

Pengaruh Games Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan

Iswan, Ati Kusmawati
Universitas Muhammadiyah Jakarta

Abstrak

Game Online merupakan sebuah permainan yang sangat menarik saat ini baik kalangan dewasa sampai anak-anak. Bagi anak-anak terutama ini menjadi daya magnet yang luar biasa. Keluarbiasaan inilah yang membuat anak-anak lupa akan dirinya bahkan sampai pergaulan, bahasa dan kata-kata yang mereka komunikasikan sangat tidak layak untuk didengar. Ini mempengaruhi perkembangan mereka. *Game Online*, biasanya terdapat di warnet dan tersedia banyak macamnya. Tentunya ini menjadi satu hal yang menarik untuk dikaji dan diteliti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Game Online* di warnet terhadap perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, yang dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2014 dengan desain penelitian kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui angket dan *Focus Group Discussion* (FGD) dan wawancara secara mendalam kepada anak. Anak yang bermain *Game Online* di warnet dengan waktu yang sering dengan usia 9-12 tahun diberikan angket. Jumlah responden yang diberikan angket sejumlah 100 anak yang disebar ke sepuluh warnet. Wawancara dilakukan dengan 5 anak secara mendalam. Selain itu dilakukan juga wawancara terhadap keluarga responden dan petugas warnet sebagai penguat yang dapat memberikan informasi secara lengkap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *Game Online* (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) usia 9-12 tahun adalah signifikan dengan nilai $F_{hitung} = 179,64$, sedangkan $F_{tabel} = 4,41$ dan berpola linier karena $F_{hitung} > F_{tabel}$. Selain itu, faktor eksternal yang sangat mempengaruhi adalah fasilitas di rumah yang kurang, perhatian dan bimbingan dari keluarga sangat lemah sehingga mereka lebih senang bermain di warnet dan bermain *Game Online* daripada di rumah. Termasuk motivasi untuk belajar karena kebanyakan dari responden malas belajar bahkan diabaikan. Semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah keranjingan bermain *Game Online* yang dapat merusak perilaku berbahasa.

Kata Kunci : *Game Online, perkembangan bahasa*

Pendahuluan

Perkembangan kemajuan teknologi informasi terus bergulir. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah semakin beragamnya produk-produk elektronik yang baru yang kian lama kian terjangkau oleh masyarakat terutama untuk menengah ke atas. Bahkan kedepannya akan semakin meluas untuk semua lapisan masyarakat. Dulu sebagian dari kita sangat asing dengan komputer, laptop atau hp. Sekarang banyak diantara kita yang memilikinya dan sebagian lagi sudah beberapa kali berganti HP. Ketika kita perhatikan lingkungan sekitar, tidak jarang anak-anak pra sekolah dan murid SD yang sudah familiar bahkan lihai memainkan berbagai aplikasi yang ada. Ini berarti ada dampak sosial yang terjadi dalam masyarakat dari perkembangan media elektronik yang terjadi. Kalau kita bicara tentang pengaruh media elektronik terhadap perkembangan anak, tentu kita perlu bijaksana dalam memaknainya. Pengaruh adalah kata yang netral, yang berarti bisa baik dan bisa juga buruk. Demikian juga dengan pengaruh media elektronik, tentu ada dampak baik dan buruk terhadap perkembangan anak-anak kita.

Banyak jenis media elektronik yang bisa jadi alternatif sebagai media edukasi karena mereka lebih menarik, terdapat stimulasi audio dan visual yang mampu memberikan gambaran nyata, lebih kongkrit sehingga lebih mudah dipahami anak. Media elektronik sangat beragam. Saat ini, Game Online merupakan media elektronik yang sangat digandrungi oleh anak-anak sampai dewasa. Memang games sangat menarik untuk dikonsumsi masyarakat dan menjadi kebutuhan primer bagi pecandu games. Ini menjadi hiburan yang menarik dikala kesibukan dan liburan bahkan di waktu sekolahpun anak-anak menyempatkan waktu untuk bermain games bahkan sampai lupa waktu shalat, makan dan pulang. Diantara games yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu *Suikoden 1, Suikoden 2, Suikoden 4, Suikoden5, Suikoden Taktik, Makai Kingdom, Disgaea 2, Sayuki, Monster Hunter, Monster Hunter 2, God of War, dan God of War 2*. **Keranjingan anak-anak terhadap games menjadi konsumsi empuk bagi pebisnis yang tidak berpihak pada nilai-nilai moral, pendidikan, dan budaya.** Jangan harap kita mendapatkan games yang benar-benar edukatif untuk anak-anak sehingga muncul kekerasan (fisik maupun

