

Pengaruh *Game Online* terhadap Penggunaan Bahasa Siswa SD yang Menghambat Ketercapaian SDG's 4

Ayunda Sekar Nur'aini¹, Surayanah², Dina Nur Abidah³, Annisa Anggun Luqmana⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Malang

¹²³⁴Departement Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: ayunda.sekar.2301516@students.um.ac.id

Kata Kunci

Game Online
Sekolah Dasar
Perbendaharaan Kata
Sustainable Development Goals (SDG's)

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, termasuk maraknya penggunaan *game online*. Namun, dibalik kesenangan yang ditawarkan, terdapat dampak negatif terhadap perkembangan bahasa siswa Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana paparan terhadap bahasa kasar dalam *game online* dapat mempengaruhi penggunaan bahasa siswa SD pada kehidupan sehari-hari serta dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan berkualitas yang ditetapkan dalam *Sustainable Development Goals (SDGs)* nomor 4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kajian literatur melalui beberapa sumber buku, artikel ilmiah dari sumber jurnal yang relevan dari hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan topik pembahasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan bahasa informal dan berkata kasar dalam *game online* secara signifikan berkontribusi pada perbendaharaan bahasa siswa. Akibatnya, siswa cenderung menerapkan apa yang mereka lihat ke dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat ini telah berkembang dengan sangat pesat (Tugiah & Jamilus, 2022). Inovasi pada bidang teknologi terus bermunculan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Karena dengan kemajuan teknologi berbagai informasi di belahan dunia kini bisa kita ketahui dengan adanya internet. Bahkan adapun *Artificial Intelligence (AI)* yang merupakan sebuah studi yang membuat atau menjadikan perangkat komputer bisa melakukan sesuatu seperti manusia (Kusumadewi, 2003). Selain itu kemajuan teknologi juga dapat mempengaruhi cara seseorang bersosialisasi, belajar, dan bekerja. Bahkan di masa sekarang, untuk bersosialisasi, belajar, dan bekerja kita menggunakan suatu alat yang bernama *smartphone*.

Smartphone telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern. Dengan satu perangkat, kita memiliki akses ke dunia informasi yang tak terbatas. Hal ini karena *smartphone* dapat digunakan untuk segala hal, mulai dari bekerja hingga bersenang-senang. Namun, dibalik kemudahan tersebut, terdapat dampak sosial yang patut kita perhatikan. Fenomena anak-anak usia dini yang terbiasa dengan gadget menunjukkan adanya perubahan perilaku yang signifikan. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan masalah seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, bahkan isolasi sosial (Miftahul Jannah, Mitsaqy Fitria Irdha, M. Malik Fajar Rambe, & T. Chantiqa Salsabilla Az-Zahra, 2023).

Selain itu, adanya *game online* sangat digemari oleh anak-anak SD karena menawarkan pertandingan antar pengguna dan perebutan ranking yang seru. Kemudahan akses serta fitur-fiturnya yang menarik membuat *game online* begitu populer dan seringkali membuat ketagihan. Hal lain yang perlu dikhawatirkan adalah ketika bermain *game online* seringkali menjadi tempat di mana anak-anak terpapar bahasa yang tidak baku dan bahkan kasar. Paparan terus-menerus terhadap singkatan, bahasa gaul, dan kata-kata umpatan yang biasa ditemukan dalam *chat room* dan komentar *game* dapat membuat mereka menjadi terbiasa dan menirunya dalam percakapan sehari-hari.

Penggunaan bahasa informal dan tidak senonoh ini menjadi semakin umum dan pada gilirannya dapat menghambat pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke-4. Padahal SDGs 4 yang mengandung nilai "pendidikan yang berkualitas" merupakan landasan penting bagi

pembangunan berkelanjutan, namun salah satu tantangan terbesarnya adalah penurunan kualitas bahasa di kalangan anak-anak.

Oleh karena itu, hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana paparan terhadap bahasa kasar dalam *game online* dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan berkualitas yang ditetapkan dalam SDGs 4. Penggunaan bahasa kasar dan tidak sopan saat bermain *game online* dapat mempengaruhi penggunaan bahasa siswa SD pada kehidupan sehari-hari (Muftahah, Patimah, Desma, & Ningsih, 2023).

