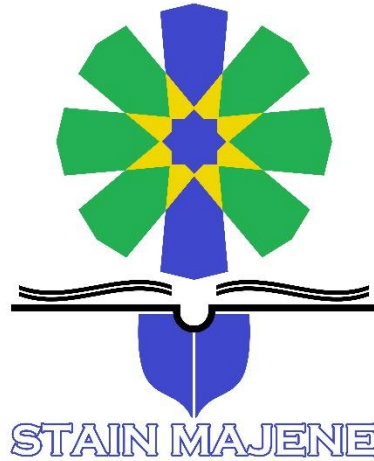


**PENGARUH *VOICE CHAT* DALAM *ONLINE GAME FREE FIRE*
TERHADAP KOMUNIKASI LISAN SISWA SD INPRES DURIKUMBA
MAMUJU TENGAH**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)
pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Jurusan Ushuluddin,
Adab, dan Dakwah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh

RESKI WAHYUNI. N

NIM: 30356119068

**JURUSAN USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
STAIN MAJENE
2023**






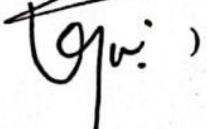
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game Free Fire* terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah” yang disusun oleh **Reski Wahyuni. N NIM: 30356119068** mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Jurusan Ushuluddin, Adab, dan Dakwah STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, 16 Agustus 2023 M, bertepatan dengan 29 Muharram 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan.

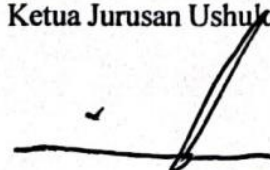
Majene, 16 September 2023 M

08 Rabi’ul Awal 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Abd. Fattah, M.Pd.	()
Sekretaris	: Abdul Gaffar Haris, S.Th.I.,M.Th.I.	()
Munaqisy I	: Nirwan Wahyudi AR, S.Sos., M.Sos.	()
Munaqisy II	: Muh. Aswad, S.Kom.I., M.Sos.	()
Pembimbing I	: Fathiyah, S.Sos., M.I.Kom.	()
Pembimbing II	: Nurul Islam, S.Kom., M.Si.	()

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Ushuluddin, Adab, dan Dakwah,



Dr. Abd. Fattah, M.Pd.
NIP.19630817 1998031 002


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Reski Wahyuni. N NIM: 30356119068. Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Jurusan Ushuluddin, Adab, dan Dakwah STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game* Free Fire terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 02 Agustus 2023

Pembimbing I


Fathiyah, S.Sos., M.I.Kom.
NIP: 198308172018012001

Pembimbing II


Nurul Islam, S.Kom., M.Si.
NIP: 198802152020121006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reski Wahyuni. N
NIM : 30356119068
Tempat, Tanggal Lahir : Karossa, 28 Mei 2001
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Jurusan : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah
Alamat : Dusun Lutama, Desa Karossa, Kecamatan
Karossa, Kabupaten Mamuju Tengah
Judul : Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game Free
Fire* terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD
Inpres Durikumba Mamuju Tengah

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 16 Agustus 2023

Penyusun,



Reski Wahyuni. N
NIM: 30356119068

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah yang Maha pengasih lagi Maha penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game Free Fire* terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah”. Begitu pula shalawat dan taslim atas junjungan kita Nabi Muhammad Saw. yang telah diutus oleh Allah Swt. sebagai *Rahmatul Lil A’lamiin*, semoga dilimpahkan pula kepada keluarga dan para sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Tidak ada kata yang dapat menggambarkan rasa syukur penulis selain kata *Alhamdulillah* atas segala kemudahan yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada yang terhormat.

1. Penghormatan tertinggi penulis haturkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan dan mendukung, sehingga penulis bisa berada pada tingkatan ini.
2. Ibu Prof. Dr. Wasilah, S.T, M.T, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene beserta seluruh jajaran Wakil Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Abd. Fattah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ushuluddin, Adab dan Dakwah.

4. Ibu Fathiyah, S.Sos., M.I.Kom., selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam sekaligus pembimbing pertama dan Bapak Nurul Islam, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing kedua yang telah membimbing dan mengarahkan dengan sepenuh hati dan keikhlasan sampai selesainya penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Nirwan Wahyudi AR, S.Sos., M.Sos., selaku penguji pertama dan Bapak Muh. Aswad, S.Kom.I., M.Sos., selaku penguji kedua yang telah banyak memberikan masukan dan saran kepada peneliti.
6. Ibu Silmi, S.Pd. SD., M.Pd., selaku Kepala SD Inpres Durikumba dan seluruh jajarannya, yang telah menyambut dengan baik dan memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Bapak dan Ibu dosen yang dengan sepenuh hati membimbing dan berbagi ilmu selama penulis mengikuti perkuliahan pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
8. Kepada rekan-rekan khususnya KPI UK2 Angkatan 2019, para sahabat, dan juga keluarga yang telah banyak membantu penulis, baik dalam segi moril maupun materil mulai dari awal perkuliahan sampai selesainya skripsi ini.

Atas semua bantuan dan dorongan tersebut di atas, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan semoga Allah Swt. memberikan pahala yang setimpal dengan segala perbuatan baik yang mereka lakukan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi almamater, bangsa dan negara, demi terwujudnya generasi yang lebih baik.

Amin Ya Rabbal Alamin

Majene, 16 Agustus 2023

Mahasiswa,



Reski Wahyuni. N
NIM: 30356119068

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Hipotesis	10
D. Kajian Pustaka	10
E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	14
F. Tujuan Penelitian.....	15
G. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN TEORITIS	17
A. Kajian Konsep	17
B. Kajian Teori.....	29
C. Kerangka Pikir.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	33
B. Pendekatan Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	34

D. Metode Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Pustaka.....	11
Tabel 1.2 Definisi Operasional Variabel.....	14
Tabel 3.1 Pengukuran Variabel.....	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Independen (X)	53
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Dependen (Y).....	53
Tabel 4.3 <i>Korelasi Product Moment</i>	54
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	55
Tabel 4.5 Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	56
Tabel 4.6 <i>ANOVA Table</i>	57
Tabel 4.7 <i>Variables Entered/Removed^a</i>	58
Tabel 4.8 <i>Model Summary</i>	58
Tabel 4.9 <i>ANOVA^a</i>	59
Tabel 4.10 <i>Coefficients</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	42
Gambar 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Kelasnya.....	45
Gambar 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
Gambar 4.4 Tingkat Kegemaran Siswa dalam Memainkan <i>Game Free Fire</i>	47
Gambar 4.5 Penggunaan <i>Game Free Fire</i> oleh Responden dalam Sehari.....	47
Gambar 4.6 Waktu yang dihabiskan dalam Bermain <i>Game Free Fire</i>	48
Gambar 4.7 Penggunaan <i>Voice Chat</i> oleh Siswa dalam <i>Game Free Fire</i>	49
Gambar 4.8 Jumlah Siswa yang Mendengar Kata-Kata Kasar	50
Gambar 4.9 Awal Mula Siswa Bermain <i>Online Game Free Fire</i>	51
Gambar 4.10 Jumlah Siswa yang Mendapat Ejekan dalam <i>Game Free Fire</i>	52

ABSTRAK

Nama : Reski Wahyuni. N
Nim : 30356119068
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul : Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game* Free Fire terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah dan seberapa besar tingkat signifikansinya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena data-data yang dikumpulkan dalam berupa angka-angka yang kemudian akan diuji untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel atau lebih dengan variabel yang lainnya. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis regresi linear sederhana dengan pendekatan hipotesis asosiatif. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 38 sampel, 12 siswa dari kelas IV, 13 siswa dari kelas V, dan 13 siswa dari kelas VI. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* karena tidak semua siswa mempunyai peluang yang sama untuk menjadi responden. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan dua bentuk kuesioner, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup, yang dibagikan dalam bentuk *paper-based questionne*. Untuk melakukan uji hipotesis, peneliti menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, karena dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) nilai signifikansi $0,006 < \text{dari } 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa.; (2) tingkat signifikansi pengaruh *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah tergolong rendah yaitu hanya sebesar 19,3%.

Kata Kunci: *Voice Chat*, *Online Game*, Free Fire

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman modern seperti sekarang, manusia semakin dimanjakan dengan berbagai perkembangan teknologi, salah satunya yaitu teknologi informasi dan komunikasi. Semakin berkembangnya teknologi membuat penyebaran informasi terjadi begitu cepat. Saat ini, masyarakat telah menyatu dengan era digital yang memberi peluang besar bagi masyarakat untuk dapat mengakses berbagai informasi, tidak terhalang oleh batas ruang dan waktu¹. Orang-orang dapat mengetahui segala peristiwa atau kejadian di belahan dunia manapun dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih.

Perkembangan teknologi di era digital ini, menyebabkan terjadinya evolusi teknologi media, salah satunya yaitu *new media* atau *media online*, atau lebih dikenal dengan sebutan internet². Dengan adanya internet, orang-orang dapat mengakses informasi apa saja, dan mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di dunia. Internet juga semakin memudahkan pekerjaan manusia, seperti berjualan tidak lagi harus mempunyai toko, tapi sudah bisa dilakukan secara *online*. Pelajar atau mahasiswa tidak lagi kesulitan dalam mencari referensi bacaan, karena semuanya sudah tersedia di internet.

Internet merupakan sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Di Indonesia sendiri, pengguna internet terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan hasil laporan digital 2020, Indonesia menduduki urutan ke empat sebagai negara dengan jumlah penduduk

¹Dharlinda Suri, 'Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional', *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17.2 (2019), h. 178.

² Dharlinda Suri, *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, h. 179.

tertinggi di dunia, memiliki 64% pengguna internet dari total populasi di Indonesia pada tahun 2020 lalu. Angka tersebut bertambah sebanyak 17% dari tahun 2019.³

Pengguna internet di Indonesia terus bertambah, terutama pada masa pandemi Covid-19. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa sampai 2023 tercatat terjadinya peningkatan pengguna internet yaitu sebanyak 78,19% atau sekitar 215.626.156 jiwa dari total populasi sebesar 275.773.901 jiwa⁴. Saat pandemi Covid-19 melanda, semua aktivitas di luar rumah dibatasi, sehingga segala sesuatunya dilakukan dengan menggunakan internet. Salah satu aktivitas yang sangat terbantu dengan adanya internet di masa pandemi yaitu aktivitas belajar mengajar, dimana sekolah dilakukan secara daring.

Berdasarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid, yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 24 Maret 2020 lalu, dijelaskan bahwa para siswa dihimbau untuk melaksanakan proses belajar di rumah masing-masing, dimana pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh.⁵ Karena keadaan mengharuskan untuk dilakukannya sekolah secara daring, para siswa terpaksa harus belajar secara *online* dan tidak bisa bertemu dengan teman-temannya sampai waktu yang ditentukan. Siswa sekolah dasar pun ikut merasakan dampak dari pandemi Covid-19 ini.

Sekolah daring atau sekolah jarak jauh ini berlangsung cukup lama. Karena lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, perasaan bosan pun mulai menghantui anak sekolah. Untuk mengatasi rasa bosan tersebut, anak-anak mengisi waktunya

³ Bebbly Tiara Vanessa Stefanny, 'Overview Perbandingan Jumlah User Fintech (Peer-To-Peer Lending) Dengan Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19', *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komunikasi (IPSIKOM)*, 9.1 (2021), h. 134.

⁴ APJII, 'Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang', 2023, <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>.

⁵ Wahyu Aji Fatma Dewi, 'Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), h. 56.

dengan bermain internet.⁶ Penggunaan internet pada anak bukanlah sesuatu yang buruk apabila digunakan untuk hal-hal yang baik dan tetap dalam pengawasan orang tua, namun masih ada saja anak-anak yang menyalahgunakan internet.

Sebagian anak menggunakan internet bukan untuk belajar, melainkan untuk bermain *online game*⁷. Melalui gadget atau telepon seluler, aplikasi *online game* sangat mudah untuk diunduh. *Online game* ini ada yang berbayar dan ada yang tidak, sehingga anak-anak bisa memainkannya sesuai dengan keinginan mereka masing-masing. Karena tidak bisa bermain bersama teman-teman sebayanya di luar rumah, anak-anak mengisi waktunya dengan bermain *online game* di rumah.

Online game merupakan jenis *game modern* dan juga bentuk permainan komputer, dengan menggunakan internet sebagai media dari komunikasi. *Online game* adalah sebuah aplikasi yang di dalamnya berisi *game*, diakses dengan internet, yang berfungsi untuk mengisi waktu senggang dan menjalin komunikasi dengan orang lain.⁸ Di mana pun dan kapan pun orang-orang dapat menggunakannya apabila terhubung ke jaringan internet. Oleh karena itu, *online game* banyak diminati karena mudah dalam mengakses serta menggunakannya.

Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar di Asia tenggara, dan menjadi peringkat ke-17 dunia sebagai negara dengan industri *game* terbesar pula, yang mencatatkan 52 juta penduduknya sebagai *gamer*. Terjadinya peningkatan yang signifikan pada industri *game* Indonesia, dimulai sejak tahun 2016-2020, dengan pendapatan sekitar Rp 15,7 triliun.⁹ Karena *online game* dimainkan dengan

⁶ Triyana Harlia Putri dan Djoko Priyono, *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, h.746.

⁷ Debi Fitri Ramadhani dan Yamin, 'Hubungan *Online game* Free Fire dengan Perilaku Komunikasi pada Siswa Kelas VI', *Jurnal Education*, 7.3 (2021), h. 818.

⁸ Debi Fitri Ramadhani dan Yamin, *Jurnal Education*, h. 818-820.

⁹ Panji Saputro, 'Indonesia Jadi Pasar Game Terbesar Di Asia Tenggara Dan Ke-17 Dunia', *Detikinet*, 2021 <<https://inet.detik.com/games-news/d-5835260/indonesia-jadi-pasar-game-terbesar-di-asia-tenggara-ke-17-dunia>>.

menggunakan jaringan internet, pemainnya dapat memainkan *game* bersama walaupun berbeda tempat, sehingga ada keseruan tersendiri saat memainkannya. Maraknya *online game* di tengah masyarakat ini tidak terlepas dari fitur-fitur yang diberikan.

Salah satu *online game* yang paling banyak peminatnya adalah Garena Free Fire, yang telah diunduh sebanyak 100 juta pengguna. Garena Free Fire atau sebutan akrabnya Free Fire (FF) adalah *game* peperangan, yang merupakan *game Battle Royale* dengan *Third-Person Shooter*. *Game* ini dapat dimainkan secara solo, duo, dan juga *squad* atau tim dengan jumlah pemain maksimal empat orang.¹⁰ Karena dapat dimainkan dalam bentuk tim, maka para pemain dapat mengajak teman-temannya untuk bermain bersama, agar permainan lebih seru.

Salah satu *online game* jenis *Battle Royale* yang juga mirip dengan Free Fire adalah *PUBG Mobile*. Dari segi ukuran, *PUBG Mobile* memang mempunyai ukuran yang lebih besar dari Free Fire yaitu 1,8 GB, sedangkan Free Fire sendiri hanya 430 MB. Namun, Free Fire mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan *PUBG*¹¹. Dengan adanya beberapa keunggulan yang dimiliki Free Fire inilah yang membuatnya digemari, dan dapat bersaing dengan *game-online game* yang lain.

Keunggulan yang pertama dari Free Fire adalah servernya yang sudah ada di Indonesia, membuat jaringannya lebih cepat dan juga stabil, sehingga saat memainkannya minim gangguan. Kedua, grafik permainannya tidak *down grade*. Kualitas grafiknya akan tetap bagus dan menarik, walaupun dimainkan di

¹⁰ Akmad Nur Haqiqi dan Abd. Muhith, 'Efek Negatif Bermain Online game " Free Fire Battlegrounds " Terhadap Akhlak Remaja', *SOLIDARITY: Jurnal Of Social Studies*, 1.1 (2020), h. 61-62.

¹¹ Nurfahmi Budi, '5 Fakta Yang Membuat Free Fire Lebih Unggul Dibanding PUBG Mobile', *Bola E-Sports*, 2019 <<https://www.bola.com/e-sports/read/3928585/5-fakta-yang-membuat-free-fire-lebih-unggul-dibanding-pubg-mobile>>.

smartphone dengan kualitas grafis rendah. Ketiga, bagian kontrol permainan simpel karena terdapat *Auto Aim*, dan sangat nyaman saat mengontrol kendaraan. Keempat, tipe permainannya yaitu penyergapan, tanpa perlu memerhatikan strategi dan bergerak dengan cepat. Yang terakhir, terdapat zona UAV berbentuk lingkaran, yang apabila memasuki zona tersebut maka posisi akan terlihat.

Free Fire merupakan jenis *online game* MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), yang memungkinkan pemainnya dapat saling berkomunikasi satu sama lain di dalam *game*, karena adanya fasilitas *voice chat* dengan tampilan *avatar* yang digunakan oleh para pemain¹². *Game* ini bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, yang memungkinkan pemainnya dapat saling berinteraksi satu sama lain melalui pesan verbal dalam *game* tersebut.

Melalui komunikasi yang terjalin lewat *voice chat*, pemain dapat berkenalan dengan orang-orang baru. Berbagai karakter dapat kita jumpai dalam *game* ini karena peminatnya berasal dari semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Bisa saja saat bermain, anak-anak bertemu dengan orang dewasa, dan begitu pula sebaliknya. Namun, hal ini akan berdampak bagi pola komunikasi atau bahasa seorang anak. Dampaknya akan positif jika saat berkomunikasi, pemain yang berusia dewasa mengucapkan kata-kata yang baik pada anak. Akan tetapi, akan berdampak negatif jika pemain yang berusia dewasa tersebut melontarkan kata-kata yang buruk dan belum pantas untuk didengar oleh anak, karena mereka dapat menirunya.

¹² Ade Surya Erofonia, Gunawan Santoso, dan Suryadi Nomi, 'Studi Penggunaan Online game Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari', *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3.1 (2021), h. 2-3.

Dalam belajar bahasa, anak-anak akan meniru dan mengulang kata-kata yang didengar dari orang-orang di sekitarnya.¹³ Masa berkembangnya kemampuan untuk mengetahui serta menguasai pembendaharaan suatu kata dengan pesat, terjadi pada anak usia sekolah dasar. Semakin anak itu tumbuh dan berkembang, kemampuan bahasanya juga semakin meningkat. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak adalah faktor lingkungannya.

Teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Bandura menjelaskan bahwa dalam proses belajar seseorang bisa mempelajari respon baru hanya dengan mengamati respon orang lain¹⁴. Seseorang cenderung lebih mudah mengikuti dan mempelajari apa yang ia lihat atau amati secara langsung, baik itu peristiwa atau kejadian yang terjadi di lingkungannya, atau hal-hal lain yang menjadi perhatiannya. Begitupun interaksi yang terjadi di dalam *game* Free Fire, seorang anak akan mempelajari hal-hal yang ia dengarkan dari komunikasi yang terjalin dalam *game* tersebut. Hasil belajarnya akan berdampak positif atau negatif tergantung dari stimulus yang diterimanya.

Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, dan Irma Noeviyanti dalam penelitiannya menemukan bahwa pada *online game* Free Fire, dampak yang ditimbulkan lebih kepada dampak yang negatif, karena bahasa yang digunakan oleh para pemain kebanyakan bahasa yang tidak baik. Berdasarkan hasil observasi yang mereka lakukan, banyak bahasa-bahasa yang tidak baik dan kasar pada *online game* ini, seperti kata “tolol”, “anjing”, “*anjir*”, “*taek*”, “bangsat”, dan lain-lain¹⁵. Kata-kata seperti ini sangat tidak baik bagi perkembangan seorang anak, apalagi jika

¹³ Safri Mardison, ‘Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)’, *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VI (2016), h. 636.

¹⁴ Elga Yanuardianto, ‘Teori Kognitif Sosial Albert Bandura’, *Jurnal Auladuna*, 1.2 (2019), h. 100.

¹⁵ Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, dan Irma Noeviyanti, ‘Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Online game Free Fire’, *Jurnal Paradigma Madani*, 9.1 (2022), h. 74-75.

didengarkan secara terus-menerus akan berpengaruh pada bahasa anak tersebut. Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa Allah Swt. tidak menyukai ucapan yang buruk. Allah Swt. berfirman dalam QS An-Nisa/4: 148:

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلِمَ ۗ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا عَلِيمًا

Terjemahnya:

Allah tidak menyukai perkataan buruk (yang diucapkan) secara terus terang, kecuali oleh orang yang dizalimi. Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui¹⁶.

Battuanna:

*Puang Allah Taala daniangi ma'elo'i pau-pau adae', (iya dipau) mannassa selaengna (paunna) to di gau'awang. Anna Diangi Puang Allah Taala Masarro Pairrangngi na Paissang*¹⁷.

Ayat di atas memberikan tuntunan kepada umat muslim terkait dengan kata-kata yang buruk, dimana Allah Swt. tidak menyukai perkataan buruk yang diucapkan secara terus terang, kecuali secara terpaksa diucapkan oleh orang yang dizalimi. Namun, dalam hal ini terdapat batasan-batasan tertentu terhadap kata-kata yang hendak dilontarkan. Allah Maha Mendengar segala ucapan yang baik maupun yang buruk yang diucapkan secara rahasia maupun terang-terangan, dan Allah Maha Mengetahui segala sesuatu¹⁸. Jadi berkata kasar atau mengumpat seseorang dengan sengaja tanpa alasan tidak diperbolehkan, dan Allah tidak menyukai orang-orang yang berkata keji.

Wanda Nadiyah Amirah dan Zaka Hadikusuma Ramadan melakukan penelitian terkait dengan dampak negatif *online game* Free Fire pada siswa SD Negeri 177 Pekanbaru.¹⁹ Dalam penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa *game* tersebut memberikan dampak negatif terhadap penggunaan bahasa pada anak atau

¹⁶ Al-Qur'an Kemenag dan Terjemahan Kemenag, QS. An-Nisa/4:148.

¹⁷ *Koroang Mala'bi'*, QS An-Nisa/4: 148.

¹⁸ Al-Qur'an Kemenag dan Tafsir Ringkas Kemenag, QS. An-Nisa/4:148.

¹⁹ Wanda Nadiyah Amirah dan Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Analisis Dampak Negatif Kecanduan Online game Free Fire Pada Siswa Kelas Iii Sd', *Jurnal Guru Kita*, 6.1 (2021), h. 32.

Online game Free Fire seakan menantang keahlian siswa untuk dapat memenangkan pertempuran dalam *game*, sehingga mereka terobsesi, dan seakan merasakan suasana pertempuran yang nyata, dan kadang emosi tak terbendung apabila tidak dapat memenangkan *game*. Pada saat emosi memuncak, kata-kata yang tidak sopan pun diucapkan.

Penelitian yang berkaitan dengan pengaruh *online game* terhadap bahasa atau perilaku komunikasi juga dilakukan oleh Debi Fitri Ramadhani dan Yamin. Mereka melakukan penelitian pada siswa kelas enam di SDN Kayuringin Jaya XIII Kota Bekasi, terkait hubungan *online game* Free Fire dengan perilaku komunikasi pada siswa, dan diperoleh hasil yang berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Wanda Nadiyah Amirah dan Zaka Hadikusuma Ramadan. Dalam penelitiannya, Free Fire memberi dampak positif pada peningkatan komunikasi verbal yang baik antar siswa, terjadinya peningkatan pada kosakata siswa, serta kemampuan bersosialisasi antar siswa juga meningkat.²⁰ Dari hasil penelitian ini, kita dapat mengetahui bahwa *online game* Free Fire memiliki sisi positif dan juga negatif.

Komunikasi yang terjalin melalui *online game* sangat berpengaruh pada perkembangan bahasa atau komunikasi lisan seseorang, terkhusus bagi anak-anak. Pada usia anak sekolah dasar, mereka sangat cepat mempelajari apa yang di dapatkan dari lingkungan dan juga dari pergaulannya. Semakin sering anak memainkan *online game* dan berkomunikasi melalui *game* tersebut, semakin banyak kosakata baru yang di dapatkan.

Pelaku komunikasi lisan akan menyampaikan pikirannya dalam bentuk kata-kata atau kalimat, ada yang secara langsung dan secara tidak langsung²¹.

²⁰ Debi Fitri Ramadhani dan Yamin, *Jurnal Education*, h. 823.

²¹ Muhammad Takari, 'Memahami Ilmu Komunikasi' (Universitas Sumatera Utara, 2019), h. 7.

Komunikasi lisan secara langsung artinya seseorang menyampaikan ide atau pikirannya secara tatap muka kepada orang lain. Adapun komunikasi lisan secara tidak langsung yaitu komunikasi lisan yang berlangsung menggunakan perantara, seperti komunikasi yang terjadi melalui *online game*, dimana pelaku komunikasi menggunakan perantara media seperti *smartphone* atau komputer pada saat memainkan *game*.

Berdasarkan observasi awal di Mamuju Tengah, khususnya pada siswa SD Inpres Durikumba, dimana salah satu keluarga siswa mengatakan bahwa saat siswa bermain *game* Free Fire bersama dengan teman-temannya, seringkali terdengar bahasa yang kurang baik dilontarkan oleh siswa, contohnya kata “anjay”.²² Di rumah keluarga salah satu siswa ini terdapat *WIFI*, sehingga anak-anak sering berkumpul dan bermain bersama di tempat tersebut. Dari pengamatan keluarga, penggunaan kata-kata kasar oleh siswa ini seringkali terjadi, apalagi saat sedang bermain *game*.

Penggunaan *online game* Free Fire membawa berbagai dampak bagi penggunanya, sesuai dengan cara pengguna memanfaatkan *game* tersebut, apakah dimanfaatkan dengan baik atau tidak. Jika *online game* tersebut tidak digunakan dengan bijak, maka dampak buruknya dapat mempengaruhi komunikasi lisan seseorang, terkhusus bagi anak-anak yang juga ikut memainkan *game* tersebut. Dengan memperhatikan fenomena maraknya *online game* Free Fire ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Voice Chat* dalam *Game* Free Fire terhadap Komunikasi lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah”.

²² Wawancara dengan Nadia Salsabila, Tanggal 16 Agustus 2022, Pukul 21.10 WITA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah?
2. Bagaimana tingkat signifikansi pengaruh *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah?

C. Hipotesis

Dalam bahasa Yunani, hipotesis berasal dari kata *hipo* dan *thesis*. *Hipo* berarti dugaan atau sementara, sedangkan *thesis* berarti pernyataan atau teori. Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah yang masih harus di buktikan kebenarannya²³. Dugaan tersebut adalah sebuah kebenaran yang bersifat sementara, dimana kebenarannya akan diuji dengan menggunakan data-data yang dikumpulkan dalam penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah.

D. Kajian Pustaka

Penelitian yang berjudul Pengaruh *Voice Chat* dalam *Online Game* Free Fire terhadap Komunikasi Lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah merupakan hasil pemikiran dari peneliti dengan melakukan observasi langsung di lapangan, sehingga menemukan suatu masalah, dan jadilah sebuah penelitian.

²³ Anggi Renaldi, 'Pengaruh Online game Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi', *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2022, h. 26-27.

Peneliti menemukan beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini. Beberapa studi yang relevan tersebut dituangkan dalam tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Judul	Penulis	Hasil	Metode penelitian	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan
1	“Pengaruh <i>Online game</i> terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi”	Anggi Renaldi	Ditemukan bahwa ada pengaruh online game terhadap perubahan perilaku siswa kelas lima di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi. Hal tersebut di buktikan dengan analisis data yang menunjukkan bahwa di peroleh nilai konstanta sebesar 5,380 lebih besar dari pada online game sebesar 0,719. Dengan signifikansi 0,03 lebih kecil dari pada 0,05. Sehingga dalam penelitian ini hipotesis alternative (Ha) diterima dan (Ho) ditolak. ²⁴	<i>Ex-post facto</i>	Penelitian ini lebih berfokus pada perubahan perilaku siswa akibat <i>online game</i> . <i>Online game</i> yang dibahas pun secara umum, tidak berfokus pada satu <i>online game</i> saja. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada perubahan komunikasi lisan yang diakibatkan dari fitur di dalam <i>online game</i> Free Fire.
2	“Analisis Dampak <i>Online game</i> pada Interaksi Sosial Anak di	Ganang Ramadhani FS	Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu, (a) Realitas penggunaan online game	Deskripsi kualitatif	Penelitian ini berfokus pada dampak yang ditimbulkan <i>online game</i> khususnya pada interaksi sosial

²⁴ Anggi Renaldi, *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2022, h. 23-58.

	SD Mintaragen 3 Kota Tegal”		rata-rata sudah bermain gadget, terutama siswa laki-laki menggunakannya untuk bermain online game jadi rata-rata semua siswa laki laki bermain online game; (b) Dampak online game terhadap interaksi sosial anak sangat terganggu, online game memiliki dampak positif dan negatif; (c) Tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan membatasi anak bermain gadget, lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa gadget, memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya. ²⁵		siswa SD, dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dan juga berfokus pada perubahan komunikasi lisan siswa yang diakibatkan oleh <i>online game</i> Free Fire.
3	“Pengaruh <i>Online game</i> terhadap Prestasi Akademik Peserta	Kautsar	Rata-rata kecanduan bermain online game peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan	Metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif	Penelitian ini meneliti tentang bagaimana pengaruh <i>online game</i> terhadap prestasi akademik siswa, dan <i>online</i>

²⁵ Ganang Ramadhani FS, ‘Analisis Dampak Online game Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal’, *Universitas Negeri Semarang*, 2020, h. 49-94.

	Didik di MAN 3 Aceh Besar”		rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93,3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83,3. Adapun besarnya pengaruh negatif online game tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar, dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh kecanduan online game dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain. ²⁶	dan frekuensi	game yang dimaksud atau yang dibahas dalam penelitian ini secara umum tidak spesifik. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengkhususkan ya pada <i>online game</i> Free Fire, bagaimana dampaknya terhadap komunikasi lisan siswa.
4	“Pengaruh <i>Online game</i> Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar”	Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari	<i>Online game</i> mempunyai pengaruh positif dan negatif bagi anak, dimana pengaruh positifnya yaitu anak menjadi melek teknologi, memahami berbagai aplikasi, dan mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Dampak negatifnya yaitu anak mudah marah, lebih agresif, dan	Metode pendekatan kualitatif	Penelitian ini membahas <i>online game</i> secara umum dan berfokus pada dampaknya terhadap perkembangan emosi dan sosial anak SD. Penelitian ini juga merupakan penelitian kualitatif, dimana pengumpulan datanya dilakukan dengan observasi dan wawancara. Perbedaannya dengan apa yang ingin peneliti teliti yaitu terletak

²⁶ Kautsar, ‘Pengaruh Online game Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar’, *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bdana Aceh*, 2019, h. 29-75.

			kurang berinteraksi dengan orang lain ²⁷ .		pada jenis dan metode penelitiannya, serta fokus penelitiannya.
--	--	--	---	--	---

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah upaya dalam menjelaskan variabel-variabel yang terdapat di dalam sebuah penelitian secara spesifik.²⁸ Dalam penelitian ini, terdapat variabel-variabel yang diukur. Demi memudahkan Peneliti menentukan definisi pada setiap variabel, peneliti melakukan operasionalisasi variabel melalui tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi Operasional Variabel
1.	Voice Chat (X)	<i>Voice chat</i> adalah sebuah fitur dalam <i>game</i> Free Fire yang membuat para pemain dapat berkomunikasi secara langsung seperti berbicara melalui telepon. Fitur ini bertujuan untuk memudahkan penggunaanya dalam berkomunikasi dengan rekan satu tim pada saat permainan berlangsung, agar dapat bersama-sama mengatur strategi untuk memenangkan permainan. Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka diperlukan kerjasama dan komunikasi yang baik antar rekan satu tim.
2.	Komunikasi lisan (Y)	Komunikasi lisan merupakan penyampaian pesan berupa ide atau pikiran kepada orang lain dengan kata-kata atau kalimat baik secara langsung maupun melalui media.

2. Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh antara variabel independen (X) yaitu *voice chat* dalam *game* Free Fire terhadap variabel dependen (Y) yaitu

²⁷ Marsanda Claudia Paresmeswara dan Triana Lestari, 'Pengaruh Online game Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), h. 1473.

²⁸ Anggi Renaldi, *UIN Sulthan Thaha SaifuddinJambi*, h. 29.

komunikasi lisan siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD Inpres Durikumba, Mamuju Tengah.

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah.
2. Untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah wawasan atau pengetahuan, serta memberi tambahan rujukan teori untuk mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).
 - b. Sebagai rujukan atau referensi untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh *online game* terhadap anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terkait *online game* dan proses komunikasi yang terdapat di dalamnya, serta dampak yang ditimbulkan dari *online game* khususnya bagi perkembangan bahasa atau komunikasi lisan seorang anak.
 - b. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran sekaligus informasi mengenai pengaruh *online game* khususnya Free Fire terhadap komunikasi lisan anak, sehingga orang-orang lebih memperhatikan bahasa yang digunakan saat bermain *online game* atau lebih bijak dalam menggunakannya dengan memperhatikan situasi dan kondisi saat bermain

dengan anak-anak. Selanjutnya orang tua juga bisa lebih mengawasi anaknya ketika memainkan *online game* karena anak belum bisa membedakan baik atau buruknya sesuatu terhadap dirinya sehingga peran orang tua sangat penting di dalamnya.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Kajian Konsep

1. Online Game

1.1 Online Game Free Fire

Free Fire adalah jenis permainan *battle* royale, yang merupakan sebuah permainan menembak dengan adanya perspektif orang ketiga. Dalam *game* ini, para pemain dapat membentuk tim untuk melawan tim lainnya, dengan jumlah pemain dalam satu tim sebanyak dua sampai empat orang pemain²⁹. Untuk memenangkan permainan bersama dengan tim, maka diperlukan kerjasama tim yang baik.

Di awal permainan, pemain akan berada di dalam pesawat yang nantinya akan terbang secara acak membentuk lintasan garis lurus, dari ujung peta permainan sampai pada ujung yang satunya lagi. Selanjutnya, pemain bebas untuk memilih kapan akan turun dari pesawat, sesuai dengan kesepakatan dan strategi yang telah dirancang bersama dengan teman satu tim. Pemain dapat menyusun strategi untuk dapat bertahan dan melakukan penyerangan kepada tim musuh, sampai pada akhir permainan.

Untuk senjata yang akan digunakan dalam berperang sudah tersedia di dalam area permainan. Senjata api, granat, senjata jarak dekat, dan juga berbagai alat perang lainnya sudah tersebar di seluruh area pertempuran. Seiring berjalannya permainan, area pertempuran yang tadinya sangat luas, sedikit demi sedikit akan bertambah sempit. Terjalannya komunikasi yang baik antar rekan satu tim sangat diperlukan, karena dapat menjadi penentu

²⁹ Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana, 'Hiperrealitas Dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, Dan Hiperrealitas Garena Free Fire', *Perspektif*, 11.2 (2022), h. 611.

kemenangan tim diakhirnya. Komunikasi yang baik, jelas akan menghasilkan sesuatu yang baik pula. Sebaliknya, apabila komunikasi yang terbangun dalam tim tidak baik, maka hasil akhirnya juga tidak baik.

Pada *online game* Free Fire, pemain diberikan kebebasan dalam memilih karakter yang diinginkan sebelum permainan dimulai. Karakter tersebut dipilih untuk meningkatkan keyakinan diri bahwa karakter yang akan dimainkan tersebut dapat merepresentasikan diri pemain, dan juga menambah performa pemain pada saat permainan dimulai. Para pemain dapat memilih karakter apa saja yang mereka sukai yang sesuai dengan diri mereka. Jika pemain menggunakan karakter yang mereka suka, maka mereka akan nyaman menggunakannya selama bermain.

Senjata yang ditawarkan pada *game* Free Fire juga beragam. Seperti halnya pemilihan karakter, senjata pun dapat dipilih dengan bebas sesuai yang pemain inginkan. Masing-masing senjata tersebut memiliki ciri yang berbeda-beda. Senapan mesin (*machine gun*), karakteristiknya memiliki bobot yang berat, akurasi kurang baik, tetapi cadangan pelurunya banyak, dan biasa dipakai oleh pemain yang menyukai peperangan dari jarak dekat, juga agresif. Senapan serbu (*assault rifle*), karakteristiknya memiliki daya rusak yang baik, akurasi menengah, tetapi pelurunya terbatas, biasanya dipakai oleh pemain yang suka menyerbu musuh yang sedang bertahan. Senapan sub-mesin (*submachine gun*), karakteristiknya yaitu ringan dan pelurunya cukup banyak, tetapi daya rusaknya kecil. Yang terakhir ada senapan jarak jauh (*sniper rifle*), karakteristiknya yaitu daya rusaknya tinggi, tetapi pelurunya sangat terbatas, dan frekuensinya tidak secepat senapan lain.³⁰

³⁰ Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana, *Perspektif*, h. 611-612.

Berbagai bentuk-bentuk senjata yang unik dan juga langka ditawarkan dalam *online game* ini. Pemain memilih dan menggunakan *skin* senjata sebagai bentuk aktualisasi diri. Para pemain juga dapat membeli token permainan agar bisa mendapatkan berbagai *skin* tersebut. Berbagai *skin* unik dan langka ini seringkali dijadikan sebagai konten di media sosial, sehingga *skin* tersebut menjadi populer dan diminati oleh pemain yang lainnya³¹. Lewat konten di media sosial tersebut, orang-orang menjadi tahu tentang beberapa *skin* yang bagus, sehingga mereka tertarik dan akhirnya menggunakannya.

Saat berinteraksi atau berkomunikasi secara virtual melalui *game*, para pemain biasanya menggunakan bahasa yang hanya dimengerti oleh para pemain saja. Dalam *game* Free Fire terdapat beberapa bahasa percakapan yang biasa digunakan, antara lain³²:

- a. Dipanci, artinya membunuh musuh dengan cara memukulnya menggunakan panci.
- b. Tiw-tiw/piw-piw, artinya *treatment gun* yang berfungsi untuk menyuntikkan darah ke teman, dapat pula digunakan untuk membunuh musuh.
- c. Es kepal, yaitu sebutan lain untuk bos es yang berfungsi sebagai tameng atau dinding pelindung pada saat bertempur.
- d. Di-*end*, artinya pemain yang langsung dibunuh tanpa diberi kesempatan untuk hidup kembali.
- e. Disampah, artinya pemain yang dikunci oleh kita, tetapi di-*end* oleh musuh yang lain.

³¹ Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta Wardhana, *Perspektif*, h. 612.

³² Nia Anggraini dan Dyah Rachmawati Sugiyanto, 'Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game', *Communications*, 3.1 (2021), h. 10.

f. *Ngefreeze*, yaitu masalah pada permainan yang membuat *game* sulit untuk dikendalikan, biasanya dikarenakan masalah sinyal atau alat permainan yang digunakan seperti komputer atau *hdanphone*.

1.2 *Voice Chat* sebagai Komunikasi Virtual pada *Online Game*

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, bahwa *voice chat* merupakan fitur komunikasi virtual yang memungkinkan penggunanya dapat berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya. Dengan menggunakan *voice chat*, seseorang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain walaupun tidak berada di tempat yang sama, komunikasi dapat berlangsung seperti di dunia nyata.

Komunikasi virtual adalah sebuah perkumpulan sosial yang terbentuk dalam internet, dimana semua orang dapat saling berkomunikasi secara virtual dalam ruang siber dalam waktu yang lama, membahas segala sesuatu mengenai kehidupannya di dunia nyata, yang melibatkan perasaan serta pemikirannya³³. Komunikasi melalui internet menawarkan fitur yang lebih menarik dibandingkan dengan komunikasi melalui jaringan telepon. Komunikasi virtual dengan internet membuat komunikasi berlangsung seperti di dunia nyata, karena dapat menampilkan suara sekaligus visual, sehingga seseorang merasa berbicara tatap muka secara langsung.

Beberapa media kini hadir dengan menyuguhkan fitur *voice chat* agar penggunanya dapat melakukan komunikasi virtual. Salah satu media yang juga menyediakan fasilitas komunikasi virtual adalah *online game*. Beberapa *online game* kini memiliki fitur *voice chat* di dalamnya, yang menampilkan gambar atau visual, suara atau audio, dan kata. Dengan

³³ Alvie Rosalino Triyantama dan Edi Santoso, *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2019), h. 56.

tampilan yang mendukung, seseorang menjadi betah untuk bermain *game*, dan mudah mempelajari apa yang didapatkan dari *game* tersebut.

1.3 *Voice Chat* dalam *Online Game*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *game* artinya permainan, dimana permainan sendiri adalah suatu kegiatan atau permainan yang mengandung unsur hiburan dan keasyikan³⁴. *Online game* sendiri merupakan sebuah permainan video yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan *gadget* atau komputer yang terhubung ke jaringan internet. Permainan ini menyuguhkan tampilan gambar tiga dimensi dan berbagai efek untuk menarik perhatian para pengguna agar memainkan *game* tersebut.

Online game digemari hampir semua kalangan, mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak sekolah dasar, karena menyuguhkan fitur yang menarik dan memiliki berbagai tantangan yang membuat penggunanya kecondongan untuk terus bermain³⁵. *Online game* juga kini tidak hanya sekedar sarana hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana komunikasi karena tersedianya fitur *voice chat* atau *roomchat* yang memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi secara virtual.

Dalam *online game*, *voice chat* merupakan sebuah fitur komunikasi virtual yang memungkinkan setiap *player* dalam satu tim dapat berkomunikasi saat permainan berlangsung³⁶. Pada saat memainkan mode *squad* maupun *duo*, sangat penting adanya interaksi antara rekan satu tim.

³⁴ Marsanda Claudia Paresmeswara dan Triana Lestari, 'Pengaruh *Online game* Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 1474.

³⁵ Marsanda Claudia Paresmeswara dan Triana Lestari, *Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 1475.

³⁶ Alvie Rosalino Triyantama dan Edi Santoso, 'Model Komunikasi Virtual Pemain *Game* PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok *Game* PUBG MOBILE RPX E-Sport', *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2019), h. 62.

Semua pemain memiliki opsi untuk menggunakan fitur *voice chat* ini di lobi selama permainan berlangsung.

Menggunakan fitur *voice chat* sangat mudah, pemain hanya tinggal mengklik simbol mic yang ada dilayar *game*, maka fitur tersebut sudah dapat digunakan. Untuk aksi di dalam *game*, opsi untuk obrolan suara ini ada di sudut kiri atas, tepatnya di samping peta. Pemain juga dapat mengubah sendiri pengaturan suara pada fitur ini.

2. Komunikasi

2.1 Komunikasi Lisan

Manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidak lepas dari komunikasi. Manusia sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan orang lain, sehingga mereka akan berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Dalam interaksi tersebut mereka akan saling berkomunikasi.

Bertemu dan berinteraksi secara langsung lebih banyak menggunakan komunikasi lisan. Komunikasi lisan adalah penyampaian pesan atau informasi yang melibatkan vokalisasi dalam bentuk kata-kata atau kalimat³⁷. Saat komunikasi berlangsung, komunikator atau orang yang menyampaikan pesan akan mengungkapkan pemikirannya secara langsung dengan kata-kata kepada lawan bicara.

Proses komunikasi lisan terdiri dari beberapa macam, sebagai berikut³⁸:

- a. Individu ke individu, yaitu komunikasi lisan pada umumnya dimana seseorang berbicara dengan seorang teman atau kerabatnya.

³⁷ Muhammad Takari, 'Memahami Ilmu Komunikasi' (Universitas Sumatera Utara,2019), h. 7.

³⁸Heru, 'Komunikasi Lisan-Proses-Jenis', *Pakarkomunikasi.Com*, 2017 <<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-lisan>>.

- b. Individu ke kelompok, yaitu komunikasi lisan dari seseorang kepada orang banyak, seperti pidato di depan umum, ceramah, dan lain sebagainya.
- c. Kelompok ke individu, misal dilakukannya voting untuk memilih ketua dalam sebuah kelompok atau komunitas.
- d. Kelompok ke kelompok, yaitu komunikasi yang berlangsung antar kelompok, misalnya pada lomba debat, dan lain sebagainya.

Komunikasi lisan ini terdiri dari dua jenis, yaitu komunikasi lisan langsung dan tidak langsung³⁹. Komunikasi lisan langsung yaitu komunikasi yang terjadi secara tatap muka dan langsung menyampaikan ide atau gagasannya kepada lawan bicara. Adapun komunikasi lisan tidak langsung yaitu komunikasi lisan yang berlangsung dengan perantara atau media, seperti televisi, telepon, dan lain-lain. Kedua jenis komunikasi lisan ini sama-sama menggunakan kata-kata yang langsung diucapkan, perbedaannya hanya terletak pada ada atau tidak adanya media yang digunakan.

Komunikasi lisan tidak langsung ini salah satunya terjadi pada *online game*. Dengan menggunakan *smartphone* atau komputer pada saat memainkan *online game*, pemain dapat saling berkomunikasi dengan teman satu tim melalui fitur *voice chat* untuk mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan. Komunikasi yang baik antar tim sangat menentukan keberhasilan mereka dalam merebut kemenangan dan mencapai tujuan bersama.

³⁹ Heru, *Pakarkomunikasi.Com*, 2017 <<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-lisan>>.

2.2 Bahasa sebagai Alat Komunikasi Lisan

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan juga sebagai identitas suatu negara.⁴⁰ Tanpa bahasa, maka proses komunikasi tidak dapat berlangsung. Melalui bahasa, orang-orang dapat mendeskripsikan atau menjelaskan budayanya atau negaranya pada negara yang lain, sehingga dapat dikenali. Melalui bahasa pula, seseorang dapat memperkenalkan dirinya kepada orang lain, dapat mengenal lingkungan sekitar, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, bahasa menjadi poin penting dalam kehidupan manusia, terlebih lagi dalam proses interaksi dan komunikasi.

Keberlangsungan hidup manusia tidak dapat berjalan dengan baik dan teratur tanpa bahasa. Bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, dimana pikiran serta perasaan seseorang diungkapkan melalui bahasa.⁴¹ Mengungkapkan pendapat atau gagasan agar orang lain mengerti dan mengetahui apa yang kita maksud tentunya menggunakan bahasa. Mengungkapkan perasaan suka atau rasa cinta agar orang lain tahu, juga dengan bahasa. Maka dari itu, bahasa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dalam kehidupan sosial, manusia tidak bisa lepas dari bahasa untuk dapat berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Noermanzah, bahasa adalah sebuah alat komunikasi yang memiliki makna, yang merupakan deretan bunyi bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna, konfensional, unik, universal, produktif, bervariasi, dinamis, manusiawi, serta alat interaksi sosial, sebagai pengganti individual dalam mengungkapkan suatu hal kepada lawan bicara

⁴⁰ Okarisma Mailani, dkk, 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia', *Kampret Journal*, 1.2 (2022), h. 3.

⁴¹ Okarisma Mailani, dkk, *Kampret Journal*, 1.2 (2022), h. 3.

di dalam sebuah kelompok sosial.⁴² Segala bunyi yang keluar dari mulut yang memiliki makna adalah bahasa. Bunyi yang tidak dapat diartikan atau tidak bermakna, tidak dapat dikatakan sebagai bahasa.

Bahasa memiliki beberapa fungsi sesuai dengan kebutuhan masing-masing orang. Fungsi tersebut antara lain⁴³:

- a. Bahasa digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan diri. Melalui bahasa, seseorang dapat meluapkan segala sesuatu yang ada di dalam hatinya, sebagai upaya untuk menarik perhatian orang lain, dan juga untuk meluapkan emosi.
- b. Sebagai alat komunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengekspresikan diri, agar orang lain dapat menerima dan memahami apa yang kita pikirkan dengan cara menyampaikannya dengan bahasa.
- c. Bahasa digunakan untuk menyampaikan identitas diri. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan segala sesuatu tentang dirinya kepada orang lain, asal usul bangsa dan negaranya, menyampaikan sudut pandang dan sifatnya.
- d. Selain sebagai unsur kebudayaan, bahasa juga membuat seseorang dapat menggunakan pengalaman-pengalamannya untuk belajar. Masyarakat juga dapat bersatu hanya dengan bahasa.
- e. Sebagai kontrol sosial. Bahasa dapat digunakan juga sebagai kontrol sosial, baik untuk diri sendiri ataupun untuk masyarakat. Salah satu

⁴² Noermanzah, 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian', *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, h. 308.

⁴³ Sujinah, Idhoofiyatul Fatin, dan Dian Karina Rachmawati, *Buku Ajar Bahasa Indonesia Edisi Revisi*, UM Surabaya Publishing, 2018.

alternatif yang dapat digunakan sebagai kontrol sosial yaitu dengan buku-buku pelajaran atau buku-buku instruksi.

Bahasa juga memiliki beberapa fungsi bagi anak. Ainun Mahendrawani dalam penelitiannya, mengutip pendapat dari Haliday tentang beberapa fungsi bahasa terhadap anak, antara lain⁴⁴:

- a. Fungsi *instrumental*, yaitu fungsi yang menggunakan bahasa yang digunakan tersebut adalah sebagai alat perpanjangan tangan, seperti “tolong ambilkan buku”.
- b. Fungsi *regulative*, yaitu sebuah fungsi yang menggunakan bahasa untuk mengatur orang lain, seperti “jangan ambil permenku”.
- c. Fungsi *interaksional*, yaitu fungsi yang menggunakan bahasa untuk bersosialisasi, contohnya “bagaimana kabarmu hari ini?”.
- d. Fungsi *personal*, yaitu fungsi yang menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, dan lain-lain, contohnya “saya sangat marah”.
- e. Fungsi *heuristic* atau mencari informasi, bahasa digunakan untuk bertanya, seperti “kenapa itu bisa terjadi?”.
- f. Fungsi *imajinatif*, dimana bahasa digunakan untuk mendapatkan kesenangan, seperti bermain-main dengan bunyi atau irama.
- g. Fungsi *representative*, dimana bahasa digunakan untuk memberi informasi atau fakta, seperti “sekarang pukul 12.00 WIB”.

2.3 Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa merupakan serangkaian proses alamiah yang dilalui anak-anak untuk menguasai sebuah bahasa⁴⁵. Dalam proses

⁴⁴ Ainun Mahendrawani, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, h. 94.

⁴⁵ Ali Mustadi, dkk, *Filosofi, Teori, Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2021) h. 16.

pemerolehan bahasa tersebut, seorang anak tidak menyadari bahwa dirinya sedang belajar dan berusaha untuk memperoleh bahasa, namun ia sadar bahwa ia sedang menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi. Pemerolehan bahasa ini dilakukan anak-anak secara natural, tanpa adanya perencanaan.

Pemerolehan bahasa sendiri terbagi menjadi dua, yaitu pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua⁴⁶. Kedua bentuk pemerolehan bahasa ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berbeda. faktor-faktor tersebutlah yang membantu seorang anak dalam memperoleh bahasa.

a. Pemerolehan Bahasa Pertama

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa pertama, antara lain⁴⁷:

- 1) Faktor biologis, yaitu faktor keturunan atau bawaan, diperoleh secara genetik sebagai dasar kapasitas berbahasa manusia secara turun-temurun.
- 2) Faktor lingkungan sosial, yaitu faktor dari lingkungan sekitar. Seorang anak akan mempelajari apa yang ia dapat dari lingkungannya, seperti simbol-simbol suara, dan lain sebagainya.
- 3) Faktor intelegensi, yaitu daya atau kemampuan seorang anak dalam berpikir. Dengan intelegensi tinggi yang dimiliki oleh seorang anak, maka proses pemerolehan dan pembelajaran bahasa dengan mudah dilakukan.

⁴⁶ Ali Mustadi, dkk, (Yogyakarta: UNY Press, 2021) h. 16.

⁴⁷ Ali Mustadi, dkk, (Yogyakarta: UNY Press, 2021) h. 21.

- 4) Faktor motivasi, yaitu dorongan dari diri seorang anak untuk mempelajari bahasa, karena menyadari bahwa dengan berkomunikasi akan membuat seseorang senang dan gembira.
- 5) Faktor umur, merupakan tahapan pemerolehan bahasa dikelompokkan berdasarkan periode usia.
- 6) Faktor jenis kelamin, faktor ini tidak terlalu diperuntukkan dalam proses pemerolehan bahasa. Namun, beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa perkembangan bahasa perempuan lebih cepat dibanding dengan laki-laki.
- 7) Faktor kesehatan, merupakan faktor yang sangat penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Kondisi kesehatan anak sangat mempengaruhi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya yaitu kemampuan berbahasanya.
- 8) Faktor *milieu*, yaitu pemerolehan bahasa yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar dan keadaan keluarga.

b. Pemerolehan Bahasa Kedua

Pemerolehan bahasa kedua juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain⁴⁸:

- 1) Motivasi, untuk menguasai bahasa tambahan selain bahasa ibu diperlukan keinginan untuk berbahasa. Adanya keinginan tersebut yang mendorong diri kita untuk belajar bahasa, dikarenakan kita ingin mengetahui segala sesuatu yang ada di dunia ini.
- 2) Bakat, merupakan potensi awal yang diperoleh secara alamiah. Memiliki bakat dalam berbahasa adalah sebuah penyatuan dari

⁴⁸ Ali Mustadi, dkk, (Yogyakarta: UNY Press, 2021) h. 47.

beberapa kemampuan berbahasa seperti kemampuan pengodean, kepekaan gramatikal, dan menghafal kosakata.

- 3) Usia, semakin bertambah dewasa seseorang, maka pembendaharaan bahasa dan kosakatanya semakin banyak. Orang dewasa memiliki kemampuan berbahasa lebih baik dibanding saat ia masih usia anak-anak.
- 4) Bahasa pertama (B1), pengaruhnya dapat memperlambat pemerolehan bahasa kedua. Dalam tahap pemerolehan bahasa kedua, keberadaan bahasa pertama lebih dominan yang menyebabkan penyisipan kosakata pada bahasa pertama seringkali terjadi.
- 5) Gaya belajar, merupakan cara yang dilakukan oleh seseorang dalam prose pemerolehan bahasa kedua. Seseorang biasanya menggunakan beberapa cara agar cepat dan mudah memahami bahasa, seperti mendengarkan melalui *audio*, dan lain-lain.
- 6) Intelegensi, pada pemerolehan bahasa pertama, faktor ini tidak begitu berpengaruh, Namun, pada proses pemerolehan bahasa kedua, faktor ini menjadi sangat penting karena tingkat intelegensi seseorang akan sangat berpengaruh dalam penguasaan bahasa, seperti bahasa asing.

B. Kajian Teori

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*)

Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) adalah sebuah teori yang lebih menekankan gagasan bahwa pembelajaran manusia lebih banyak didapatkan dari lingkungan sosialnya⁴⁹. Dengan mengamati orang-orang yang ada dalam

⁴⁹ Elga Yanuardianto, *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), h. 97.

lingkungan sosial, baik sikap, perilaku, dan lain-lain, manusia dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang diamati tersebut. Manusia akan mempelajari apa yang ia dapatkan dari lingkungannya.

Teori yang dikembangkan oleh Bandura ini bertujuan untuk membahas cara orang-orang dalam mengendalikan peristiwa yang terjadi dalam hidupnya dengan pengaturan diri mereka sendiri yang meliputi pikiran dan tindakan mereka⁵⁰. Karakteristik lain dari teori kognitif sosial terletak pada peran utamanya yaitu memberikan fungsi-fungsi pengaturan diri. Dalam berperilaku, seseorang tidak hanya sekedar untuk menyesuaikan diri dengan orang lain, namun diatur dan dimotivasi oleh diri mereka sendiri.