verbal), serta pornografi. Sebagian besar masyarakat kita entah karena tidak paham atau memang tidak peduli akhirnya ‘membiarkan’ anak-anaknya memainkan games yang tidak edukatif. Selain itu, disediakan jenis games yang lebih bervariasi lagi dengan hanya membayar Rp. 1000 - 3000,- / hari saja dapat mengakses berbagai games. Dengan kecanduan games ini maka akan mengganggu saraf dan otak anak sehingga anak tidak mau belajar, mudah marah, sulit diatur dan munculnya bahasa yang buruk. Munculnya bahasa yang buruk dari anak akibat seringnya bermain games. Dengan adanya games ini, maka ada kekhawatiran dari para pendidik dan orang tua terhadap kemajuan belajar anaknya. Dapat disimpulkan bahwa siswa SD terutama yang duduk di kelas 5 berumur sekitar 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap operasional kongkrit yang memiliki ciri berpikir secara kongkrit. Hambatan yang dia alami oleh orang tua sangatlah besar dengan munculnya teknologi saat ini. Tentunya perkembangan bahasa anak sangat mempengaruhi perilaku sehari-hari baik di rumah maupun lingkungan. Terkait adanya *Game Online* tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk meneliti. Sebelumnya penulis melakukan observasi di sebuah warnet di Tangsel yang mendengar munculnya bahasa-bahasa yang sangat tidak wajar diungkapkan oleh anak usia 9-12 tahun. Berangkat dari permasalahan tersebut maka perlu adanya penelitian tentang : “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-12 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat, Tangerang Selatan”.

B. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui pengaruh Game Online terhadap perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap proses pengajaran dan pembelajaran serta pendukung terhadap kemajuan pada program studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

2. Bagi peneliti: hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengasah dan mengaplikasikan ilmu kemampuan dalam kegiatan riset serta pengabdian terhadap masyarakat.
3. Bagi kalangan akademisi : penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk mengadakan riset selanjutnya bagi mahasiswa atau dosen yang terkait berdasarkan temuan-temuan atau saran yang nanti akan disampaikan peneliti.

Tinjauan Pustaka

2.1 Games Online Sebuah Permainan

Fenomena game online telah menjadi sarana yang menyenangkan buat anak-anak. Bahkan anak-anak bisa lupa akan waktu dan makan sehingga menyebabkan sakit. Kita bisa menemukan game online di mana saja dan kapan saja kita mau asalkan punya uang bahkan sepuasnya. Kata-kata game sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Terutama kalangan anak-anak dan remaja, mapun dewasa. Pengertian luas tentang permainan game adalah hiburan. Dalam Aisya (2012) permainan game merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainannya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Games online merupakan permainan yang menarik dan membuat orang kecanduan dimana banyak orang seperti halnya orang merokok. Semuanya dapat berdampak buruk bagi anak, sekolah, keluarga dan lingkungan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Febriana (2012) yang menyatakan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain game online yaitu faktor teman sebaya, jenis game online yang dimainkan, faktor banyaknya waktu luang yang dimiliki, faktor kurangnya pengawasan dari orangtua, faktor kondisi ekonomi gamers itu sendiri dan kebijakan pengelola game centre.

Game adalah permainan. Kata game online berasal dari kata game dan online. Online adalah langsung dengan bantuan internet. Disadari ataupun tidak, permainan ini sudah mengubah kehidupan manusia moderen dalam kehidupan sehari-hari yang akhirnya melupakan kebutuhan dan kewajiban lainnya. Seperti halnya anak-anak, mereka malas sekolah, bersosialisasi dengan orang lain, dengan orangtua, keluarga dan lingkungan sekitar karena mereka sudah kecanduan dan menjadi kebutuhan.

Game online merupakan salah satu jenis hiburan terbaru yang menyediakan fitur-fitur dengan jumlah yang sangat beragam dan menarik. Hiburan buat anak tentunya banyak salah satunya adalah permainan game online. Namun yang dapat memperburuk keadaan dan perkembangan anak adalah apabila anak sudah kecanduan dan ketergantungan yang berakibat perkembangan mereka terhambat sehingga berdampak pada semua aktivitasnya. Kalau kita lihat beberapa dampak negatif dari bermain game online akan berakibat buruk bagi kesehatan di mana kita terus menerus berada di depan layar monitor yang akan merusak mata kita. Ini sangat tidak baik bagi kesehatan anak-anak. Dapat disimpulkan bahwa game online lebih memiliki nilai negatif daripada positif, sehingga anak-anak usia 9-12 tahun kecenderungan kecanduan dan terhambat perkembangan mereka.

2.2. Perkembangan Bahasa dan Pemerolehan Bahasa Anak

a. Perkembangan Bahasa

Manusia dilahirkan sampai satu tahun lazim disebut dengan istilah infant artinya 'tidak mampu berbicara'. Istilah ini memang tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berbicara atau berbahasa. Namun, kurang tepat atau tidak tepat kalau dikaitkan dengan kemampuan berkomunikasi, sebab meskipun "tanpa bahasa" bayi sudah dapat atau sudah melakukan komunikasi dengan orang yang memeliharanya. Menurut (Poerwo, 1991) terdapat dua tahap perkembangan masa bayi yaitu (1) tahap perkembangan artikulasi dan (2) tahap perkembangan kata dan kalimat. Menurut (Purwanto, 1990 : 43) Manusia dapat berpikir karena manusia mempunyai bahasa, hewan tidak. Bahasa manusia adalah hasil

kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa manusia diberikan kelebihan yaitu mampu berkomunikasi melalui bahasa. Pada usia SD perkembangan bahasa anak sangatlah cepat dan ini sangat terkait dengan perkembangan kognitif anak tersebut.

Perkembangan kognitif menurut John Piaget (dalam Deswita, 2008) bahwa pemikiran anak-anak pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit (*conrete operational thought*). Menurut piaget, operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi kongkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat diukur. Pada masa ini, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Ia mulai mampu memahami operasi dalam sejumlah konsep, seperti $5 \times 6 = 30$; $30 : 6 = 5$ (Johnson & Medinus, 1974). Piaget pun mengatakan usia anak SD dalam memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi teralu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang nampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap.