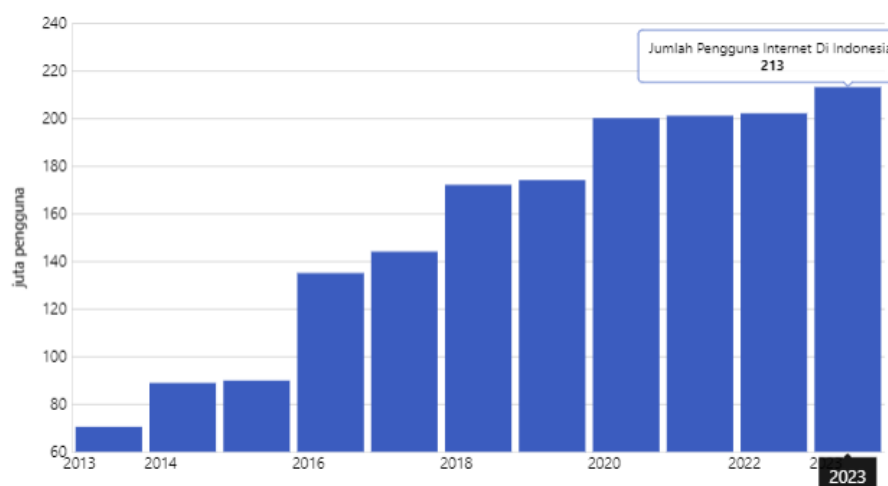
2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian studi literatur (*literature study*). Studi literatur pada penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara objektif. Dalam kajian literatur untuk kepentingan menghasilkan sebuah tulisan ilmiah, seperti skripsi, tesis, dan disertasi, penulis menjelajahi literatur yang berkaitan dengan topik dan masalah penelitiannya, tentang masyarakat dan daerah penelitian, tentang teori-teori yang pernah digunakan dan dihasilkan orang berkaitan dengan topik penelitian kita, tentang metode penelitian yang digunakan dalam kajian tersebut, dan seterusnya (Marzali, 2016). Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti menggunakan kajian literatur dengan menganalisis artikel-artikel ilmiah dari jurnal nasional yang terbit pada tahun 2003 sampai dengan 2024 sebagai metode penelitian agar terlaksananya penelitian yang dimaksud.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Telaah

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses internet. Dulu, internet hanya bisa diakses melalui komputer desktop, tetapi sekarang bisa diakses melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone* dan tablet. Di Indonesia sendiri, pembangunan jaringan internet semakin meluas di berbagai pelosok negeri setiap tahunnya. Pertumbuhan jaringan internet ini menyebabkan masyarakat yang mengakses internet di tanah air pun semakin bertambah. Hal ini diperkuat dengan adanya data yang kami peroleh dari laman databoks.katadata.co.id yang menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia dalam rentang waktu 2013-2023 adalah sebagai berikut ini (Vika Azkiya Dihni, 2022).



Gambar 1 Grafik penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2013-2023

Dari data tersebut, pada tahun 2023 terdapat sebanyak 213 juta pengguna internet di Indonesia. Jumlah tersebut setara 77% dari total populasi Indonesia yang tercatat ada sebanyak 276,4 juta orang pada awal tahun ini. Sehingga dapat menunjukkan bahwa di tahun 2023 ini akses internet di Indonesia yang semakin mudah sehingga penggunaan internet di Indonesia turut meningkat. Akses internet yang semakin mudah menyebabkan semakin besar pula potensi seseorang

untuk bermain *game online*. Dikutip dari sindonews.com, data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 dengan adanya berbagai *game online* yang bervariasi dan menarik, tidak heran apabila pasar *game online* didominasi oleh anak usia 0-18 tahun dengan presentase 46,2% (Sucipto, 2024).

Ketika anak SD semakin banyak bermain *game online* ini juga dapat berpengaruh terhadap penggunaan bahasa dalam kegiatan sehari-hari yang sejalan dengan beberapa penelitian yang tertera dalam tabel berikut.

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil
1.	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-13 Tahun (Fauziyah & Dwi Aprila, 2023)	Nurul Fauziyah, Nanda Riska Dwi Aprila	Banyak kata, istilah atau diksi baru yang diperoleh anak-anak akibat dari bermain <i>game online</i>
2.	Pengaruh <i>Online Game</i> Terhadap Perkembangan Bahasa Anak (Iswan & Kusmawati, 2015)	Iswan, Ati Kusmawati	66,03% perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh permainan <i>online game</i>
3.	Pengaruh <i>Games Online</i> terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan (Iswan & Kusmawati, 2014)	Iswan, Ati Kusmawati	Banyak kata-kata yang terucap dan terlontar adalah kata-kata yang kotor dan kurang pantas didengar
4.	Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perbendaharaan Kata Siswa di Sekolah Dasar (Sunandari, Nurhudayah, Ayuni, & Baharuddin, 2023)	Sunandari, A.Alya Nurhudayah, Dea Ayuni, Nuramelia Baharuddin	Perbendaharaan kata yang diucapkan anak ketika bermain <i>game</i> dapat memicu terjadinya kata kasar yang akan berdampak anak menggunakan kata tersebut dalam kehidupan sehari-hari
5.	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar (Asy'ary, Rini, & Kusumawati, 2023)	Muhammad Luqman Asy'ary, Setia Rini, Erna Risfaula Kusumawati	<i>Game online</i> dapat mempengaruhi pemerolehan Bahasa anak usia 9-11 tahun di SDIT Ibnu Mas'ud Kecamatan Ambarawa ditandai dengan pemerolehan kata yang semakin meluas

Berdasarkan tabel di atas, bermain *game online* dapat memberikan pengaruh terhadap pemerolehan dan penggunaan bahasanya siswa SD baik itu dalam hal yang positif maupun negatif. Namun, dengan adanya dampak negatif tersebut dapat menghambat ketercapaian poin SDGs 4, yakni pendidikan bermutu.

