PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KESANTUNAN BERBAHASA SISWA DALAM INTERAKSI SOSIAL DI MI MA'ARIFUL PALEMBANG

Rekyan Abdul Halim[1], Maryamah[2], Muhamad Afandi[3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
[1]halimrekyan@gmail.com, [2]maryamah_uin@radenfatah.ac.id,
[3]muhammadafandi_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the increasing phenomenon of online game usage among elementary Islamic school students, which potentially affects language politeness in social interactions. The purpose of this study is to determine the intensity level and types of online games played by students, describe the forms of students' language politeness in social interactions, and analyze the influence of online gaming on students' language politeness at MI Ma'ariful Ulum Palembang. The method used is a quantitative method with a simple linear regression approach. Data collection techniques were carried out by distributing questionnaires to 125 respondents selected using simple random sampling technique. The research instrument consisted of 50 Likert-scale statements that had been tested for validity and reliability. Data analysis was performed using IBM SPSS version 26 through validity tests, reliability tests, normality tests, linearity tests, simple linear regression analysis, t-tests, F-tests, and coefficient of determination. The results showed that the intensity level of students' online gaming was in the moderately intensive category with a mean score of 79.00, dominated by MOBA and FPS type games. Students' language politeness was generally in the polite category with a mean score of 93.39. Based on the regression analysis, the equation Y = 28.440 – 0.191X was obtained with a t-value of -3.839 and a significance of 0.000 < 0.05, proving that online games have a negative and significant effect on students' language politeness. The coefficient of determination (R^2) of 0.202 indicates that online games contribute 20.2% to the variation in students' language politeness, while the remaining 79.8% is influenced by other factors outside this study.

Keywords:Online Games, Language Politeness, Social Interaction, Islamic Elementary School Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa madrasah ibtidaiyah yang berpotensi memengaruhi kesantunan berbahasa dalam interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat intensitas dan jenis game online yang dimainkan siswa, mendeskripsikan bentuk kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial, serta menganalisis pengaruh bermain game online terhadap kesantunan berbahasa siswa di mi ma'ariful ulum palembang. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linear sederhana. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 125 responden yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian terdiri dari 50 item pernyataan berskala likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis

data dilakukan menggunakan ibm spss versi 26 melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji t, uji f, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat intensitas bermain game online siswa berada pada kategori cukup intensif dengan nilai rata-rata 79,00, dengan dominasi jenis game moba dan fps. Kesantunan berbahasa siswa secara umum berada pada kategori santun dengan nilai rata-rata 93,39. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh persamaan y = 28,440 – 0,191x dengan nilai t hitung sebesar -3,839 dan signifikansi 0,000 < 0,05, yang membuktikan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesantunan berbahasa siswa. Nilai koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,202 menunjukkan bahwa game online berkontribusi sebesar 20,2% terhadap variasi kesantunan berbahasa siswa, sedangkan 79,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci: game online, kesantunan berbahasa, interaksi sosial, siswa madrasah ibtidaiyah.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, dan mengakses berbagai bentuk hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain secara real time melalui perangkat digital. Seiring dengan meningkatnya akses internet dan penggunaan telepon pintar, aktivitas bermain game online menjadi semakin populer di kalangan siswa, termasuk siswa madrasah ibtidaiyah.

Game online memiliki berbagai manfaat apabila digunakan secara bijak, seperti melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan kerja sama tim, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Namun, penggunaan game online yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan perilaku siswa. Salah satu dampak yang menjadi perhatian adalah perubahan pola komunikasi dan penggunaan bahasa dalam interaksi sosial. Lingkungan permainan yang kompetitif sering kali memunculkan penggunaan

bahasa yang spontan, emosional, bahkan cenderung kasar. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kebiasaan berbahasa siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik saat berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan guru di lingkungan sekolah.

Kesantunan berbahasa merupakan aspek penting dalam kehidupan sosial karena mencerminkan sikap menghargai, menghormati, dan menjaga keharmonisan komunikasi. Dalam konteks pendidikan, kesantunan berbahasa tidak hanya berkaitan dengan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga menjadi bagian dari pembentukan karakter peserta didik. Siswa yang memiliki kesantunan berbahasa yang baik cenderung mampu membangun hubungan sosial yang positif, menghormati guru, serta menunjukkan sikap empati terhadap orang lain. Sebaliknya, penggunaan bahasa yang kurang santun dapat menimbulkan konflik, kesalahpahaman, dan menurunkan kualitas interaksi sosial.

