

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA DI SEKOLAH

¹Ajeng Eryka Putri, ²Noorshanti Sumarah, ³Widiyatmo Ekoputro

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Ajengeryka73@gmail.com

Abstract

The world of communication technology is now growing faster from year to year which has an impact on the development of the internet. Currently internet users in the world reached 4,156,932,140 (4 billion) according to international states 2017. Applications that arise due to smartphones and the internet are online games. This Game is in great demand from various circles, ranging from children, adolescents, to adults. The existence of New media will certainly have an impact on its users. This study aims to determine whether the influence of Online games (variable X) on students ' communication ethics (variable Y). The research methodology uses quantitative research through the collection and measurement of data in the form of questionnaires. The theory used in this study is the theory of media dependence (Dependency Media Theory) where new media is now a very important requirement in everyday life. The results of this study though statistically with SPSS program 27. Based on the results of the study it can be concluded that the results of hypothesis testing obtained the value of t_{hitung} on playing online games is 11.211 and table with a magnitude of 1.66. So, thus the $T > T_{table}$ means that H_0 rejected statistically is significant, from the T test results a significant value smaller than 0.1 ($0.001 < 0.1$) means that there is an influence of the era between playing online games on communication ethics. The results of the coefficient of determination test or R Square found that online games have an effect of 0.614 (61.4%) %, this proves that the effect of playing online games on students ' communication ethics is in accordance with the coefficient interval of 0.60 – 0.799 which is included in the category of strong relationship level.

Keywords:

Abstrak

Dunia teknologi komunikasi kini berkembang semakin cepat dari tahun ke tahun yang berdampak pada perkembangan internet. Saat ini pengguna internet di dunia ini mencapai 4.156.932.140 (4 milyar) menurut *international states* 2017. Aplikasi yang muncul akibat *smartphone* dan internet adalah *game online*. Game ini banyak diminati dari berbagai kalangan, mulai dari anak anak, remaja, hingga orang dewasa. Adanya media baru tentu akan menimbulkan dampak bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh Game Online (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa (Variabel Y). Metodologi penelitian menggunakan penelitian kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa kuesioner. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (Dependency Media Theory) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian ini olah secara statistik dengan program SPSS 27. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} pada bermain game online adalah 11,211 dan t_{tabel} dengan besaran 1,66. Maka, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$)

berarti terdapat pengaruh yang era antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi. Hasil uji koefisien determinasi atau R Square ditemukan bahwa game online memiliki pengaruh sebesar 0,614 (61,4%) %, hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan interval koefisien yaitu 0,60 – 0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat.

Kata kunci: Game Online, Etika Berkomunikasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, pada umumnya perkembangan teknologi komunikasi merujuk pada alat yang dapat mendukung jalannya proses komunikasi yaitu mengirim, menerima, dan mengolah informasi. Banyak sekali produk yang dihasilkan dari perkembangan teknologi komunikasi, antara lain komputer, laptop, bahkan smartphone yang kita gunakan sehari-hari adalah salah satu produk perkembangan teknologi komunikasi.

Smartphone adalah salah satu produk yang dihasilkan dari pesatnya kemajuan teknologi komunikasi. Hanya dengan menghubungkan smartphone ke jaringan internet pengguna smartphone sudah bisa mengakses fitur yang beragam. Smartphone tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga berbagai aplikasi belanja hingga aplikasi game offline (tanpa menggunakan jaringan internet) dan game online (harus menggunakan jaringan internet). Game online bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun hanya dengan menggunakan jaringan internet. Selain itu Game online juga merupakan permainan yang dimainkan secara real time atau dalam waktu yang bersamaan walaupun dimainkan di tempat yang terpisah tetapi harus terikat pada jaringan internet.

Game online menjadi fitur yang paling menarik perhatian anak usia sekolah dasar. Mark Griffiths seorang pakar adiksi video game di Amerika dari Nottingham Trent University mengatakan anak usia awal belasan tahun hampir kecanduan bermain game setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan anak dapat bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu (Jannah, 2015).