3.2. Pembahasan

Perkembangan yang ada pada *game online* saat ini mulai memikat banyak peminat dari berbagai kalangan, mulai dari dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak yang masih dalam usia Sekolah Dasar (Dwi, Sari, Rizky Rananda, & Arifin, 2024). *Game online* menawarkan berbagai macam hiburan yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Selain memberikan hiburan, *game online* ternyata juga dapat memberikan dampak yang berarti terhadap perkembangan bahasa anak, khususnya pada anak

usia Sekolah Dasar. *Game online* seringkali dibuat dengan misi atau tantangan yang menarik. Hal ini menyebabkan anak-anak termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam *game* tersebut.

Dalam prosesnya, secara tidak langsung mereka sedang mempelajari bahasa yang digunakan pada *game* tersebut. (Anhar, 2014) menyatakan bahwa dalam *game* online mayoritas tulisan menggunakan bahasa Inggris sehingga *game online* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak. Dalam hal ini, jika dilihat secara mendalam, saat sedang bermain *game online* anak-anak secara spontan dan terus-menerus menghubungkan antara bahasa sehari-hari mereka sebagai bahasa ibu dengan bahasa yang baru saja mereka peroleh dari *game online* tersebut misalnya adalah bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan hakikat pemerolehan bahasa dapat terjadi jika melakukan perbuatan yang berulang-ulang, sehingga akan menyimpan simbol dan tanda-tanda yang akhirnya membentuk bahasa verbal dan nonverbal untuk alat komunikasi antarmanusia (Hendriyanto & Putri, 2014).

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), melainkan memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*) (Husnayani, 2021). Keunggulan tersebut dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak belajar dan tumbuh. Anak-anak juga dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka atau bahkan bertemu dengan pemain lain dari seluruh dunia. Hal tersebut dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Namun, tidak semua *game online* cocok untuk anak Sekolah Dasar. *Game online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tidak hanya untuk memberikan keuntungan, mendapatkan kesenangan, akan tetapi juga dapat memberikan petaka bagi pemainnya (Ichsan Nawawi et al., 2021).

Banyak *game online*, terutama yang berorientasi pada remaja atau dewasa, menggunakan bahasa yang kasar, slang, atau bahkan mengandung unsur kekerasan. Bahasa seperti ini dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak yang masih dalam tahap pembentukan. Berdasarkan pengamatan Khairunnisa, terjadi proses interaksi yang kurang sehat pada lingkungan anak SD saat bermain *game online Free Fire*. Anak-anak maupun remaja pemain *game Free Fire* cenderung berkomunikasi dan memiliki karakter yang salah, yakni terlalu dewasa dalam berbicara dan terlalu kasar untuk dilakukan oleh anak-anak (Fajar Al Kausar, Ramadhina, Ratih Aulia, & Gustian Nugraha, 2022). Selain itu, beberapa *game online* juga mengandung konten yang tidak pantas, seperti adanya kekerasan, perjudian, atau unsur seksual. Adanya konten tersebut dapat memberikan dampak negatif pada psikologis anak dan mengganggu perkembangan moralnya. Bandura menyatakan bahwa pengamatan atau observasi terhadap tingkah laku sebuah model akan membentuk tingkah laku pada sang pengamat (Afrianti, 2009).

SDGs (*Sustainable Development Goals*) merupakan sebuah program pembangunan berkelanjutan yang memiliki 17 tujuan dengan 169 target yang terukur dengan batasan ketercapaian dalam tenggat waktu yang ditentukan. Pada tanggal 21 Oktober 2015 SDGs resmi menggantikan MDGs (*Millennium Development Goals*) sebagai tujuan pembangunan bersama sampai tahun 2030 yang disepakati oleh banyak negara dalam forum resolusi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Dengan mengambil tema “Merubah Dunia Kita: Agenda di tahun 2030 untuk pembangunan berkelanjutan” (Panuluh & Fitri, 2016).