Fenomena penggunaan game online yang semakin meningkat di kalangan siswa madrasah ibtidaiyah menjadi perhatian karena berpotensi memengaruhi kesantunan berbahasa mereka. Berdasarkan hasil pengamatan awal di MI Ma'ariful Ulum Palembang, sebagian besar siswa aktif bermain game online, terutama jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan First Person Shooter (FPS). Dalam aktivitas bermain tersebut, siswa sering melakukan komunikasi dengan pemain lain melalui fitur percakapan maupun suara yang memungkinkan munculnya berbagai bentuk ungkapan, termasuk bahasa yang kurang santun. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, dikhawatirkan akan memengaruhi pola komunikasi siswa dalam kehidupan nyata.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara game online dan aspek kebahasaan siswa. Penelitian Amalia Ziqra Doda menemukan bahwa anak usia 11–12 tahun sering melanggar prinsip kesantunan berbahasa ketika berinteraksi dalam permainan Free Fire. Penelitian Aswadi juga menunjukkan bahwa semakin

tinggi intensitas bermain game online, semakin aktif anak berkomunikasi, namun cenderung menggunakan bahasa yang tidak baku. Sementara itu, penelitian Muh. Izzas Ramli menemukan bahwa game online dapat meningkatkan kepercayaan diri remaja dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa siswa madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial di MI Ma'ariful Ulum Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas dan jenis game online yang dimainkan siswa, mendeskripsikan tingkat kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial, serta menganalisis pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai pengembangan kajian mengenai pengaruh media digital terhadap perilaku berbahasa siswa serta secara praktis menjadi bahan masukan bagi guru, orang tua, dan pihak madrasah dalam melakukan pengawasan serta pembinaan penggunaan game online agar tetap sejalan dengan pembentukan karakter dan kesantunan berbahasa peserta didik.

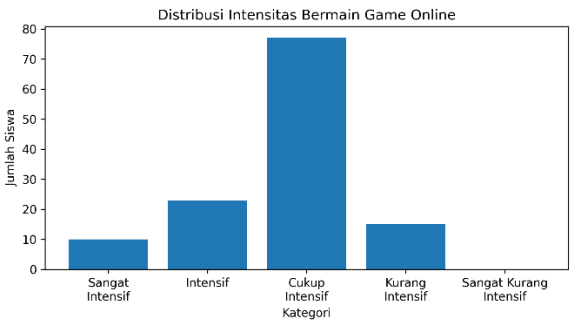
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Bagaimana tingkat intensitas dan jenis game online yang dimainkan siswa di MI Ma'ariful Ulum Palembang

Berdasarkan hasil analisis data terhadap 125 responden, variabel game online (X) diukur menggunakan 25 item pernyataan dengan rentang skor 25–125. Kategorisasi dilakukan menggunakan interval skor dengan lima kategori, yaitu sangat kurang intensif, kurang intensif, cukup intensif, intensif, dan sangat intensif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata (mean) variabel game online sebesar **79,00**. Nilai tersebut berada pada

rentang skor **65–84**, sehingga tingkat intensitas bermain game online siswa MI Ma'ariful Ulum Palembang termasuk dalam kategori cukup intensif**.**



Grafik 1. Distribusi Intensitas Bermain Game Online Siswa MI Ma'ariful Ulum Palembang

Berdasarkan distribusi frekuensi, terdapat 10 siswa (8,0%) berada pada kategori sangat intensif, 23 siswa (18,4%) berada pada kategori intensif, 77 siswa (61,6%) berada pada kategori cukup intensif, dan 15 siswa (12,0%) berada pada kategori kurang intensif. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat kurang intensif. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat intensitas bermain game online pada kategori cukup intensif.