Menurut Piaget, anak-anak pada masa konkrit operasional ini telah mampu menyadari konservasi, yakni kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak (Johnson & Medinus, 1974). Hal ini adalah karena pada masa ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi, yaitu : negasi, resiprokasi, dan identitas. Dapat disimpulkan bahwa anak usia 9-12 tahun sudah berada pada masa identitas yaitu anak pada masa konkrit operasional sudah bisa mengenal satu persatu benda, berhitung bahkan mampu mengkonservasi dimensi lainnya dan jangkauan yang lebih luas lagi. Menurut Gunarsa (1990) identitas pada anak SD pada masa konkrit operasional sudah bisa mengenal satu persatu benda-benda yang ada pada deretan itu. Anak bisa menghitung, sehingga meskipun benda-benda dipindahkan, anak dapat mengetahui bahwa jumlahnya akan tetap sama.

b. Pemerolehan Bahasa Anak

Minat terhadap bagaimana anak memperoleh bahasa sebenarnya sudah lama sekali. Charles Darwin pada 1877 mencatat perkembangan bahasa anak lelakinya (Gleason dan Ratner 1998). Catatan harian yang pada jaman moderen berkembang menjadi data-data elektronik sesuai dengan perkembangan jaman mendorong lebih kuat kajian mengenai bagaimana anak memperoleh bahasa. Ada beberapa tokoh yang menyoroti tentang pemerolehan bahasa anak seperti John B. Watson (1878 – 1958) yang di Amerika dikenal sebagai bapak Behaviorisme. Teorinya memusatkan perhatiannya pada aspek yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada dunia sekelilingnya. Menurut teori ini, semua perilaku, termasuk tindak balas (respons) ditimbulkan oleh adanya rangsangan (stimulus). Jika rangsangan telah diamati dan diketahui maka gerak balas pun dapat diprediksikan. Watson juga dengan tegas menolak pengaruh naluri (instinct) dan kesadaran terhadap perilaku. Jadi setiap perilaku dapat dipelajari menurut hubungan stimulus - respons.

Untuk membuktikan kebenaran teorinya, Watson mengadakan eksperimen terhadap Albert, seorang bayi berumur sebelas bulan. Pada mulanya Albert adalah bayi yang gembira dan tidak takut bahkan senang bermain-main dengan tikus putih berbulu halus. Dalam eksperimennya, Watson memulai proses pembiasaannya dengan cara memukul sebatang besi dengan sebuah palu setiap kali Albert mendekati dan ingin memegang tikus putih itu. Akibatnya, tidak lama kemudian Albert menjadi takut terhadap tikus putih juga kelinci putih. Bahkan terhadap semua benda berbulu putih, termasuk jaket dan topeng Sinterklas yang berjanggut putih. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaziman dapat mengubah perilaku seseorang secara nyata.

Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respons tertentu yang dikuatkan. Respons itu akan menjadi kebiasaan atau terkondisikan, baik respons yang berupa pemahaman atau respons yang berwujud ujaran. Seseorang belajar memahami ujaran dengan mereaksi stimulus secara memadai dan memperoleh penguatan untuk reaksi itu.

Salah satu percobaan yang terkenal untuk membentuk model perilaku berbahasa dari sudut behavioris adalah yang dikemukakan oleh Skinner (1959) dalam Verbal Behavior. Percobaan Skinner dikenal dengan percobaannya tentang perilaku binatang yang terkenal dengan kotak skinner. Teori skinner tentang perilaku verbal merupakan perluasan teorinya tentang belajar yang disebutnya operant conditioning. Konsep ini mengacu pada kondisi ketika manusia atau binatang mengirimkan respons atau operant (ujaran atau sebuah kalimat) tanpa adanya stimulus yang tampak. Operant itu dipertahankan dengan penguatan.

Misalnya, jika seorang anak kecil mengatakan minta susu dan orang tuanya memberinya susu, maka operant itu dikuatkan. Dengan perulangan yang terus menerus *operant* semacam itu akan terkondisikan. Menurut Skinner (dalam Mansoer, 1990), perilaku verbal adalah perilaku yang dikendalikan oleh akibatnya. Bila akibatnya itu hadiah, perilaku itu akan terus dipertahankan. Kekuatan serta frekuensinya akan terus dikembangkan. Bila akibatnya hukuman, atau bila kurang adanya penguatan, perilaku itu akan diperlemah atau pelan - pelan akan disingkirkan.

Upaya lain untuk mendukung teori Behaviorisme dalam pemerolehan bahasa dilakukan Osgood (1965). Dia menjelaskan bahwa proses pemerolehan semantik (makna) didasarkan pada teori mediasi atau penengah. Menurutnya, makna merupakan hasil proses pembelajaran dan pengalaman seseorang dan merupakan mediasi untuk melambangkan sesuatu. Makna sebagai proses mediasi pelambang dan merupakan satu bagian yang distingtif dari keseluruhan respons terhadap suatu objek yang dibiasakan pada kata untuk objek itu, atau persepsi untuk objek itu. Osgood telah memperkenalkan konsep sign (tanda atau isyarat) sehubungan dengan makna. Pendapat para ahli psikologi behaviorisme yang menekankan pada observasi empirik dan metode ilmiah hanya dapat mulai menjelaskan keajaiban pemerolehan dan belajar bahasa tapi ranah kajian bahasa yang sangat luas masih tetap tak tersentuh.

Berbeda dengan kaum behavioristik, kaum nativistik atau mentalistik berpendapat bahwa pemerolehan bahasa pada manusia tidak boleh disamakan dengan proses pengenalan yang terjadi pada hewan. Mereka tidak memandang

penting pengaruh dari lingkungan sekitar. Selama belajar bahasa pertama sedikit demi sedikit manusia akan membuka kemampuan lingualnya yang secara genetis telah terprogramkan. Dengan perkataan lain, mereka menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis. Menurut mereka bahasa terlalu kompleks dan mustahil dapat dipelajari oleh manusia dalam waktu yang relatif singkat lewat proses peniruan sebagaimana keyakinan kaum behavioristik. Jadi beberapa aspek penting yang menyangkut sistem bahasa menurut keyakinan mereka pasti sudah ada dalam diri setiap manusia secara alamiah. Istilah nativisme dihasilkan dari pernyataan mendasar bahwa pembelajaran bahasa ditentukan oleh bakat. Bahwa setiap manusia dilahirkan sudah memiliki bakat untuk memperoleh dan belajar bahasa.

Menurut Purwanto (1990) Dengan berbahasa manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan. Semua benda, nama sifat, pekerjaan, dan hal lain yang abstrak, diberi nama. Dengan demikian, segala sesuatu yang pernah diamati dan dialami dapat disimpannya, menjadi tanggapan-tanggapan dan pengalaman-pengalaman kemudian diolahnya (berpikir) menjadi pengertian-pengertian. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbahasa mampu membentuk manusia dan lingkungan menjadi sangat berperan serta mempengaruhi diri manusia itu sendiri.

Salah seorang penganut golongan ini Mc. Neil (Brown, 1980) mendeskripsikan LAD itu terdiri atas empat bakat bahasa, yakni:

- a. Kemampuan untuk membedakan bunyi bahasa dengan bunyi-bunyi yang lain.
- b. Kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam
- c. Pengetahuan adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tidak mungkin.
- d. Kemampuan untuk mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh. Manusia mempunyai bakat untuk terus menerus mengevaluasi sistem bahasanya dan terus menerus mengadakan revisi untuk pada akhirnya menuju bentuk yang berterima di lingkungannya.

Pada tahun 60-an golongan kognitivistik mencoba mengusulkan pendekatan baru dalam studi pemerolehan bahasa. Pendekatan tersebut mereka namakan pendekatan kognitif. Jika pendekatan kaum behavioristik bersifat empiris maka pendekatan yang dianut golongan kognitivistik lebih bersifat rasionalis. Konsep sentral dari pendekatan ini yakni kemampuan berbahasa seseorang berasal dan diperoleh sebagai akibat dari kematangan kognitif sang anak. Mereka beranggapan bahwa bahasa itu distrukturkan atau dikendalikan oleh nalar manusia. Oleh sebab itu perkembangan bahasa harus berlandas pada atau diturunkan dari perkembangan dan perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi manusia. Dengan demikian urutan-urutan perkembangan kognisi seorang anak akan menentukan urutan-urutan perkembangan bahasa dirinya. Bahasa dipandang sebagai manifestasi dari perkembangan aspek kognitif dan afektif yang menyatakan tentang dunia dan diri manusia itu sendiri.

Dapat dikemukakan bahwa pendekatan kognitif menjelaskan bahwa:

- a. Dalam belajar bahasa, bagaimana kita berpikir
- b. Belajar terjadi dan kegiatan mental internal dalam diri kita
- c. Belajar bahasa merupakan proses berpikir yang kompleks.

Selanjutnya menurut Piaget dalam Mansoer Pateda (1990: 67), salah seorang tokoh golongan ini mengatakan bahwa struktur kompleks dari bahasa bukanlah sesuatu yang diberikan oleh alam dan bukan pula sesuatu yang dipelajari lewat lingkungan. Struktur tersebut lahir dan berkembang sebagai akibat interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognitif si anak dan lingkungan lingualnya. Struktur tersebut telah tersedia secara alamiah. Perubahan atau perkembangan bahasa pada anak akan bergantung pada sejauh mana keterlibatan kognitif sang anak secara aktif dengan lingkungannya.

Menurut Piaget (1965) mengatakan bahwa proses belajar bahasa terjadi menurut pola tahapan perkembangan tertentu sesuai umur. Tahapan tersebut meliputi:

- a. Asimilasi: proses penyesuaian pengetahuan baru dengan struktur kognitif
- b. Akomodasi: proses penyesuaian struktur kognitif dengan pengetahuan baru

- c. Disquilibrasi: proses penerimaan pengetahuan baru yang tidak sama dengan yang telah diketahuinya.
- d. Equilibrasi: proses penyeimbang mental setelah terjadi proses asimilasi.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai bahasa dan pemerolehan bahasa terutama pada anak pada umumnya pemerolehan lebih memusatkan pada perhatiannya yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada anak tersebut, sehingga setiap ada perilaku yang muncul maka ada respon yang terjadi. Selain itu, perubahan bahasa anak akibat seringnya anak berada di tempat Game Online dan lingkungan tersebut sangat membentuk anak jika anak tidak mendapatkan perhatian dari orang tua. Lingkungan Game Online merupakan lingkungan yang sangat tidak baik untuk pertumbuhan anak-anak, berdasarkan observasi penulis banyak bahasa-bahasa yang muncul tidak baik seperti kata-kata monyetluh, anjing, tailuh, kunyuk, aah setan, dll. Dari kata-kata yang disebutkan tentunya tidak layak dan mengganggu perkembangan bahasa mereka ketika mereka berada di luar atau di lingkungan lainnya dan mereka di labelkan menjadi anak nakal, bahkan orang tua mereka dianggap tidak bisa mendidik. Dari hasil observasi inilah yang menjadi ketertarikan bagi penulis untuk meneliti tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Bahasa Anak.

Metodologi Penelitian

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif yaitu yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2001). Penelitian ini memusatkan perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah.

Penelitian kualitatif ialah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2006). Dalam penelitian kualitatif,

peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan mengonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2001). Adapun kuantitatif adalah Pendekatan kuantitatif merupakan suatu upaya pencarian ilmiah, yang muncul dalam cabang filsafat yang disebut positivisme logikal, yang beroperasi dengan aturan-aturan ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum, aksioma dan prediksi. Penelitian kuantitatif juga digunakan dan mendefinisikan variabel penelitian dan melakukan analisis atas data yang diperoleh dengan sangat hati-hati dan sesuai dengan prosedur-prosedur ilmiah yang sangat ketat. Dalam penelitian kuantitatif menggunakan regresi .

1.2. Waktu dan Tempat

- a. Waktu : Penelitian ini dilaksanakan pada Januari –Juni 2014.
- b. Tempat : penelitian ini di laksanakan di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

1.3. Design Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. dengan jumlah subyek 100 anak usia 9 – 12 tahun. Langkah – langkah penelitian sebagai berikut :

- a. Peneliti mengunjungi warnet untuk pengambilan sample.
- b. Peneliti memberikan koesioner penelitian kepada subyek yang sedang bermain *Game Online* di warnet
- c. Peneliti mewawancarai subyek untuk menggali data secara mendalam.

1.4. Faktor yang diselidiki

Untuk dapat menjawab permasalahan diatas, ada beberapa faktor yang akan diselidiki. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Faktor subyek :
 - Penyebab ketagihan bermain *Game Online* di warnet
 - Bahasa-bahasa apa saja yang diungkap subyek ketika sedang bermain *games online*.
- b. Faktor orang tua : untuk mengukur apakah pengaruh bahasa yang terungkap atau terlontarkan oleh anak yang selalu bermain *Game Online* di warnet masih baik.

1.5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, ditentukan oleh hasil penyebaran koesioner dan wawancara pada penelitian.

- a. Kehadiran anak bermain *Game Online* di warnet: dianalisis apakah jumlah anak yang aktif bermain *Game Online* di warnet telah menunjukkan adanya dampak buruk terhadap bahasa yang terlontar/terucap.
- b. Pengaruh bahasa anak di warnet : dianalisis seperti apakah bahasa-bahasa yang terucap dari anak yang bermain *Game Online* di warnet.

1.6. Prosedur Penelitian

Untuk penelitian kuantitatif menggunakan metode eksplanatori dan pengambilan sample aksidental (*random sampling*) dengan kriteria anak yang datang ke warnet yang bermain *Game Online* dan kualitatif menggunakan observasi dan wawancara mendalam kepada subyek untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena serta peristiwa yang terjadi akan diuraikan secara deskriptif.

- a. Observasi Awal

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di warnet, dilakukan melalui pengamatan selama berada di warnet.

b. Observasi Tahap II

Peneliti memperoleh informasi dari hasil observasi awal adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi tahap II adalah untuk mendapatkan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur karena observer mengembangkan daya pengamatan berdasarkan fakta yang dilakukan oleh subjek penelitian. Penganalisisan data pada penelitian kualitatif seperti pada penelitian ini telah dimulai bersamaan dengan pengumpulan data karena dalam rancangan kualitatif kedua proses berbaur-padu tidak terpisahkan. Miles dan Huberman (1992) menyatakan analisis data kualitatif sejak dan selama koleksi data. Dalam pengumpulan dan penganalisisan data dalam penelitian kualitatif merupakan kesatuan dan tidak terpisahkan secara prosedural. Agar data yang diperoleh sesuai tujuan penelitian, maka dalam penganalisisan data peneliti melakukan reduksi data, yakni pengurutan, pemilahan, dan pengkodean data. Data yang berasal dari hasil wawancara dan dokumen dari kelurahan tersebut diurutkan, dipilah-pilah, dan dikodekan berdasarkan kebutuhan penelitian ini. Data yang diperlukan diklasifikasikan berdasarkan jenis permasalahannya, sedangkan yang tidak dibutuhkan dibuang. Kegiatan akhir yakni penyimpulan. Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan interpretasi data yang ditemukan sebagai bahan acuan dalam temuan penelitian.

1.7. Penyebaran Kuesioner Penelitian

Penyebaran koesioner ini dilakukan secara bertahap dan disebar di warnet-warnet yang ada di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

1.8. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2006). Dalam kegiatan wawancara ini peneliti mewawancarai subyek dengan :

a. **Perekaman**

Peneliti merekam perkembangan bahasa di warnet Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

b. **Pencatatan**

Peneliti mencatat semua perkembangan bahasa anak di warnet Kelurahan Cempaka putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan.

Hasil Yang Dicapai

4.1. Deskripsi Data

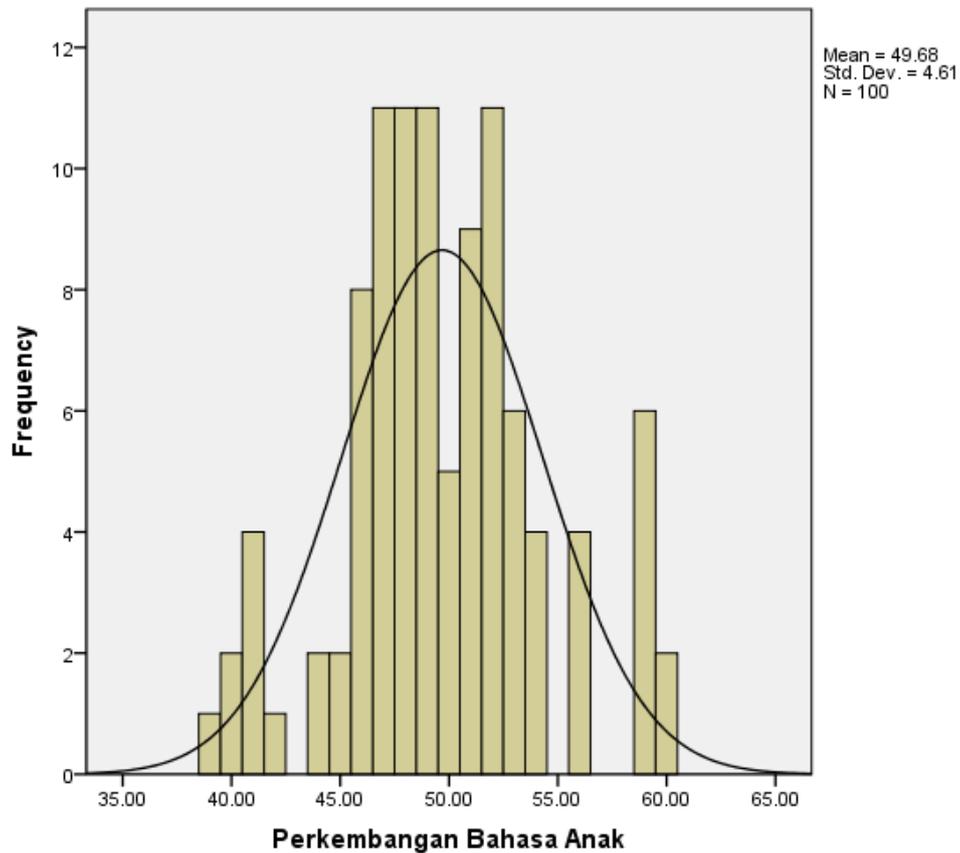
Data yang diperoleh dari hasil pengukuran variable tentang Games Online (X) dengan Perkembangan Bahasa Anak (Y) dideskripsikan dalam bentuk deskripsi statistik. Deskripsi data masing-masing variable meliputi : rata-rata (mean), nilai tengah (median), skor atau nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi (SD), skor atau nilai maksimum dan minimum, rentang antar skor minimum dan maksimum.

a. Variabel Perkembangan Bahasa Anak (Y)

Dari data yang diperoleh tentang variable perkembangan bahasa anak dengan banyak butir 15, diperoleh rentang teoritik 15 dan 60 rentang empirik skor terendah 39 dan skor tertinggi 60, simpangan baku 4.61 median 49, mean 49.68, modus 48, banyaknya anak yang melontarkan kata-kata yang kurang baik. Distribusi Frekuensi dan Histogram data Perkembangan Bahasa Anak disajikan pada table 4.1 dan gambar 1.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data Perkembangan Bahasa Anak

No	Interval	F Absolut	Nilai Tengah	F Relatif
1	39 - 42	8	40.5	8.0000
2	43 - 46	12	44.5	12.0000
3	47 - 50	38	48.5	38.0000
4	51 - 54	30	52.5	30.0000
5	55 - 58	4	56.5	4.0000
6	59 - 62	8	60.5	8.0000
Jumlah		100	303	100



Gambar 1. Grafik Histogram Perkembangan Bahasa Anak

Memperhatikan tabel 4.1 dan gambar 1 dapat dinyatakan bahwa responden paling banyak menjawab (frekuensi absolut tertinggi) berada pada kelas interval 47 – 50 yaitu sebanyak 38 responden atau 38 % dari total responden. Frekuensi absolut terendah berada pada kelas interval 55 - 58 sebanyak 4 responden atau 4