Sustainable Development Goals (SDGs) sendiri memiliki makna suatu program yang berupaya membangun kemajuan demi menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi dan kualitas hidup masyarakat yang berhubungan dengan berbagai aspek termasuk dalam bidang Pendidikan. Berkaitan dengan fenomena di atas, perkembangan bahasa siswa SD merupakan salah satu indikator penting guna mencapai tujuan SDGs 4 ini. Namun, kenyataannya penggunaan bahasa kasar dan umpatan sangat sering digunakan saat siswa SD bermain *game online*. Hal ini pada akhirnya dapat menghambat perkembangan bahasa anak yang berdampak pada prestasi akademik, sehingga menghambat pencapaian SDG's ke-4 yang menekankan pentingnya akses terhadap pendidikan yang berkualitas. Pasalnya, kualitas pendidikan yang baik membutuhkan penguasaan bahasa yang memadai. Penggunaan bahasa yang tidak tepat dapat menghambat perkembangan bahasa anak, berdampak pada prestasi akademik, serta menghambat akses terhadap pendidikan yang berkualitas dan inklusif.

3.3. Kesimpulan

Perkembangan pesat teknologi, khususnya *game online* telah memberikan dampak signifikan pada perkembangan bahasa anak, terutama pada anak usia sekolah dasar. Kemudahan akses dan fitur-fitur menarik membuat *game online* sangat populer di kalangan anak-anak. Namun, dibalik kesenangan yang ditawarkan, terdapat dampak negatif berupa paparan terhadap bahasa kasar dan tidak baku yang sering ditemukan dalam *chat room* dan komentar *game*. Penggunaan bahasa informal dan tidak senonoh dalam *game online* dapat mempengaruhi penggunaan bahasa anak dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terkena paparan bahasa informal dan kasar secara terus-menerus cenderung menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menghambat pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke-4 yang menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengurangi dampak negatif dari *game online* terhadap perkembangan bahasa anak. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pengawasan orang tua, pembatasan waktu bermain game, serta pemilihan *game* yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Selain itu, penting juga untuk memberikan pendidikan kepada anak mengenai penggunaan bahasa yang baik dan benar. Meskipun penelitian ini memberikan pemahaman awal, namun kajian mendalam secara empiris masih diperlukan untuk membuktikan secara langsung dampak *game online* terhadap penggunaan bahasa pada anak usia sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut dapat mengungkap secara lebih detail mengenai upaya pencegahan dan penanganan dampak negatif *game online* terhadap penggunaan bahasa anak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

References

- Afrianti, L. (2009). PERBEDAAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE JENIS AGRESIF DAN.
- Anhar, R. (2014). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI 4 GAME CENTRE DI KECAMATAN KLOJEN KOTA MALANG.
- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 7(1), 27–40. Retrieved from <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Dwi, W., Sari, W., Rizky Rananda, D., & Arifin, H. B. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar. *Insan Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1. Retrieved from https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i1_993
- Fajar Al Kausar, M., Ramadhina, R., Ratih Aulia, S., & Gustian Nugraha, R. (2022). PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP NILAI MORAL DAN NILAI SOSIAL PANCASILA PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Fauziah, N., & Dwi Aprila, N. R. (2023). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA 7-13 TAHUN. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 21(1), 64. Retrieved from <https://doi.org/10.26499/mm.v21i1.5744>
- Hendriyanto, A., & Putri, N. P. (2014). TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BAHASA.
- Husnayani. (2021). FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN PESERTA DIDIK PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 MALANGKE KABUPATEN LUWU UTARA.
- Ichsan Nawawi, M., Pathuddin, H., Syukri, N., Poppysari Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., ... Alauddin Makassar, U. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar (Vol. 3).
- Iswan, & Kusmawati, A. (2014). Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.
- Iswan, & Kusmawati, A. (2015). PENGARUH ONLINE GAME TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *Jurnal Teknodik* (Vol. 19).
- Kusumadewi, S. (2003). *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*.
- Marzali, A. (2016). *Menulis Kajian Literatur*.
- Miftahul Jannah, Mitsaqy Fitria Irdha, M. Malik Fajar Rambe, & T. Chantiqa Salsabilla Az-Zahra. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 93–106. Retrieved from <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.861>
- Muftahah, R. A., Patimah, S., Desma, L., & Ningsih, G. (2023). Pengaruh Games Online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun, 20(1), 55–66. Retrieved from <https://doi.org/10.30957/lingua.v20i1.790>
- Panuluh, S., & Fitri, M. R. (2016). Perkembangan Pelaksanaan Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia. Retrieved from www.infid.org
- Sucipto. (2024). BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online.
- Sunandari, Nurhidayah, A. A., Ayuni, D., & Baharuddin, N. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Perbendaharaan Kata Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5.

Tugiah, & Jamilus. (2022). PENGEMBANGAN PENDIDIK SEBAGAI SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MEMPERSIAKAN GENERASI MILENIAL MENGHADAPI ERA DIGITAL.

Vika Azkiya Dihni. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia.