

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi yang dipergunakan dalam berteman dan bersosialisasi dengan orang-orang sekitar. Bahasa artinya sarana berkomunikasi dengan lingkungan. Melalui bahasa dapat menyalurkan pikiran dan perasaanya. Jika anak mampu berbahasa maka anak dapat berkomunikasi menggunakan orang lain menggunakan menyampaikan emosi yang anak rasakan tanpa menyakiti orang lain serta menghambat lingkungan disekitarnya. Jadi, bahasa adalah bentuk aturan atau sistem lambang yang digunakan anak pada berkomunikasi dan mengikuti keadaan dengan lingkungannya yang digunakan buat bertukar ilham, pikiran, dan pendapat.

Tindak tutur bahasa juga sangat erat kaitannya dengan karakter, dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar maka bahasa tersebut muncul dari pribadi yang baik pula. Selain itu dapat diartikan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi utama, selain itu melalui bahasa seseorang bisa mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Bahasa dapat juga merupakan alat pengikat antara individu. Lantaran menggunakan adanya bahasa memungkinkan untuk berkomunikasi, bertukar pikiran, fakta dan saling memahami satu sama lain. Seperti yang dinyatakan oleh Elsa Totti Bakistuta & Abduh, (2023) bahwa tindak tutur adalah reaksi atau penciptaan kalimat, yang dapat berupa kegiatan yang disebutkan, jawaban atas pertanyaan, perintah, janji, dan lain-lain. Tutur kata baik, kelembutan,

dan kesopanan dapat menampilkan seseorang sebagai orang yang baik. Sebaliknya, tutur kata yang buruk akan menimbulkan citra yang buruk terhadap orang tersebut.

Perkembangan tutur direktif akan meningkat dan berkembang dari tahap yang sederhana menuju tahap yang rumit. Lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, karena bahasa pada umumnya hasil belajar dari lingkungan sekitar. Jika perkembangan tutur direktif mengalami gangguan maka akan berdampak pada kemampuan anak dalam menggunakan informasi dan komunikasi di lingkungannya. Siswa usia sekolah dasar khususnya di kelas atas cenderung meniru orang dewasa disekitarnya, dikarenakan mengulang kata yang digunakan orang yang lebih dewasa membuat mereka merasakan seperti orang dewasa. Seperti yang dinyatakan oleh Ghufron (2017) bahwa kesalahan berbahasa siswa ini sangat urgen untuk dilakukan. Alasan utama pentingnya dilakukan penelitian ini sesuai dengan teori Bach, K., & Harnish, (1979) yang menyatakan bahwa direktif mengungkapkan perilaku penutur terhadap tindakan yang akan dilakukan oleh petutur. jika sebatas pengertian ini yang diungkapkan, menurut mereka, tindak direktif adalah konstatif dengan batasan pada isi proposisinya, yakni tindakan yang akan dilakukan tertuju pada petutur. akan tetapi, tindak direktif pula mampu menyampaikan maksud penutur (keinginan, harapan) sehingga ujaran atau perilaku yang diungkapkan dijadikan menjadi alasan untuk bertindak oleh petutur. menggunakan indikator utama tindak direktif, yakni *requestives*, *questions*, *requirements*, *prohibitives*, *permissives*, dan *advisories* (Bach, K., & Harnish, 1979)

Berdasarkan hasil pra observasi peneliti menemukan identifikasi masalah bahwa siswa SDN Gombongsari menunjukan sangat tinggi dan mempengaruhi tindak tutur bahasa terutama tindak tutur direktif. Seperti ada perubahan bahasa dalam berkomunikasi seperti mengucapkan tutur kata sarkasme. Lalu kurangnya berkomunikasi antar temannya berakibatkan sulitnya bersosialisasi dengan baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat mendukung teknologi sebagai kebutuhan manusia. Ada banyak hal yang dapat dengan mudah diakses, seperti informasi, pelajaran, gambar, dan video, dalam kemajuan teknologi dan internet. Seperti yang dinyatakan oleh Hendri (2020), kemajuan pesat dalam teknologi secara tidak langsung memengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Teknologi berkembang secara signifikan dan terus berkembang dan semakin mendunia. Banyak penemuan dan inovasi, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, dapat membuktikan hal ini.

Perkembangan ilmu teknologi dapat memiliki efek yang baik maupun buruk. Kecanduan game online adalah salah satu efek negatif perkembangan IT di kalangan anak usia sekolah dasar (Desyandri et al., 2021). Game online telah menjadi hiburan bagi anak-anak zaman sekarang, dan sebagian besar anak usia sekolah dasar sudah memanfaatkan kemajuan internet untuk bermain game online. Game online dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka dapat menghabiskan sebagian besar waktu bermain game hingga mengganggu kegiatan lain selama masa perkembangan mereka. Anak-anak lebih suka bermain di luar dengan teman dan berolahraga. Namun demikian, karena kecanduan game online

menyebabkan anak mengabaikan perkembangan mereka. Perkembangan teknologi telah menghasilkan game online yang memanfaatkan internet untuk penggunanya.