Menurut Bandura, kebanyakan belajar terjadi tanpa adanya *reinforcemen* yang nyata⁵¹. Dalam proses belajar, seseorang bisa mempelajari respon baru hanya dengan mengamati respon orang lain. Belajar dengan observasi akan lebih efisien daripada belajar dari pengalaman. Seseorang cenderung lebih mudah mengikuti dan mempelajari apa yang ia lihat atau amati secara langsung, baik itu peristiwa atau kejadian yang terjadi di lingkungannya, atau hal-hal lain yang menjadi perhatiannya.

Terdapat empat proses yang penting dalam belajar melalui observasi menurut Bandura. Empat proses tersebut antara lain⁵²:

- a. Perhatian, yaitu proses belajar dengan mengamati orang lain, dimana kita memberikan perhatian lebih kepada apa yang kita amati.
- b. Representasi, yaitu proses belajar dengan mensymbolisasikan apa yang diamati dalam ingatan, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal.

⁵⁰ Elga Yanuardianto, *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), h. 97.

⁵¹ Elga Yanuardianto, *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), h. 100.

⁵² Elga Yanuardianto, *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), h. 103.

- c. Peniruan tingkah laku model, yaitu proses mengikuti atau menirukan apa yang telah diamati sebelumnya.
- d. Motivasi dan penguatan, merupakan salah satu unsur penting dari proses belajar melalui observasi karena akan berjalan dengan efektif apabila dalam proses pembelajaran terdapat motivasi yang tinggi untuk dapat menirukan segala sesuatu yang telah diamati.

Fokus dari teori ini yaitu bagaimana dan mengapa orang-orang memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang dilihat dan diamatinya, baik dari media maupun orang lain⁵³. Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang belajar dari apa yang dialaminya secara langsung. Hal tersebut memiliki hubungan dengan masalah dalam penelitian ini, dimana interaksi yang terjadi dalam *online game* akan dipelajari dan ditiru oleh anak.

C. *Kerangka Pikir*

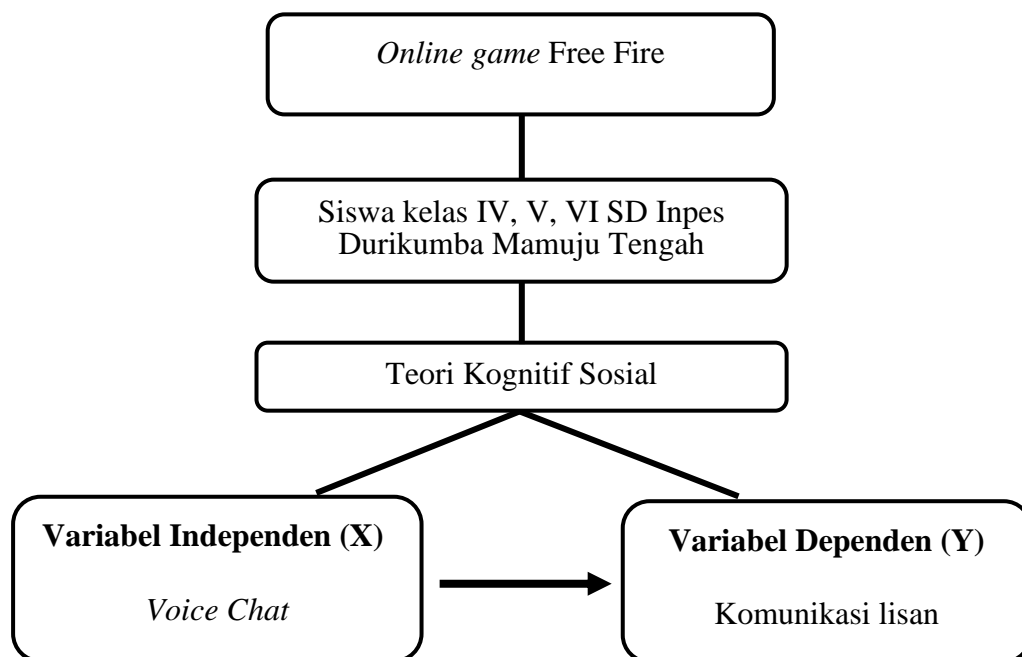
Penelitian ini akan menganalisis pengaruh antara *voice chat* dalam *game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba yang ada di Mamuju Tengah. Pada penelitian ini terdapat dua variabel, *Voice chat* sebagai variabel independen (X) dan komunikasi lisan sebagai variabel dependen (Y). *Voice chat* merupakan sebuah fitur komunikasi virtual yang memungkinkan setiap *player* dalam satu tim dapat berkomunikasi saat permainan berlangsung⁵⁴. Adapun komunikasi lisan merupakan penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk kata-kata atau kalimat⁵⁵.

⁵³ Nurhidayanti, 'Pengaruh Chatroom Pada Online game Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 8 Luwu Utara', 2020, h. 18.

⁵⁴ Alvie Rosalino Triyantama dan Edi Santoso, *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2019), h. 62.

⁵⁵ Muhammad Takari, 'Memahami Ilmu Komunikasi' (Universitas Sumatera Utara, 2019), h. 7.

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV, V, dan VI SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah. Peneliti akan menggunakan teori kognitif sosial untuk membantu menganalisis pengaruh antara *Voice chat* (X) dengan komunikasi lisan (Y) siswa, karena teori ini menjelaskan tentang proses pembelajaran manusia yang didapatkan dari lingkungan sosialnya⁵⁶. Seperti halnya pada penelitian ini, apakah komunikasi lisan siswa dipengaruhi oleh apa yang mereka dengar dari komunikasi yang terjalin lewat fitur *voice chat* saat bermain Free Fire atau dari lingkungan sekitarnya. Berdasarkan uraian di atas, maka terbentuklah kerangka pikir penelitian seperti gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

⁵⁶ Elga Yanuardianto, *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), h. 97.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana merupakan sebuah metode penelitian yang hanya melibatkan dua variabel dan berusaha untuk mengetahui hubungan antar variabel tersebut⁵⁷. Metode ini baik digunakan pada penelitian kuantitatif dengan variabel yang sederhana seperti penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, di mana variabel yang digunakan hanya terdiri dari satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y), serta adanya hubungan antar variabel yang akan diuji, sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y.

2. Lokasi Penelitian

Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa di Indonesia, anak usia 5 tahun ke atas banyak yang mengakses internet untuk hiburan dengan persentase sekitar 63,08%⁵⁸. Salah satu media hiburan yang banyak diminati hampir semua kalangan yaitu *online game*. Peminatnya bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, tetapi anak-anak juga turut memainkannya⁵⁹. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, banyak anak usia sekolah dasar khususnya siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah yang gemar bermain *online game*.

⁵⁷ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h.133.

⁵⁸ Cindy Mutia Annur, 'BPS: 88,99% Anak 5 Tahun Ke Atas Mengakses Internet Untuk Media Sosial', *Databoks*, 2021 <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>>.

⁵⁹ Indi Halimatu Sa'diyah dan Dwi Anita Alfiani, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan', *IJEE (Indonesian Journal Of Elementary Education)*, 3.1 (2022), 25–35.

Salah satu *online game* yang diminati siswa yaitu Free Fire. Dari hasil pengamatan peneliti, beberapa anak seringkali melontarkan kata-kata kasar saat bermain *online game* bersama dengan teman-temannya. Berdasarkan asumsi tersebut, peneliti memilih SD Inpres Durikumba yang berlokasi di Dusun Durikumba, Desa Karossa, Kecamatan Karossa, Kabupaten Mamuju Tengah sebagai lokasi penelitian, untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *online game* khususnya Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa khususnya kecenderungan dalam melontarkan kata-kata kasar.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan seluruh rangkaian penelitian mulai dari perumusan masalah sampai pada kesimpulan. Adapun dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan hipotesis asosiatif, karena dalam penelitian ini akan menguji suatu hipotesis terkait hubungan antar dua variabel.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh elemen dari sebuah fenomena atau peristiwa yang digabung menjadi satu, semua hal atau orang yang mempunyai karakteristik yang serupa dan berhubungan dengan apa yang ingin diteliti oleh seorang peneliti⁶⁰. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menguji pengaruh *voice chat* dalam *game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba, Mamuju Tengah, dimana populasinya adalah siswa SD Inpres Durikumba kelas IV sebanyak 80 siswa, V sebanyak 77 siswa dan VI sebanyak 61 siswa, jadi jumlah keseluruhannya adalah 218 siswa. Siswa kelas tinggi dipilih sebagai populasi karena mereka sudah dapat memahami apabila diberi

⁵⁵ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Widya Gama Press, 2021), h. 59.

penjelasan, sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung dengan mudah.

1. Sampel

Sampel merupakan subset dari populasi yang terdiri dari beberapa anggota dari populasi⁶¹. Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti tidak mungkin melakukan penelitian terhadap semua populasi, karena jumlahnya sangat banyak. Oleh sebab itu, sampel dibutuhkan agar peneliti tidak kesulitan dalam menarik sebuah kesimpulan. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*.

Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan persyaratan sampel, seperti menentukan karakteristik, ciri, atau kriteria tertentu⁶². Teknik ini dipilih karena peneliti akan memberi batasan untuk sampel yang akan diteliti, dimana terdapat beberapa kategori yang harus dipenuhi oleh sampel yang akan menjadi responden untuk mengisi kuesioner. Karena penelitian ini merupakan penelitian *non-probability sampling* yang artinya tidak semua populasi mendapat kesempatan yang sama untuk menjadi sampel, maka dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* akan memudahkan peneliti dalam proses penarikan sampel dengan menentukan beberapa karakteristik calon responden. Adapun karakteristik tersebut antara lain:

- a. Siswa kelas tinggi, yaitu mulai dari kelas IV, V dan VI.
- b. Siswa laki-laki maupun perempuan yang memainkan *online game* Free Fire.

Berdasarkan karakteristik di atas, diperoleh sampel sebanyak 12 siswa dari kelas IV, 13 siswa dari kelas V, dan 13 siswa dari kelas VI.

⁶¹ Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, Riza Bahtiar Sulistyan, (Widya Gama Press, 2021), h. 60.

⁶² Akhmad Fauzy, *Metode Sampling*, Edisi ke-2 (Banten: Universitas Terbuka, 2019), h.25.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, yang merupakan cara untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian dan diperlukan dalam proses penelitian⁶³. Sebelum melakukan pengumpulan data, peneliti merancang alat pengukuran variabel melalui operasionalisasi konsep dalam tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pengukuran Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Voice chat dalam online game Free Fire (X)	Ikon <i>Microphone</i> dan <i>Speaker</i>	1. Suara	2
		2. Intensitas penggunaan	2
	Obrolan suara	1. Komunikasi verbal	1
Komunikasi lisan siswa (Y)	Kemampuan berbahasa	1. Mengucapkan kata	5
		2. Intensitas penggunaan kata	2

Dalam penelitian ini, pengukuran data dilakukan menggunakan skala *Likert* dengan skala interval, karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana adanya keteraturan, perbedaan antara dua variabel bermakna dan sama yang akan diukur pada interval yang sama. Skala pengukuran tersebut diaplikasikan ke dalam bentuk kuesioner dengan tujuan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang potensi dan permasalahan terkait variable penelitian ini. Alternatif pilihan jawaban dalam penelitian ini menggunakan nilai 1 dan 2. Ketentuan dari nilai tersebut sebagai berikut.