Selain itu, hasil analisis per indikator menunjukkan bahwa indikator ketertarikan terhadap interaksi sosial dalam game memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar **3,71**. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa memainkan game online tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga karena adanya dorongan untuk berinteraksi dengan teman dan pemain lain. Indikator tertinggi berikutnya adalah motivasi meningkatkan kemampuan bermain dengan nilai rata-rata **3,51**, yang menunjukkan adanya keinginan siswa untuk terus berkembang dalam permainan.

Sebaliknya, indikator fokus dan keterlibatan saat bermain memperoleh rata-rata **2,60**, sedangkan indikator perasaan senang dan antusias saat bermain memperoleh rata-rata **2,65**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa cukup sering bermain game online, tidak semua siswa memiliki tingkat keterlibatan emosional yang tinggi selama bermain.

Berdasarkan hasil angket dan observasi awal penelitian, jenis game online yang paling banyak dimainkan siswa adalah game yang bersifat kompetitif dan sosial, terutama jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dan First Person Shooter (FPS). Hal ini

terlihat dari tingginya skor pada indikator interaksi sosial dalam game, terutama pada item mengenai bermain bersama teman, mengikuti kompetisi dalam game, dan ketertarikan terhadap fitur komunikasi yang tersedia dalam permainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa MI Ma'ariful Ulum Palembang cukup aktif bermain game online dan cenderung memilih permainan yang memungkinkan interaksi sosial serta kompetisi dengan pemain lain.

2. Bentuk Kesantunan Berbahasa Siswa dalam Interaksi Sosial di MI Ma'ariful Ulum Palembang

Hasil analisis terhadap variabel kesantunan berbahasa menunjukkan bahwa siswa MI Ma'ariful Ulum Palembang memiliki tingkat kesantunan berbahasa yang tergolong baik. Berdasarkan perhitungan statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar **93,39**. Nilai tersebut berada pada rentang skor **85–104**, sehingga tingkat kesantunan berbahasa siswa termasuk dalam kategori santun.

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum siswa telah mampu menggunakan bahasa yang sesuai dengan norma kesopanan dalam berbagai bentuk interaksi sosial, baik dengan guru, teman sebaya, maupun warga sekolah lainnya.

Tabel 1. Distribusi Kesantunan Berbahasa Siswa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Santun	36	28,8%
Santun	40	32,0%
Cukup Santun	49	39,2%
Kurang Santun	0	0%
Sangat Kurang Santun	0	0%
Total	**125**	**100%**

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak **36 siswa (28,8%)** berada pada kategori sangat santun, **40 siswa (32,0%)** berada pada kategori santun, dan **49 siswa (39,2%)** berada pada kategori cukup santun. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang santun maupun sangat kurang santun. Temuan tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki tingkat kesantunan berbahasa yang berada pada kategori cukup santun hingga sangat santun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku berbahasa siswa di

lingkungan madrasah secara umum telah mencerminkan nilai-nilai kesopanan dan penghormatan terhadap lawan bicara.

Hasil analisis yang lebih rinci berdasarkan indikator menunjukkan bahwa indikator kesantunan dalam komunikasi digital memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu **3,89**. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menjaga etika berkomunikasi saat menggunakan media digital, seperti menghindari penggunaan kata-kata kasar, menghormati orang lain dalam percakapan daring, serta menggunakan bahasa yang sopan saat berinteraksi melalui media sosial maupun aplikasi pesan.

Indikator berikutnya adalah penggunaan bahasa yang sopan dengan rata-rata **3,83**, yang menunjukkan bahwa siswa terbiasa menggunakan kata-kata yang santun ketika berbicara dengan guru maupun teman sebaya. Selanjutnya, indikator kemampuan mengendalikan emosi dalam berkomunikasi memperoleh rata-rata **3,82**, sedangkan indikator sikap hormat dan empati terhadap lawan bicara serta kemampuan menyesuaikan bahasa dengan situasi dan kondisi komunikasi masing-masing memperoleh rata-rata **3,81**. Nilai rata-rata yang relatif tinggi pada seluruh indikator menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pemahaman dan penerapan yang cukup baik terhadap prinsip-prinsip kesantunan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan madrasah memiliki peran penting dalam membentuk perilaku berbahasa siswa. Pembiasaan penggunaan bahasa yang santun, penanaman nilai-nilai akhlak, serta keteladanan dari guru dan orang tua menjadi faktor yang mendukung terbentuknya kesantunan berbahasa pada siswa. Oleh karena itu, meskipun siswa hidup di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, mereka tetap mampu mempertahankan perilaku komunikasi yang santun dalam interaksi sosial.