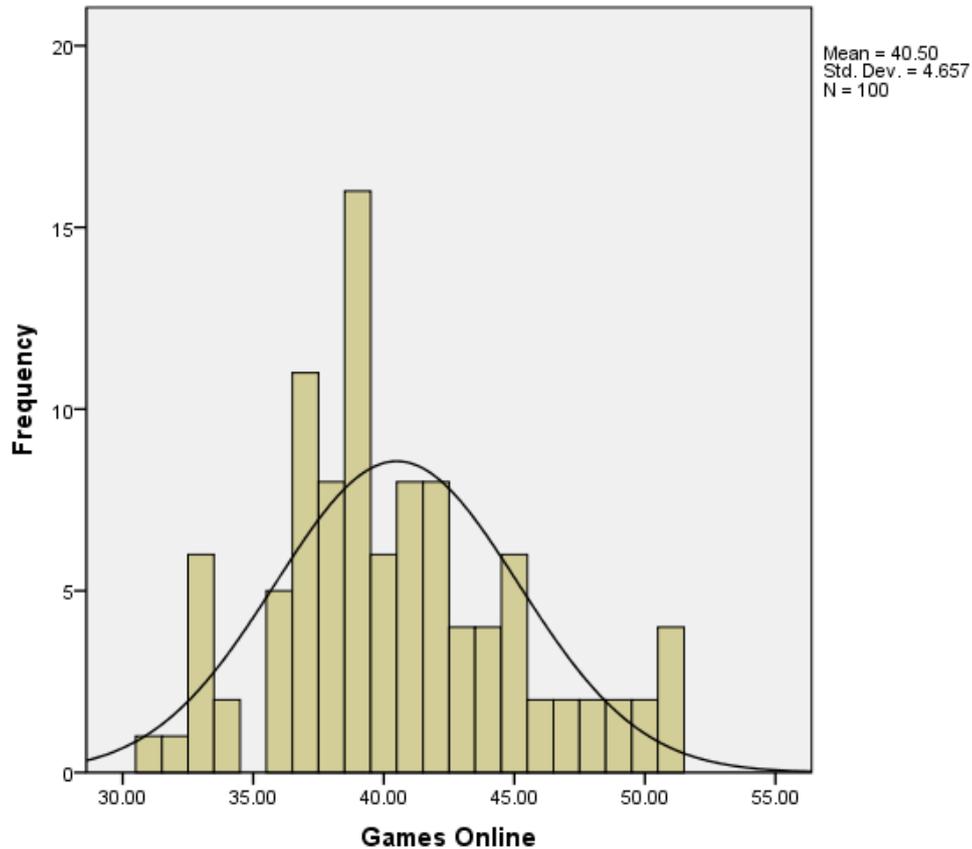
% dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak yang melontarkan kata-kata kurang baik relatif tinggi. Dari sebaran yang terlihat pada tabel 4.1 dan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa data variable perkembangan bahasa anak dalam penelitian ini memiliki sebaran yang berdistribusi normal

b. Variabel Games Online (X)

Dari data yang diperoleh tentang variable Games Online dengan banyak butir 13, diperoleh rentang teoritik antara 13 - 52, dengan rentang empiric skor terendah 31 dan skor tertinggi 51, simpangan baku 4.66, median 39.5, mean 40.5 modus 39, banyaknya games yang dimainkan anak usia 9-12 tahun. Distribusi Frekuensi dan Histogram data Games Online disajikan pada table 4.2 dan gambar 2

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Variabel Games Online

No	Interval	F Absolut	Nilai Tengah	F Relatif
1	31 - 33	10	32.0	10.0000
2	34 - 37	24	35.5	24.0000
3	38 - 41	38	39.5	38.0000
4	42 - 45	16	43.5	16.0000
5	46 - 49	8	47.5	8.0000
6	50 - 53	4	51.5	4.0000
Jumlah		100	249.5	100



Gambar 2. Grafik Histogram Games Online (X)

Memperhatikan tabel 4.2 dan gambar 2 dapat dinyatakan bahwa responden paling banyak menjawab (frekuensi absolut tertinggi) berada pada kelas interval 38 - 41 yaitu sebanyak 38 responden atau 38% dari total responden. Frekuensi absolut terendah berada pada kelas interval 50 – 53 sebanyak 4 responden atau 0 % dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa Games Online sangat diminati oleh anak. Dari sebaran yang terlihat pada tabel 4.2 dan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa data variabel Games Online dalam penelitian ini memiliki sebaran yang cenderung normal

4.2. PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS DATA

1. Uji Normalitas Sederhana

Berdasarkan dari deskripsi data untuk variabel Y nilai median **49**, mean **49.68**, modus **48**, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 47 –

50. Sedangkan untuk variable X nilai median **39.5**, mean **40.5** modus **39**, masing-masing berada pada dalam satu kelas dan interval 38 – 41. Persyaratan normal adalah jika nilai mean, median dan modus dalam satu kelas interval yang sama, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variable Games Online (X) dan Variabel Perkembangan Bahasa Anak (Y) berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Perkembangan Bahasa Anak (Y) atas Games Online (X)

Homogenitas data perkembangan bahasa anak atas games online diuji dengan menggunakan uji *Bartlett*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 34.11$ sedangkan $X^2_{tabel} = 79.1$. Persyaratan data disebut homogen adalah jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ hal ini menunjukkan kelompok data perkembangan bahasa anak atas games online berasal dari populasi yang homogen.

