

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA DI SEKOLAH

Ajeng Eryka Putri

Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Ajengeryka73@gmail.com

Abstract

The rapid development of technology and communication has an impact on all aspects of life. Since the emergence of the internet, online games can be played through devices that are more flexible to do. Online games can be played by all groups from small children to adults. The existence of new media will have an impact on its users. The purpose of this research was to find out whether there is an influence of online games (variable X) on students' communication ethics (variable Y). Quantitative research is the method used in this study, carried out by distributing questionnaires. Referring to the Dependency Media Theory as the fact that media is a necessity that is always needed in everyday life. The results of this study were statistical sports with the SPSS 27 program. Based on the results of the study it can be concluded that the results of testing the hypothesis obtained by the tcount in online games are 11.211 and the ttable with a magnitude of 1.66. Thus, tcount>ttable means that H0 is rejected statistically significant, from the results of the t test the significant value is less than 0.1 (0.001 < 0.1) that playing online games is sensitive to communication ethics. The results of the test for the coefficient of determination or R Square found that online games have an influence of 0.614 (61.4%) %, this proves that the effect of playing online games on students' communication ethics is in accordance with the interval coefficient, namely 0.60 - 0.799 which falls into the category strong relationship level.

Keywords: *Online game, Communication ethics*

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi dan komunikasi berdampak pada semua aspek kehidupan. Sejak kemunculan internet game online bisa dilakukan melalui gawai yang lebih fleksibel untuk dilakukan. Game online dapat dimainkan oleh semua kalangan dari anak kecil sampai orang dewasa. Keberadaan media baru akan memiliki *impact* bagi penggunanya. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui adakah pengaruh Game Online (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa (Variabel Y). Penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini, dilakukan melalui penyebaran kuisioner. Merujuk pada *Dependency Media Theory* sebagai fakta media menjadi kebutuhan yang selalu dibutuhkan 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 H0 ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 (0,001 < 0,1) bahwa bermain game online berpengaruh 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 dan kemajuan pada sistem teknologi dan komunikasi terjadi dengan begitu cepat, 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 dimanfaatkan dalam kegiatan keseharian merupakan satu diantara berbagai 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 memiliki kegunaan beragam, selain untuk berkomunikasi juga dapat digunakan sebagai aplikasi belanja hingga aplikasi game offline (tanpa menggunakan jaringan internet) dan game online (harus menggunakan jaringan internet). Game online *flexible* diakses dengan adanya akses internet. Game online yang *available* dimainkan adalah yang tersambung akses internet yang dapat dimainkan oleh satu atau lebih orang secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan meskipun terpisah jarak.

Game online menjadi fitur yang paling menarik perhatian anak usia sekolah dasar. Mark Griffiths merupakan lulusan Nottingham Trent University sebagai pakar adiksi video game di negara Amerika mengatakan bahwa efek kecanduan terhadap game online mulai dirasakan oleh anak dengan usia belasan tahun, mereka mampu bermain game setidaknya 30 jam dalam satu minggu. Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan (Jannah, 2015).

Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh game online paling mudah mempengaruhi anak usia sekolah dasar, karena anak kecil seperti ini dipandang paling mudah terpengaruh (SETIAWAN, 2018). Bermain game online yang dilakukan oleh 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

Kuantitatif adalah metode yang digunakan pada *research* ini. Metode ini sangat cocok digunakan dengan metode pengambilan data guna menguji suatu teori dengan mencari hubungan/dampak/efek antar variabel yang ditetapkan. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran variabel nantinya akan berupa angka yang dianalisis menggunakan langkah dan prosedur statistik. (Reswell, 2012). Penelitian ini menggunakan jenis asosiatif yaitu berfungsi guna mengidentifikasi pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X terhadap Y. Penelitian asosiatif didefinisikan sebagai *research* yang meneliti *impact* dua variabel atau lebih Sugiyono (2013: 57). *Research* yang dilakukan menggunakan sebuah hubungan yaitu hubungan kausal yang diartikan sebagai hubungan sebab akibat dengan variabel dependen dan independen Sugiyono (2013: 59). Tujuan yang hendak dicapai adalah guna mendapatkan data terkait pengaruh variabel (X) yaitu Game Online terhadap variabel (Y) yaitu 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 siswa mengaku *play online game* 45 diantaranya bermain game online sepanjang hari (*Compulsion*), hal ini membuktikan bahwa bermain game online menjadi salah satu kegiatan rutin mereka. Kebiasaan memainkan game secara terus-menerus tentunya akan berdampak negatif. Dampak yang paling terasa adalah kemalasan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari seperti makan, mandi, belajar, tidur dll 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*). Orang yang sudah kecanduan game online dapat melupakan segala

aktivitasnya dan betah memegang smartphone ataupun berada di depan komputer. Saat seseorang sudah mulai terkontaminasi dan kecanduan game online maka saat ia tidak bermain 1-3 hari saja maka akan merasa resah dan ada hal yang kurang dalam aktivitasnya sehari-hari.

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 mementingkan bermain game online dibandingkan bermain bersama teman di luar ruangan, tidak hanya itu mereka juga sering memikirkan game saat melakukan aktifitas sehari-hari, seperti saat di sekolah, mengaji dan belajar adalah gejala seorang pemain game kecanduan dan bergantung pada game online yang sering mereka mainkan. Selain itu, dampak yang dapat ditimbulkan adalah sulitnya gamers untuk menghindari dari kebiasaan memainkan game online. Mereka akan selalu menyempatkan waktu bahkan menghabiskan banyak waktu dalam sehari untuk bermain game. Guna mendapatkan data tentang fenomena ini, berdasarkan kuesioner yang telah diberikan kepada responden diperoleh data berupa 65 dari 81 siswa yang mengisi kuesioner mengaku tidak dapat menarik diri saat bermain game online dan hanya terfokus pada permainan game (*withdrawal*)

4.2.9 Interaksi Bermain Game Online diluar dunia virtual

Game online semakin marak dan berkembang secara pesat ditengah anak kecil dan orang dewasa. Game yang semula hanya dapat dimainkan sendiri, sekarang semakin berkembang dengan inovasi yaitu dapat dimainkan bersama orang lain pada tempat yang jauh. Hal tersebut dapat dilakukan dengan *invite* untuk join game yang diselenggarakan, bahkan mereka dapat berbincang melalui kolom chat, voice chat, hingga video chat yang memungkinkan terjadinya komunikasi tanpa harus tatap muka. Fitur kolom chat disediakan guna memudahkan sesama pemain untuk melakukan komunikasi. Dengan demikian, pemain game dapat saling memperkenalkan diri dan berkomunikasi dengan banyak orang.

Fitur-fitur untuk berinteraksi dengan sesama pemain game selain *positive impact* juga *negative impact*. Dampak positif dari fitur ruang obrolan adalah terjalinnya komunikasi dengan orang lain meskipun dilakukan secara maya, baik dengan orang yang dulunya sudah kenal maupun yang baru berkenalan. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan adalah menjadikan seseorang antisosial dan lebih nyaman untuk berkomunikasi di dunia maya. Adanya fasilitas ruang obrolan pada game online memberikan dampak pada pola komunikasi penggunanya, 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 terpengaruh. Coyne et al. (2011) berdasarkan hasil risetnya menyatakan bahwa kata dan kalimat kasar yang dipaparkan melalui media misalnya game video dapat memicu penerimaan positif terhadap kata tersebut hingga turut berpengaruh terhadap psikologi penggunanya. Dalam dunia video games memberikan peluang kepada seseorang untuk melakukan interaksi baik online maupun offline. Interaksi yang ditimbulkan dapat berupa obrolan, seksualitas, kekerasan dan 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 mengayakan bahwa sering menggunakan bahasa kasar yang di dengar 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.

Game player tidak terlalu memperdulikan orang-orang disekitarnya. Minimnya interaksi karena masing-masing individu sibuk mengurus *online game* nya, terbukti dari siswa yang mengisi kuesioner ada 42 siswa yang acuh dengan lingkungan sekitar dan memilih *play game*, memainkan game dengan *high intensity* memiliki impact terhadap kehidupan sosial nya, kecanduan. Responden yang kecanduan *online game* saat ditengah kerumunan *game player* cenderung acuh terhadap sekitar, dan cepat merasa bosan jika ada kegiatan.

4.2.11 Pengaruh bermain game online terhadap etika komunikasi siswa siswi MIS Manbaul Ulum Bungah Gresik

Berdasarkan seluruh hasil pengujian pada penyajian data yang telah di uraikan maka bisa dikatakan adanya korelasi hasil yang significant dan saling memberikan pengaruh antara game online dan etika berkomunikasi. Dapat dibuktikan dengan melihat pada tabel 9 yang menunjukkan bahwa hasil analisis regresi linier adalah variabel independen yaitu online game terbentuk pengaruh terhadap variabel etika berkomunikasi siswa sebesar 61,4%, dari data ini dapat dibuktikan bahwa *impact* 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 *based on statistic* menunjukkan hasil yang signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$) membuktikan bahwa adanya *impact* kuat antara *play online game* terhadap etika berkomunikasi. Berarti bermain game online berpengaruh secara signifikan terhadap etika berkomunikasi. berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terbukti dan dapat disimpulkan bahwa bermain game online memiliki *impact* terhadap etika berkomunikasi.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam Mohammad Rafiq mengemukakan terdapat parameter conflict, sailence, compulsion, withdrawal yang di sebutkan mengenai seorang individu yang memiliki hubungan ketergantungan *online game* yang berdampak pada keseharian nya yang mendominasi tingkah laku, pikiran, dan perasaan (Rafiq, 2012) Ada dua aspek tambahan yaitu *Tolerance*, meningkatnya intensitas bermain shingga waktu yang terpakai pun lebih banyak dan *need mood modification*, hal tersebut dinilai dari subjektifitas saat orang sedang bermain *online game* , *player* merasakan *calm*. Dalam penelitian ini kecanduan game online secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana individu bersikap di kehidupan sehari-hari termasuk berinteraksi dengan sesama individu. Price mengemukakan *impact* yang ditimbulkan akibat kecanduan *online game* tidak bisa *upgrade* kemampuan sosial nya dengan orang lain, sehingga kedekatan sosial dengan *family* , dan lingkungan sekitarnya jadi tidak harmonis.(Young, 2011). Dari hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain game online berpengaruh terhadap etika berkomunikasi.

Penutup

Melalui perhitungan analisi 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 tolarence 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 ($0,001 < 0,1$).berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya *impact play online*

game 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.

SARAN

- a. Diharapkan sekolah mampu memperbanyak ekstrakurikuler untuk mendukung hobi dan pengembangan non-akademik siswa siswi.
- b. Diharapkan sekolah mampu membantu orang tua murid yang mungkin belum mengerti tentang bahaya terlalu banyak bermain game dengan mengedukasi siswa siswinya tentang bahaya memainkan game online/ terlalu banyak menggunakan gawai. Dengan cara demikian diharapkan terbentuk kesadaran dalam diri anak, jadi tanpa dilarang akan terbentuk manajemen waktu bermain *online game* dan game online hanya menjadi sarana hiburan sesekali saja. Tidak untuk dimainkan setiap hari.
- c. Orang tua berperan besar untuk mengawasi anak-anak saat di rumah, mengawasi, menjadwalkan, dan menjelaskan bagaimana bahaya ditimbulkan jika terlalu banyak memainkan game online.
- d. Orang tua diharapkan mencari alternatif kegiatan anak agar anak tidak terpaku dengan game online dalam gawai saja. Banyak sekali hal positif yang bisa dilakukan di waktu luang, seperti berkebun, membaca buku cerita, dan bermain.

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*.