriptif menitikberatkan pada pengaruh (*Impact*) dari berbagai faktor memberikan makna dari fenomena dalam kehidupan sosial dengan data -data berupa kata tertulis dari perilaku yang sedang di pelajari. Pemilihan metode ini bertujuan untuk mendapatkan suatu gambaran tentang perkembangan perilaku berbahasa anak saat berinteraksi dengan lingkungan virtual . Game yang di pelajari adalah Valorant dengan subjek anak yang memainkan game ini. Data yang di kumpulkan dari youtube dengan Teknik analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Observasi berdasarkan video youtube live game online valorant

Judul Video	Durasi	Kata-kata tidak baik yang di gunakan pemain dalam game ini
Dibacotin bocil toxic? Valorant indonesia	9 menit 24 detik	Tolol, bokong, bodoh, anjing, mati konyol, bacot, mampus, mati, ngentot
Rasa Main Valorant Indonesia - Bocil, Rasis, Bacot, Toxic (Part	6 menit 12 detik	Kontol, anjing, kontol, jancuk, bacot, bokep, binatang, gila, tai
Dicarry holla valorant	6 menit 38 detik	Bego, anying, anjai, tai, kampret, jijik
Asterisk Player di Ranked Valorant	9 menit 10 detik	Mati, bacot, anjing, bangsad, golok, lonte, tolol, goblok, yatim, fuck up, bocil tolol, jelek, dongo, beban, gembel, <i>Shut The Fuck Up</i> , Gak Guna, gentot, kontol, anjir
Skye Ascent Valorant Indonesia	10 menit 30 detik	Najis, menjijikan, norak, tai, goblok, <i>What the fuck</i> , pecundang, monyet, manusia batu

Berdasarkan data perilaku anak cenderung negatve Ketika menghadapi situasi saat bermain game dari ke lima video yang di pelajari kata kata yang muncul menunjukkan adanya perilaku perkembangan Bahasa negative pada anak saat berbaime game onle dengan lingkungan virtual yang para pemainnya bersala dari latar belakan berbeda. Jika anak mendapatkan teman bermain yang menggunakan Bahasa kasar maka anak akan terpengaruh dan mengadosi Bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkunganya. Hal ini merupakan dampak negative terhadap perkembangan Bahasa anak.

Alasan anak menggunakan Bahasa yang kasar adalah karena terbiasa mendengar kata-kata tersebut dan terpengaruh dari lingkungan bermainya. Struktur Bahasa bukan lah yang di peroleh dari alam melainkan dari interaksi yang secara terus menerus antara fungsi kognitif dengan lingkungan lingual

Menurut (Irdamurni et al., 2020) berbicara dengan kata kata yang tidak pantas dalam permainan game online dimana papra pelaku tidak merasa sebagai perilaku yang salah mereka menganggap perilakunya masih wajar. Game online dengan multipemain di penuh dengan kata-kata penuh hinaan dengan niat disengaja untuk memancing dan memprovokasi emosi lawan . Dengan demikian dapat kita simpulkan bermain video game online bagi anak dapat berpengaruh negative terhadap perkembangan Bahasa anak menjadi perilaku buruk.

Dari analisis video live game valorant tersebut dapat kita lihat bahwa kata- kata tidak pantas bukan hanya dilontarkan oleh musuh atau lawan melainkan teman satu *team* juga mengucapkan kata-kata tersebut. Bahkan anak ini merasa dengan demikian permainan semakin menyenangkan sebagai bahan candaan yang tanpa sadar mereka mulai terbiasa mengucapkan kata tersebut tidak hanya saat bermain game saja tetapi juga mengucapkan kepada orang tua, kakak, bahkan ke teman di sekitarnya.

Bahasa menyimpang dalam permainan video game online salah satu penyebabnya adalah adanya fitur audio dalam game sehingga anak dapat melampiaskan emosi dalam game saat bermain dengan teman yang mengandung unsur negative dan saling mempengaruhi satu sama lain.

SIMPULAN

Kesimpulan anak-anak yang bermain game online cenderung mengadopsi Bahasa yang tidak pantas dalam perkembangan bahasanya sehari-hari dan menggunakan Bahasa tersebut dalam lingkungan sekitar. Video game online bagi anak-anak dapat menjadikan perilaku menyimpang pada Bahasa anak. Dibutuhkan kebijakan dan control dari orang tua terhadap lingkungan virtual anak dengan memfilter game yang aman untuk perkembangan Bahasa maupun perilaku anak usia sekolah dasar. Karena dengan dengan lingkungan virtual dalam game online berinteraksi dengan orang dengan latar belakang yang beragam dan membawa pengaruh negative

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak/Ibu dan rekan-rekan yang terlibat dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Zaiyasni. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Two Stay Two Stray Di Kelas IV SD. *Journal Of Basic Education Studies*, 3(2), 189–197.
- Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 717–723. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.798>
- Delvia, R., Taufina, T., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- Irdamurni, I., Nurhastuti, N., Amini, R., & Taufan, J. (2020). *Implementation of speech to-text application for deaf students on inclusive education course*. 3(2), 38–40. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290896>
- Iswan, & Kusmawati, A. (2014). Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *Jurnal Personifikasi*, 5(2), 164–185.
- Julrissani, J. (2020). Karakteristik Perkembangan Bahasa dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 72–87. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.296>
- Munawir, A. (2019). Online Game and Children'S Language Behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2), 337–343. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Purandina, I. P. Y. (2021). Implementasi Media Digital Untuk Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 66. <https://doi.org/10.25078/pw.v6i1.2086>