3. Pengaruh Game Online terhadap Kesantunan Berbahasa Siswa dalam Interaksi Sosial di MI Ma'ariful Ulum Palembang

Pengujian pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa siswa dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh serta besarnya kontribusi variabel game online terhadap kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial di MI Ma'ariful Ulum Palembang.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kesantunan berbahasa siswa.

Y = 28.440 – 0,91X

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar **28,440** dan koefisien regresi game online sebesar **-0,191**. Koefisien regresi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka kesantunan berbahasa siswa cenderung menurun.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Koefisien Regresi	t hitung	Sig.
Konstanta	28,440	-	-
Game Online	-0,191	-3,839	0,000

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai **t hitung sebesar -3,839** dengan nilai signifikansi **0,000 < 0,05**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesantunan berbahasa siswa.

Hasil uji F juga menunjukkan nilai **F hitung sebesar 31,040** yang lebih besar daripada **F tabel sebesar 3,92**, sehingga model regresi dinyatakan signifikan dan layak digunakan dalam penelitian ini.

Untuk mengetahui besarnya kontribusi game online terhadap kesantunan berbahasa siswa, dilakukan uji koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan nilai **R** Square sebesar **0,202** atau **20,2%**.

Tabel 3. Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Persentase Pengaruh
0,449	0,202	20,2%

Nilai tersebut menunjukkan bahwa game online memberikan kontribusi sebesar **20,2%** terhadap kesantunan berbahasa siswa, sedangkan **79,8%** sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial di MI Ma'ariful Ulum Palembang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat intensitas bermain game online siswa MI Ma'ariful Ulum Palembang berada pada kategori cukup intensif dengan nilai rata-rata sebesar **79,00**, didominasi oleh permainan bertipe MOBA dan FPS. Sementara itu, tingkat kesantunan berbahasa siswa berada pada kategori santun dengan nilai rata-rata sebesar **93,39**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mampu menerapkan perilaku berbahasa yang baik dalam interaksi sosial.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesantunan berbahasa siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar **-3,839** dan signifikansi **0,000 < 0,05**. Selain itu, nilai koefisien determinasi (**R^2**) sebesar **0,202** menunjukkan bahwa game online memberikan kontribusi sebesar **20,2%** terhadap variasi kesantunan berbahasa siswa, sedangkan **79,8%** sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah kecenderungan kesantunan berbahasa siswa dalam interaksi sosial.

Berdasarkan temuan tersebut, siswa diharapkan dapat menggunakan game online secara bijak dengan mengatur durasi bermain serta tetap menjaga kesantunan berbahasa dalam interaksi langsung maupun komunikasi digital. Orang tua, guru, dan pihak madrasah perlu memberikan pengawasan, pendampingan, serta penguatan pendidikan karakter dan literasi digital guna membentuk perilaku komunikasi yang santun. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi kesantunan berbahasa siswa agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai

pembentukan perilaku berbahasa pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Ahmad Ramadhan, "Kesantunan Linguistik dan Pembentukan Karakter Peserta Didik di Era Digital," Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra 15, no. 1 (2025): 45–58.

Amalia Ziqra Doda, "Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Interaksi Game Online Free Fire pada Anak Usia 11–12 Tahun," Skripsi, Universitas Negeri Gorontalo, 2022.

Aswadi, "Pengaruh Permainan Game Online Free Fire terhadap Keterampilan Berbahasa Anak," Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2024.

Muh. Izzas Ramli, "Pengaruh Bermain Game Online terhadap Kepercayaan Diri Remaja dalam Berbicara Bahasa Inggris," Skripsi, Universitas Hasanuddin, 2024.

Penelope Brown and Stephen C. Levinson, Politeness: Some Universals in Language Usage (Cambridge: Cambridge University Press, 1987).

Rachel Kowert and Thorsten Quandt, The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2022),

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 135.