Bermain *game online* dapat mempengaruhi perkembangan tindak tutur direktif anak. Yang dimana tindak tutur direktif itu adalah cara pengucapan bahasa dalam prosa, atau cara seorang pengarang mengungkapkan sesuatu yang akan dikemukakan dan ditandai oleh ciri-ciri formal kebahasaan seperti pilihan kata, struktur kalimat, bentuk-bentuk bahasa figuratif dan sarana retorika, dan penggunaan kohesi. Karena itulah tidak ada control dalam interaksi anak di dalam permainan tersebut, sehingga bebas mengatakan bahasa yang tidak pantas untuk diucapkan oleh siapa saja dalam permainan. Perkembangan tindak tutur direktif pada usia sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap perilaku dan bahasa yang digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Ananda & Zaiyasni, 2023) proses bahasa pada anak memiliki tahapan yaitu tahapan menyesuaikan kosa kata baru yang disebut dengan tahap asimilasi. Tahap kedua yaitu tahap menyesuaikan pengetahuan Bahasa baru yang di sebut dengan Akomodasi. Tahap ketiga yaitu menerima pengetahuan Bahasa baru yang belum diketahui sebelumnya. Tahap terakhir yaitu menyeimbangkan dan, menggunakan. (Munawir, 2019)

Menurut Mark Griffiths (Purandina, 2021) yang merupakan tingkat dalam kecanduan video game dari Nowingham Trent University bahwa sepertiga remaja bermain *game online* setiap hari. Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat 7% anak-anak yang bermain *game online* minimal 30 jam dalam seminggu. Berdasarkan hal tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan komunitas online daripada dengan masyarakat sekitar (offline)

Menurut Fathurrahman (2022) mengungkapkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dilihat dari uji f sebesar 0,132 untuk *game online*, untuk kecerdasan emosional nilai f 0,112 dan interaksi sosial nilai signifikansi $< 0,05$ dan R senilai 72,9 berupa nilai positif dan adanya pengaruh X1 dan X2 terhadap Y secara bersama-sama. Sehingga bisa dianggap bahwa *Game online* dan Kecerdasan Emosional merupakan faktor utama dalam mempengaruhi Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil pra observasi peneliti menemukan identifikasi masalah bahwa beberapa menggunakan *game online* hanya sebagai sebatas hiburan semata karena mudah untuk diaksesnya. Ada juga yang menggunakan *game online* sebagai penambah uang jajannya dengan cara jual beli akun antar teman. Rata-rata memainkan game online Free Fire (FF) dan Mobile Legends:Bang bang.

Untuk itu pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak yang candu dengan *game online*, orang tua perlu memberikan kebijakan agar anak tidak menghabiskan waku dengan berada di dalam lingkungan virtual tersebut. *Game online* juga memberikan dampak positif seperti mendapatkan kosakata baru yang kebanyakan berupa bahasa asing, selain dampak positif ada juga dampak negatif yang berupa kosakata yang termasuk kasar atau negatif. Agar kosakata negatif tidak mempengaruhi atau mengganggu perkembangan tindak tutur direktif , peran orangtua juga berperan besar sebagai pemandu karena bahasa merupakan hal penting dalam berinteraksi dengan orang lain. Bahasa juga dapat memengaruhi interaksi sosial sehingga sulit bersosialisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, *game online* merupakan faktor yang berperan kuat dalam mempengaruhi tindak tutur direktif. Namun seberapa besar peran *game online* terhadap pengaruh tindak tutur direktif di SDN Gombongsari belum pernah diteliti. Melihat hal tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game online* Terhadap Tindak Tutur Direktif Pada Siswa Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adanya perubahan bahasa
2. Kurangnya Berkommunikasi
3. Sulit Bersosialisasi
4. Mengucapkan tindakan sarkasme
5. Banyaknya siswa yang mudah mengakses *game online*.
6. Adanya dampak negatif dan positif dari penggunaan *game online*.
7. Adanya penyalahgunaan dalam menggunakan *game online*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, dan agar dalam pembahasan masalah tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi lingkupnya pada tindak tutur direktif dengan indikator *requestives*,

questions, requirements, prohibitives, permissives, dan advisories. Serta *game online* dengan indikator tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, dan jenis *game online*. Jadi pembatasan masalah berfokus pada pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur direktif pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur bahasa pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsi pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur bahasa pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah.

a. Manfaat Teoritis

Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur direktif pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta.

b. Manfaat Praktis

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.