Anak sekolah dasar merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh berbagai dampak game mobile (SETIAWAN, 2018). Bermain game online pada siswa tingkat sekolah dasar yang nantinya akan berdampak pada perilaku dan komunikasi interpersonalnya menghadapi lingkungan sehari-hari khususnya dengan individu di lingkungan sekolah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti hubungan/peran/dampak/efek antar variabel. Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik. (Reswell, 2012) Penelitian ini menggunakan jenis asosiatif yaitu digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Dengan jenis penelitian asosiatif, yaitu penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih, Sugiyono (2013: 57). Hubungan yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat, yang terdiri dari variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi)

menurut Sugiyono (2013: 59). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel, yaitu variabel (X) Game Online terhadap variabel (Y) Etika Komunikasi.

Hasil dan Pembahasan

Bersumber dari hasil kuesioner yang telah disebar kepada siswa siswi kelas 4-6 MIS Manbaul Ulum Bunga Gresik ada 81 anak yang bermain game online 45 diantaranya memainkan game online setiap hari (*Compulsion*), hal ini membuktikan bahwa bermain game online menjadi salah satu kegiatan rutin mereka. Kelakuan bermain game yang tidak ada batasan waktu dapat menimbulkan banyak dampak negatif terhadap diri sendiri. Salah satunya yakni membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain) dibuktikan melalui hasil kuesioner yang disebar yaitu sebanyak 78 siswa mengaku bahwa memiliki masalah telat tidur, mata merah, dan sering lupa mengerjakan pekerjaan rumah (*Problems*). Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya terlalu larut di depan komputer maupun smartphone sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Ketika aktivitas bermain game online telah menjadi suatu aktivitas penting dalam kehidupan pemain game, maka ketika pemain game tidak bisa memainkan game online ini pada jangka waktu 1-3 hari akan menimbulkan perasaan resah, perasaan seperti ada yang kurang dalam kegiatannya.

Bermain game online setiap hari tentu saja menimbulkan beberapa pengaruh terhadap siswa dari 81 siswa yang memainkan game online berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan 76 siswa mengaku lebih memilih bermain game online daripada bermain dengan teman di luar ruangan, tidak hanya itu mereka juga sering memikirkan game saat melakukan aktifitas sehari-hari, seperti saat di sekolah, mengaji dan belajar merupakan salah satu tanda bahwa seorang gamers telah mengalami ketergantungan terhadap media dalam hal ini adalah game online. Dampak negatif lain dari aktivitas bermain game online yang berlebihan yaitu sulit untuk menghindari diri dari aktivitas bermain game online. Dalam sehari pasti ada waktu untuk bermain game online. Untuk mengetahui hal tersebut berdasarkan kuesioner yang telah disebar didapatkan hasilnya yaitu 65 dari 81 siswa yang mengisi kuesioner mengaku tidak dapat menarik diri saat bermain game online dan hanya terfokus pada permainan game (*withdrawal*)

Seiring berjalannya waktu, game online sangat berkembang pesat. Permainan yang dulunya hanya dilakukan seorang diri, kini dapat dilakukan dengan orang-orang diluar sana, baik hanya sekedar mengundang untuk bermain bersama bahkan sampai berkomunikasi melalui fitur-fitur yang beberapa game online ternama sediakan yaitu fitur chat room, voice chat hingga video chat yang membuat seseorang dapat berkomunikasi dengan lawan mainnya meskipun tanpa tatap muka. Dengan fitur ruang obrolan yang dihadirkan dalam game online memudahkan sesama pemain game saling berkomunikasi. Hal tersebut membuat pemain game dapat berkenalan dengan lawan mainnyanya maupun sebaliknya. Melalui ruang obrolan tersebut membuat terjadinya komunikasi, baik satu orang maupun dengan orang banyak.