Tabel 4.3 Perkembangan Bahasa Anak (Y) atas Games Online (X)

Pengelompokan	X^2_{hitung}	$X^2_{tabel} \alpha=0,05$
Y atas X	34.11	79.1
<i>Syarat Normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$</i>		

4.3. Pengujian Hipotesis

1. Pengaruh Games On line (X) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak (Y)

Pengaruh antara Y terhadap X dapat disajikan dalam bentuk persamaan regresi sebagai berikut $\hat{Y} = 17.10 + 0.80 X$. Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat pengaruh games online (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) maka diperlukan uji signifikansi dan linieritas terhadap persamaan regresi dengan menggunakan uji F. Adapun persyaratan hipotesis teruji apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan uji signifikansi regresi diperoleh nilai $F_{hitung} = 179,64$ sedangkan $F_{tabel} = 4,41$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh games online (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) adalah signifikan, Sedangkan hasil dari keputusan pengujian Linieritas terdapat hasil $F_h = 0.401$ dan $F_t = 3,23$, $F_h < F_t$, maka Regresi berpola linier. Hasil perhitungan uji signifikansi dan uji kelinieran

regresi antara variabel games online (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. ANAVA Untuk Regresi Linier Sederhana Y atas X.

Sumber Varian	Db	JK	RJK	Fh	Ft(0,05)	Ft(0,01)
Total	100	356172				
Reg.a	1	354025	354,025.00			
Reg.b	1	1389.161	1,389.16	179.6395	4,41**	8.28
Sisa	98	757.83884	7.73			
Tuna Cocok	78	462.3949	5.93	0.401	3.23 ^{ns}	5.62
Galat	20	295.4439	14.77			

Keterangan:

- ** $F_h > F_t$ Regresi sangat signifikan
- ns $F_h < F_t$ Regresi berbentuk linier

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi tersebut linier dan signifikan. Kekuatan hubungan antara variabel games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) ditunjukkan oleh koefisien korelasi $r_{xy} = 0,813$. Untuk menguji hipotesis bahwa terdapat hubungan positif antara variabel games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) diperlukan uji signifikansi koefisien korelasi yaitu dengan uji t. Kriteria pengujian signifikansi koefisien korelasi adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka koefisien korelasi berdasarkan hasil perhitungan adalah signifikan.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 13,80$ sedangkan $t_{tabel} = 1,67$ (dk 99, $\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) adalah signifikan, Hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) dapat diterima. Hasil perhitungan uji signifikansi korelasi antara variabel games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Korelasi variabel X dengan Y

KoefisienKorelasi	dk	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
0,813	99	13,80	1,67	Signifikan
<i>Syarat</i> $t_{hitung} > t_{tabel}$				

Nilai koefisien determinasi antara variabel games online (X) dengan perkembangan bahasa anak (Y) adalah $r^2_{xy} = 0,6603$ Hal ini berarti bahwa 66,03 % Perkembangan Bahasa Anak dipengaruhi oleh Games Online sedangkan sisanya 33,97% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kesimpulan

Game online sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun. Banyak kata-kata yang terucap dan terlontar adalah kata-kata yang kotor dan kurang pantas didengar. Anak-anak yang hampir bermain game online menjadi kecanduan yang sangat berat sehingga mengganggu perkembangan mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh Games Online (X) terhadap perkembangan bahasa anak (Y) usia 9-12 tahun adalah signifikan dengan nilai $t_{hitung} = 179,64$, sedangkan $t_{tabel} = 4,41$ dan berpola linier karena $F_h = 0,401 < F_t = 3,23$. Selain itu, faktor eksternal yang sangat mempengaruhi adalah fasilitas di rumah yang kurang, perhatian dan bimbingan dari keluarga sangat lemah sehingga mereka lebih senang bermain di warnet dan bermain Games Online daripada di rumah. Termasuk motivasi untuk belajar karena kebanyakan dari responden malas belajar bahkan diabaikan. Semua ini tentunya menjadi perhatian bagi pendidik, orangtua, lingkungan, dan masyarakat terhadap anak-anak yang sudah keranjingan bermain Games Online yang dapat merusak perilaku berbahasa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran yang tentunya dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan, orangtua, guru dan masyarakat :

1. Kepada lembaga pendidikan untuk dapat memberikan pengawasan bagi anak didiknya yang memiliki kecanduan *game online* karena akan memperngaruhi prestasi belajar mereka di sekolah.
2. Kepada orang tua agar memberikan perhatian yang penuh kepada anak-anak mereka agar tidak kecanduan *game online* karena akan menghambat perkembangan mereka.
3. Kepada masyarakat agar bisa menjadikan lingkungan di sekitar lebih sehat dan memahami dampak negatif terhadap *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Douglas, H. *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey : Prentice Hall Inc., 1980
- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik, Kajian Teoritik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. *Psikolinguistik, Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Desvita, *Psikologi Perkembangan*, 2008. Jakarta : Rosda.
- Gleason, Jean Berko dan Nan Bernstein Ratner, eds. 1998. Edisi Kedua. *Psycholinguistics*. New York : Harcourt Brace Collage Publishers.
- Hadi, Amirul dan H.Haryono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Osgood, Ch. E. And Thomas A.Sebeok (ed). *Psikolinguistics : A Survey of Theory and Research Problems*. Blooming : Indiana University Press, 1965.
- Pateda, Mansur. *Aspek-aspek Psikolinguistik*. Ende-Flores : Nusa Indah, 1990.
- Piaget, J. *The Language and Thought of The Child*. New York: Humanities Press, 1965

Poerwo, Bambang Kaswati, 1991. "*Perkembangan Bahasa Anak Pragmatik dan Tata Bahasa*" dalam Dardjowidjojo. Jakarta : Obor.

Purwanto, Ngalim. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya

Skinner, B.F. *Verbal Behaviorisme*. New York : Appleton Century Crafts, 1959.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.