

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan individu yang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Hal tersebut tercermin dalam kehidupan masyarakat saat ini yang senang menggunakan media digital. Produk media digital yang sekarang banyak diminati oleh masyarakat pada umumnya yaitu *game online* dan media sosial. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan & Tsharir dalam Santoso & Purnomo (2017) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui internet. Selain itu, media sosial memiliki sifat yang fleksibel dan mudah diakses serta mampu digunakan sebagai alat *multitasking*, berbagi pesan, mengunggah foto dan video serta mendapatkan berita terbaru. Hal tersebut berbanding lurus dengan penelitian Manampiring (2015) yang menyatakan bahwa, media sosial lebih sering digunakan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan hiburan.

Hurlock dalam Angela (2013) berpendapat bahwa, anak-anak sekolah dasar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh hiburan, karena anak sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun lebih memahami dan sangat suka aktivitas yang bernuansa hiburan, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan. Sehingga membuat pemainnya akan bermain terus menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Pada saat bermain,

mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi dan lain-lain (Santoso & Purnomo. 2017).

Pada penggunaan *game online* dan media sosial yang tinggi, tentunya akan menimbulkan dampak. Sejalan dengan hal tersebut Lee & Han (2007) menyatakan bahwa dengan tingginya intensitas anak bermain *game online* yang dialami anak sekolah dasar memunculkan permasalahan lain. Selain, peningkatan intensitas bermain *game online* juga adanya kecenderungan munculnya tindakan yang senonoh (peningkatan akses pada konten yang tidak seharusnya dilakukan). Hal tersebut dikhawatirkan dapat mengurangi aktivitas positif serta tanggung jawab sosial yang seharusnya dijalani oleh anak terutama pada usia 11-12 tahun, yang pada usia ini anak dianggap mulai dapat bertanggung jawab atas perilaku sendirinya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya dan orang lain (Nuryanti, 2008). Media sosial tersebut membuat anak generasi milenial saat ini kurang dalam hal komunikasi verbal dan memiliki kecenderungan egosentris yang menginginkan segala sesuatunya serba cepat, serba mudah dan tidak menghargai sebuah proses (Subandowo, 2017: 200-201). Penggunaan *game online* dan media sosial yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak yang buruk bagi penggunanya seperti kecanduan (Mehroof & Griffiths, 2010). Selain itu penggunaan media sosial yang berlebihan juga dapat mengakibatkan hilangnya privasi bagi pengguna akibat postingan pengguna yang dapat dilihat oleh semua pengguna media sosial.

Kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial tentu menggunakan komunikasi baik berupa lisan atau tulisan. Hal ini berkenaan dengan dampak negatif *game* ini yaitu pada kemampuan berbahasa anak yang banyak dipengaruhi oleh *game*. Banyaknya bahasa asing yang diucapkan juga kata-kata kasar menjadi masalah utama dalam hal anak memainkan *game* ini. Pada implikasinya *game* ini banyak mengubah tatanan bahasa anak dalam berkomunikasi yang pada dasarnya berinteraksi itu dalam rangka mencapai tujuan hidupnya, yaitu anak bisa berinteraksi/berkomunikasi satu sama lain (Robandi, 2014).

Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak dan menciptakan suatu hubungan sosial. Pada saatnya anak akan dapat berkembang dan tumbuh menjadi pribadi yang bahagia karena dengan mulai berkomunikasi dengan lingkungannya. Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia SD menurut Sunarto & Hartono (dalam Kurniawan 2017) adalah kondisi lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa. Hal ini sejalan dengan kondisi lingkungan anak yang sudah mempunyai media juga tempat untuk menyalurkan kejenuhannya, yaitu dengan bermain *game*. Imbas dari kemampuan bahasa yang kurang baik akan berdampak pada keterampilan menulis, yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan juga yang terbiasa bermain *game*. Karena tentunya siswa akan banyak mendapat kata serapan dari *game* tersebut untuk menjadi landasannya dalam menulis. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif melalui komunikasi tidak langsung atau secara tatap muka dengan pihak lain.

Dalam bermain *game*, anak biasanya akan mengajak rekannya. Dalam hal tersebut adanya pemanfaatan media sosial yaitu untuk mengajak atau memberitahu teman untuk bermain sangat dibutuhkan. Penggunaan media sosial dan bermain *game online* akan saling mempengaruhi terhadap intensitas penggunaannya, penggunaan berlebihan akan memberikan dampak. Salah satunya mengubah tatanan gaya bahasa dan keterampilan menulis siswa. Dampak-dampak tersebut merupakan sebagian kecil dari dampak yang ditimbulkan dari penggunaa *game online* dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Analisis Jalur (*Path Analysis*) Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Bermedia Sosial terhadap Gaya Bahasa dan Dampaknya Terhadap Keterampilan Menulis Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
2. Apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
3. Apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
4. Apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
5. Apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
6. Apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
7. Adakah hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara?
8. Apakah *construct* dari kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara dapat diterima?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.

3. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
5. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara kebiasaan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666?
6. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
7. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara.
8. Untuk mengetahui *construct* dari kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara yang dapat diterima.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan informasi mengenai pengaruh dari kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan rumusan masalah yang dipecahkan pada penelitian ini terdapat manfaat praktis yang dirasakan oleh berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

- a. Peneliti: penelitian ini sebagai refleksi peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

- b. Orang tua dan siswa: orang tua siswa dapat menyambut baik perkembangan teknologi berupa permainan pada *game online* dan bermedia sosial yang akan menjadi refleksi orang tua sebagai perannya mengawasi dan memberikan pemodelan penggunaan *game online* dan media sosial dengan bijak serta siswa dapat memanfaatkan *game online* dan media sosial sebagai wahana pemerolehan gaya bahasa dan melatih keterampilan sebagai media penguasaan kebahasaan khususnya dalam keterampilan menulis.
- c. Guru: penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan pemantauan terhadap gaya bahasa dan keterampilan menulis siswa yang kerap bermain *game online* dan bermedia sosial.
- d. Peneliti selanjutnya: hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut; (1) bab 1 pendahuluan, (2) bab II kajian pustaka, (3) bab III metode penelitian, (4) bab IV temuan dan pembahasan, (5) bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi, (6) daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat penulis. Poin-poin yang telah disampaikan sebelumnya memiliki subpoin yang berisi penjelasan lebih lanjut.

Bagian bab I pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bagian bab II kajian pustaka, membahas mengenai landasan teoritis yang menguraikan seluruh tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian.

Bagian bab III metode penelitian, menjelaskan mengenai desain metode penelitian studi korelasional yang digunakan peneliti. Tempat penelitian berlokasi di SD Plus Bakti Nusantara 666 dan peneliti melibatkan 56 siswa kelas V sebagai sampel. Pengumpulan data yang dipilih diantaranya menggunakan angket, penilaian

keterampilan menulis dan dokumentasi. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.

Bagian bab IV temuan dan pembahasan, dijelaskan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah penelitian. Bagian bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi menjelaskan mengenai simpulan dari penelitian yang dilakukan dan implikasi serta rekomendasi penelitian yang diperuntukan untuk pembaca. Adapun bagian daftar pustaka adalah kumpulan referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Terakhir, bagian lampiran-lampiran merupakan lembar tambahan berupa berkas penunjang penelitian, serta riwayat hidup peneliti.