Fitur-fitur untuk berinteraksi dengan sesama pemain game memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya adalah dengan adanya fitur tersebut dapat membangun komunikasi dengan

orang lain secara virtual baik dengan orang dengan orang yang sudah dikenal ataupun belum dikenal sebelumnya. Namun dengan adanya fitur-fitur seperti ini mengakibatkan beberapa orang cenderung lebih aktif berkomunikasi dalam chatroom dan melupakan lingkungan sekitarnya. Fitur chatroom pada game online sangat berpengaruh terhadap pola komunikasi orang yang memainkannya, dalam hal ini pada siswa kelas 4-6 MIS Manbaul Ulum. Dalam hasil dari sebaran kuesioner, 76 siswa mengaku lebih memilih bermain game online dan siswa cenderung malas untuk berinteraksi dengan dunia luar dan memilih untuk berinteraksi dengan kawan-kawan di game online.

Secara tidak langsung terlalu sering siswa menggunakan fitur chatting dalam game online akan mempengaruhi bagaimana ia menghadapi lingkungan tempat mereka berinteraksi sehari-hari, dalam hal ini sekolah. Pemain game online berasal dari berbagai kalangan dari berbagai usia, kata-kata dalam room chat ataupun voice chat sangat berpengaruh. Coyne et al. (2011) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa paparan kata-kata kasar yang diperoleh melalui media seperti video games akan menimbulkan penerimaan positif terhadap kata-kata tersebut sehingga ikut mempengaruhi penggunaannya. Video games memungkinkan individu untuk berinteraksi baik online maupun offline dan interaksi ini dapat berupa percakapan, kekerasan, seksualitas, dan penggunaan slang atau umpatan (Çakmak & Aktan, 2018). Apalagi kebiasaan dari pemain game online langsung meluapkan kekesalannya bilamana kalah dalam permainan, anak-anak sekolah dasar bisa saja menyerap kata-kata tidak baik, ataupun perilaku-perilaku tidak baik yang ia dapatkan saat memainkan game online dan mempengaruhi bagaimana etika berkomunikasi mereka saat berinteraksi dan menghadapi lingkungan sekitarnya.

Dalam penelitian ini dibuktikan dengan hasil sebaran kuesioner 75 dari 81 siswa mengatakan bahwa sering menggunakan bahasa kasar yang didengar saat bermain game serta mengolok-olok teman saat bermain game online. Tidak hanya bahasa yang kasar 73 siswa sering mengabaikan nasehat guru dan memilih memainkan game online dibandingkan dengan membantu teman.

Pemain game cenderung tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi yang semestinya harus selalu dijaga dengan baik terkesan menurun karena semua sibuk dengan game online, terbukti dari siswa yang mengisi kuesioner ada 42 siswa yang acuh dengan lingkungan sekitar dan memilih bermain game. Dampak bermain game secara berlebihan akan membuat pemain game cenderung meninggalkan kehidupan sosialnya di dunia nyata, aktivitas di dalam game yang dianggapnya menyenangkan dan tidak banyak mengeluarkan tenaga. Responden yang kecanduan bermain game biasanya tidak menghiraukan orang lain walau dia berada dikerumunan orang banyak, kemudian ketika ada kegiatan mereka cenderung bosan dan membuka smartphone mereka untuk bermain game.

Berdasarkan seluruh hasil pengujian pada penyajian data yang telah di uraikan maka bisa dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap etika berkomunikasi. Dapat dibuktikan dengan melihat pada tabel 9 yang menunjukkan bahwa hasil analisis regresi linier adalah variabel independen yaitu bermain game online memiliki pengaruh terhadap variabel etika berkomunikasi siswa sebesar 61,4%, hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan

interval koefisien yaitu 0,60 – 0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat. Berdasarkan hasil uji t pada tabel 14, t_{hitung} pada bermain game online muncul dengan angka 11,211 dimana secara statistik hasilnya adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$) berarti terdapat pengaruh yang erat antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi. Berarti bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap etika berkomunikasi. Dari hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain game online berpengaruh terhadap etika berkomunikasi.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam Mohammad Rafiq mengemukakan individu yang ketergantungan bermain game online dapat dilihat dari komponen ketergantungan yakni *compulsion*, *conflict*, *problems*, *sailence*, dan *withdrawal* dimana individu tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. (Rafiq, 2012) Ada dua aspek tambahan yaitu *Tolerance*, adalah saat dimana individu mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain dan *mood modification*, adalah hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game online, pemain game mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan. Dalam penelitian ini kecanduan game online secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana individu bersikap di kehidupan sehari-hari termasuk berinteraksi dengan sesama individu. Price mengemukakan kecanduan game menyebabkan individu tidak bisa mengembangkan kemampuan dalam berhubungan dengan individu lain sehingga membuat hubungan sosial dan etika berkomunikasi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik. (Young, 2011)

Berdasarkan seluruh hasil pengujian pada penyajian data yang telah diuraikan maka bisa dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap etika berkomunikasi. Dapat dibuktikan dengan melihat pada tabel 9 yang menunjukkan bahwa hasil analisis regresi linier adalah variabel independen yaitu bermain game online memiliki pengaruh terhadap variabel etika berkomunikasi siswa sebesar 61,4%, hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan interval koefisien yaitu 0,60 – 0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat. Berdasarkan hasil uji t pada tabel 14, t_{hitung} pada bermain game online muncul dengan angka 11,211 dimana secara statistik hasilnya adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$) berarti terdapat pengaruh yang erat antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi. Berarti bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap etika berkomunikasi. Dari hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain game online berpengaruh terhadap etika berkomunikasi.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam Mohammad Rafiq mengemukakan individu yang ketergantungan bermain game online dapat dilihat dari komponen ketergantungan yakni *compulsion*, *conflict*, *problems*, *sailence*, dan *withdrawal* dimana individu tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. (Rafiq, 2012) Ada dua aspek tambahan yaitu *Tolerance*, adalah saat dimana individu mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain dan *mood modification*, adalah hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game online, pemain game mengalami perasaan yang menggairahkan atau

merasakan ketenangan. Dalam penelitian ini kecanduan game online secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana individu bersikap di kehidupan sehari-hari termasuk berinteraksi dengan sesama individu. Price mengemukakan kecanduan game menyebabkan individu tidak bisa mengembangkan kemampuan dalam berhubungan dengan individu lain sehingga membuat hubungan sosial dan etika berkomunikasi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik.(Young, 2011)

Penutup

Melalui perhitungan analisis linear sederhana diperoleh hasil $Y = 3,884 + 0,368 X$, dengan variabel X yakni Game Online terdiri dari tujuh dimensi yaitu compulsion, Conflict, problems, sailence, withdrawal, mood modification dan tolerance terhadap variabel Y yaitu Etika Berkomunikasi dengan 3 dimensi yaitu kesopanan, kesantunan dan kepedulian. Selanjutnya, hasil t_{hitung} pada bermain game online adalah 11,211 dan t_{tabel} dengan besaran 1,66. Maka, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$) berarti terdapat pengaruh yang era antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi.

Hasil uji koefisien determinasi atau R Square ditemukan bahwa game online memiliki pengaruh sebesar 0,614 (61,4%) %, hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan interval koefisien yaitu 0,60 – 0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat. Sedangkan sisanya 38.6% dijelaskan dengan faktor atau bisa disebut juga dengan variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Daftar Pustaka

- Jannah, N. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *KONSELOR*, 4, 4.
- Rafiq, M. (2012). *Dependency Theory (Melvin L. Defleur dan Sandra Ball Rokeach)*. VI(1).
- Reswell, J. W. (2012). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- SETIAWAN, H. S. (2018). ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA. *Faktor Exacta*, 11, 146–157.
- Young, K. S. (2011). Internet Addiction : A Handbook and guide to evaluation and treatment. In *Canada: John Wiley and Son*.