Nilai 1 : Untuk jawaban tidak setuju, artinya responden tidak setuju dengan pernyataan, karena tidak sesuai dengan keadaan yang dialami oleh responden.

⁶³ Anggi Renaldi, *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2022, h. 31.

Nilai 2 : Untuk jawaban setuju, artinya responden setuju dengan pernyataan, karena sesuai dengan keadaan yang dialami oleh responden.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk kuesioner yaitu kuesioner terbuka dan tertutup yang berisi beberapa pertanyaan terkait identitas responden dan tanggapan responden atas masalah penelitian ini. Lembaran kuesioner yang dipilih yaitu *paper-based questionne*, yang akan dibagikan langsung kepada para siswa.

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Kuesioner

Lembar kuesioner merupakan instrumen penelitian yang menggunakan daftar periksa dan skala penilaian, yang membantu mengukur perilaku dan sikap responden⁶⁴. Lembar kuesioner biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan ketentuan yang berlaku, untuk menggali informasi dari responden, guna mendapatkan data yang diperlukan dalam proses penelitian. Lembar kuesioner ini nantinya dibagikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan apa yang responden alami dan rasakan.

2. Alat Dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kamera *handphone* untuk mengambil gambar/foto di lokasi penelitian saat pengumpulan data dilakukan. Foto tersebut nantinya akan menjadi bahan untuk melengkapi data dalam penelitian ini, dan juga sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar turun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian.

⁶⁴ Hardani,dkk, (CV. Pustaka Ilmu Group, 2020) h. 116.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen adalah sebuah keadaan yang memberikan gambaran tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian, apakah mampu mengukur apa yang ingin kita ukur, dimana nantinya akan menunjukkan apakah instrumen yang kita gunakan dalam penelitian valid atau tidak⁶⁵. Dalam penelitian ini, uji validitas akan dihitung menggunakan korelasi *Product Moment (Pearson)* yang dilambangkan dengan r . Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

N = Jumlah responden

ΣX = Jumlah skor X

ΣY = Jumlah skor Y

ΣXY = Jumlah perkalian antara X dan Y

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji coba instrumen untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang kita gunakan dapat andalkan dan dipercaya⁶⁶. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *alpha* dalam uji reliabilitas instrumen. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

⁶⁵ Dita Yuwono, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Untuk Penelitian (Rumus Lengkap)', *Statmat*, 2021 <<https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>>.

⁶⁶ Dita Yuwono, 2021 <<https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>>.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t = Varians total

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan suatu analisis atau kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Namun sebelum melakukan analisis data, data mentah yang diperoleh akan melalui proses editing dan coding terlebih dahulu⁶⁷. Data yang telah didapatkan harus dikompilasi dalam pembuatan set data, dan pemberian kode dalam koesioner akan membantu dalam menyederhanakan transfer data.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana adalah analisis yang digunakan pada penelitian yang memiliki variabel yang sederhana yaitu hanya terdapat satu variabel X dan satu variabel Y, yang bertujuan untuk mencari tahu seberapa berpengaruhnya variabel X terhadap variabel Y tersebut⁶⁸. Uji hipotesis dengan regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini karena hanya terdapat dua variabel yang akan diuji yaitu satu variabel X (*voice chat*) dan satu variabel Y (komunikasi lisan). Adapun rumus dari regresi linear sederhana yang akan digunakan dalam menguji hipotesis, yaitu:

$$Y = \alpha + b(X)$$

⁶⁷ Hardani dkk, (CV. Pustaka Ilmu Group, 2020) h. 379.

⁶⁸ Anggi Renaldi, *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2022, h. 37.

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

α = Konstanta

b = Koefisien regresi X dan Y

α = Nilai konstanta Y dan X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-).

Dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi yaitu apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen (X) yaitu *voice chat* terhadap variabel dependen (Y) yaitu komunikasi lisan siswa. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Pada analisis regresi linear sederhana, terdapat beberapa syarat yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan regresi linear sederhana. Syarat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah prosedur yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari responden telah terdistribusi normal⁶⁹. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan yaitu *one sample kolmogorov-smirnov*. Uji normalitas ini dipilih karena penelitian ini menggunakan pengukuran data interval, yang mana termasuk dalam salah satu

⁶⁹ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017, h.79.

syarat untuk melakukan uji normalitas *kolmogorov-smirnov*. Adapun pedoman pengambilan keputusan untuk uji *one sample kolmogorov-smirnov* yaitu sebagai berikut.

- a. Apabila nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$, maka distribusi data tidak normal.
- b. Apabila nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$, maka distribusi data adalah normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan salah satu syarat dalam analisis korelasi atau regresi linear yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut⁷⁰.

- a. Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah linear.
- b. Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah tidak linear.

⁷⁰ Cruisietta Kaylana Setiawan dan Sri Yanthy Yosepha, 'Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter @Thebodyshopindo)', *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10.1 (2020), h. 4 .

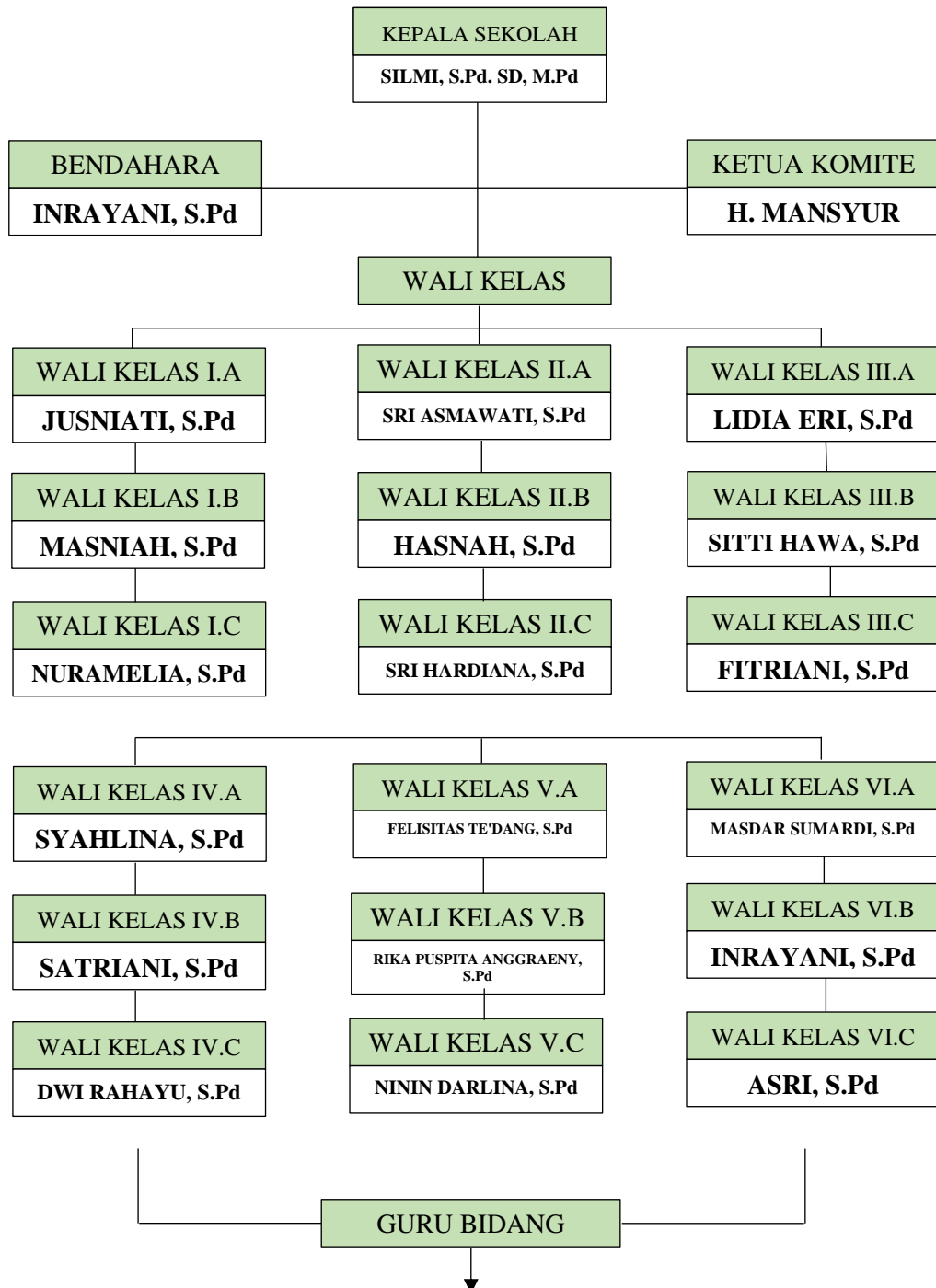
BAB IV

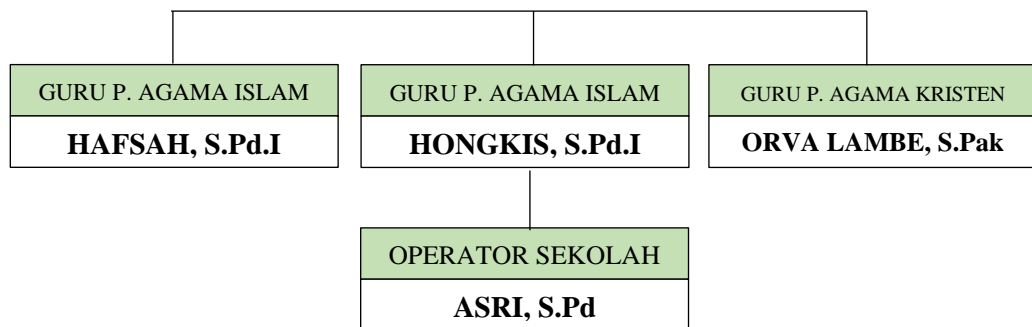
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Struktur Organisasi SD Inpres Durikumba





Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah (Sumber: Buku profil SD Inpres Durikumba)

b. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Inpres Durikumba yang berlokasi di Dusun Durikumba, Desa Karossa, Kecamatan Karossa, Kabupaten Mamuju Tengah, Provinsi Sulawesi Barat, merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Desa Karossa. Sekolah dasar ini berakreditasi B dengan menggunakan kurikulum 2013, dipimpin oleh kepala sekolah bernama Ibu Silmi, S.Pd. SD., M.Pd., yang dibantu oleh 19 tenaga pengajar lainnya, terdiri dari 5 PNS, 7 GTT, dan 7 guru honorer.

SD Inpres Durikumba dapat dikatakan sebagai salah satu sekolah dasar terfavorit yang ada di Desa Karossa, dengan jumlah siswa kurang lebih 461 siswa, yang terdiri dari 90 siswa kelas I (terbagi dalam 3 kelompok belajar), 73 siswa kelas II (3 kelompok belajar), 79 siswa kelas III (3 kelompok belajar), 81 siswa kelas IV (3 kelompok belajar), 77 siswa kelas V (3 kelompok belajar) dan 61 siswa kelas VI (2 kelompok belajar). Jumlah siswa tersebut cukup banyak untuk sebuah sekolah dasar yang terletak di desa.

Sarana dan prasarana yang ada SD Inpres Durikumba juga cukup memadai, dimana terdapat 12 ruang kelas, 1 ruang guru, dan 1 perpustakaan. Sekolah juga menyediakan toilet untuk guru dan siswa dengan ketersediaan

air bersih yang memadai. Untuk sumber listrik, sekolah memperoleh dari PLN dengan daya listrik 1.200 watt.

c. Visi, Misi dan Tujuan SD Inpres Durikumba

Setiap sekolah pasti mempunyai visi dan misi masing-masing, begitu pun dengan SD Inpres Durikumba. Visi dari SD Inpres Durikumba yaitu “terwujudnya sekolah yang unggul dalam imtaq dan imtek, berdaya saing, berkarakter serta peduli terhadap sesama dan lingkungan”. Adapun indikator dari visi sekolah ini sebagai berikut.

- 1) Terbiasa menjalankan agama yang dianutnya dan menghargai penganut agama lain.
- 2) Sikap sopan, jujur, disiplin, bertanggungjawab, peduli dan suka bekerja sama menjadi budaya sekolah.
- 3) Meraih prestasi akademik dan non akademik serta bidang kreatif.
- 4) Meraih prestasi bidang kreatifitas.

Upaya mewujudkan visi di atas, maka SD Inpres Durikumba mempunyai misi sebagai berikut.

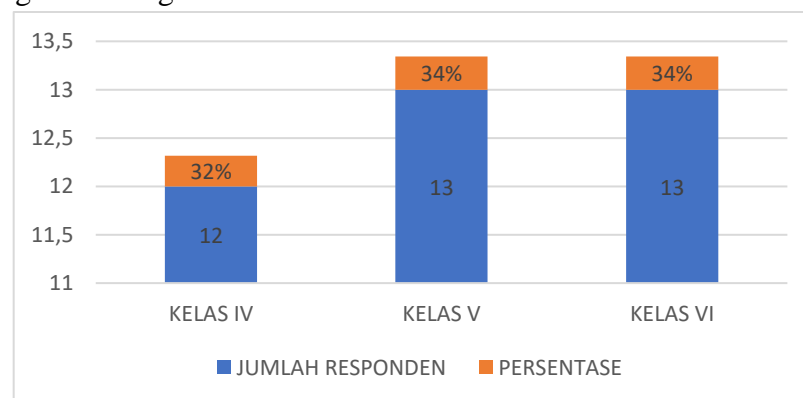
- 1) Memelihara kedisiplinan, mental, akhlak dan budi pekerti luhur serta agamis.
- 2) Membina siswa memiliki kemampuan akademik kreatif, berpikir kritis, pemberani, bertanggungjawab dan mandiri.
- 3) Menciptakan dan memelihara lingkungan sekolah yang bersih, sehat dan nyaman.
- 4) Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah, orang tua, masyarakat dan lembaga lain yang terkait.

Sejalan dengan visi dan misi di atas, SD Inpres Durikumba mempunyai tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Adapun tujuan tersebut, sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan budaya sekolah yang kondusif untuk mencapai tujuan pendidikan dasar.
- 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik.
- 3) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi.
- 4) Menjadi sekolah yang diminati oleh masyarakat.
- 5) Memanfaatkan dan memelihara fasilitas untuk sebesar-besarnya dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

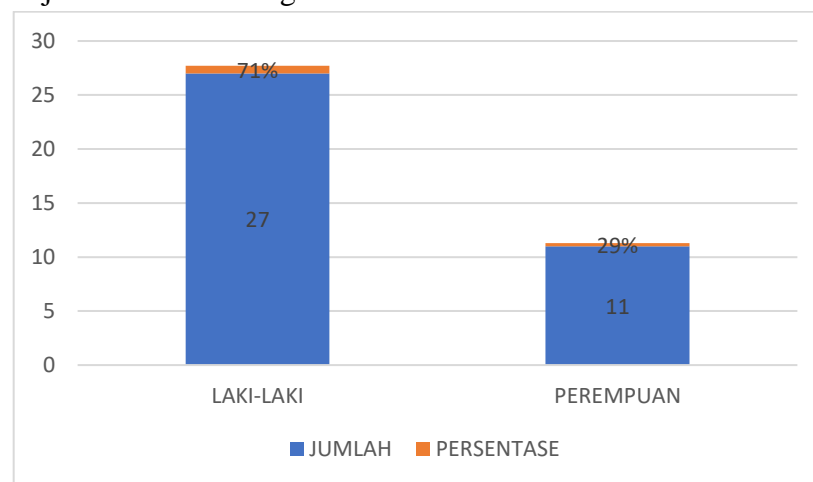
Peneliti telah melakukan penelitian di SD Inpres Durikumba dan telah memperoleh data sesuai dengan kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Data yang telah diperoleh tersebut akan disajikan ke dalam diagram batang, untuk melihat persentasi jawaban siswa. Responden yang dipilih tersebut berdasarkan karakteristik yang telah peneliti buat sebelumnya dengan menggunakan teknik *purposive* sampling. Berikut deskripsi data penelitian yang disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Kelasnya

(Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

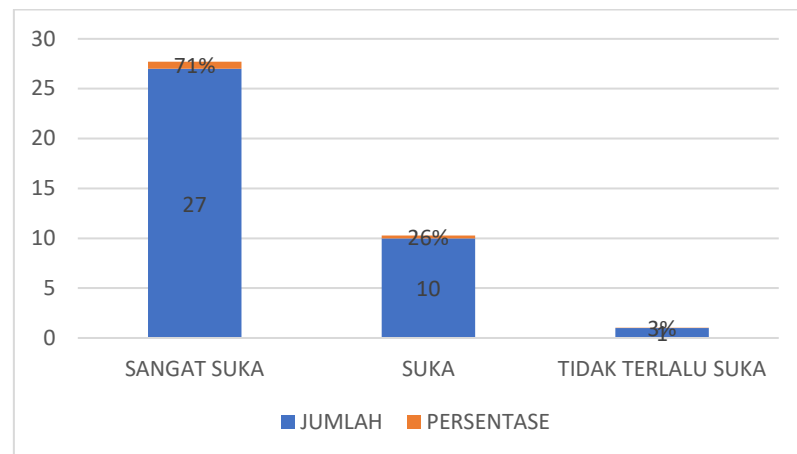
Berdasarkan gambar di atas, jumlah responden untuk kelas IV sebanyak 12 siswa atau setara dengan 32%, kelas V sebanyak 13 siswa atau sebesar 34%, dan kelas VI sebanyak 13 siswa atau sebesar 34%. Responden tersebut dipilih berdasarkan kriteria yang telah peneliti tentukan sebelumnya pada penarikan sampel dengan menggunakan *quota* sampling. Adapun jumlah responden berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut.



Gambar 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
(Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Jumlah responden secara keseluruhan berdasarkan gambar 4.3 di atas yaitu responden laki-laki sebanyak 27 siswa atau setara dengan 71% dan perempuan sebanyak 11 siswa atau 29%, jadi total keseluruhan responden sebanyak 38 siswa. Siswa laki-laki lebih mendominasi daripada siswa perempuan dari keseluruhan responden atau sampel dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa lebih banyak anak laki-laki yang memainkan *online game* Free Fire dibandingkan dengan anak perempuan.

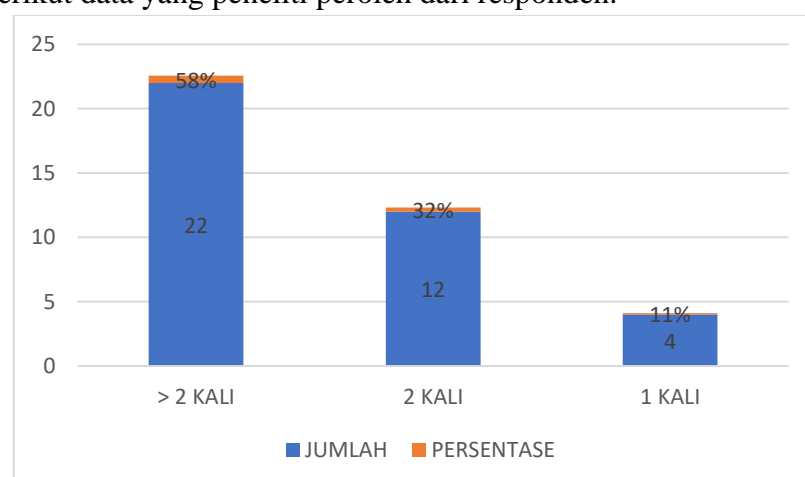
Online game Free Fire sangat diminati atau digemari oleh siswa SD Inpres Durikumba. Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.4 Tingkat Kegemaran Siswa dalam Memainkan *Game Free Fire* (Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, siswa yang sangat suka memainkan *online game* Free Fire sebanyak 27 siswa atau dengan jumlah persentase sebesar 71%, siswa yang suka sebanyak 10 siswa atau 26%, dan yang tidak begitu suka memainkan *online game* Free Fire sebanyak 1 siswa atau jumlah persentasenya sebesar 3%. Jadi, *online game* Free Fire banyak diminati dan digemari oleh siswa SD Inpres Durikumba.

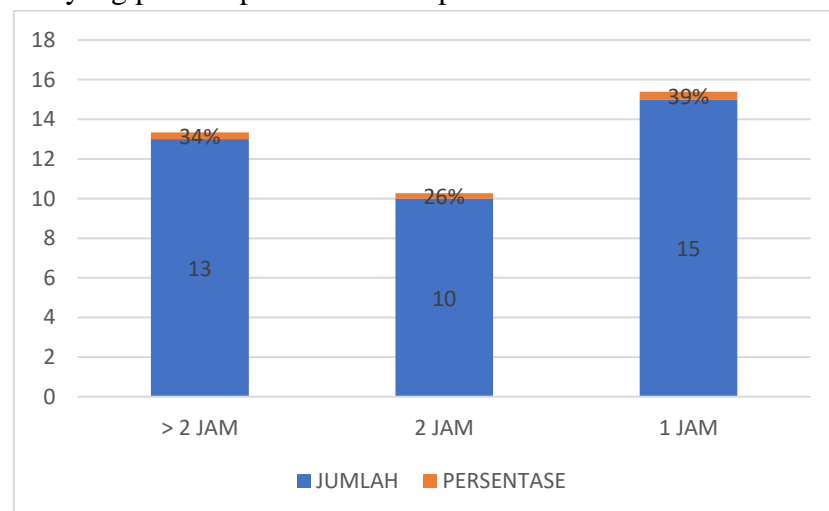
Intensitas penggunaan *online game* Free Fire di kalangan siswa berbeda-beda. Berikut data yang peneliti peroleh dari responden.



Gambar 4.5 Penggunaan *Game Free Fire* oleh Responden dalam Sehari (Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar 4.5 di atas, banyak dari responden yang memainkan *online game* Free Fire lebih dari dua kali dalam sehari. Dapat dilihat bahwa sebanyak 58% dari responden yang memainkannya lebih dari dua kali dalam sehari, 32% yang memainkannya sebanyak dua kali dalam sehari, dan hanya 11% dari responden yang memainkan *online game* ini sebanyak satu kali dalam sehari.

Saat bermain *online game* Free Fire, para siswa atau responden dapat menghabiskan waktu satu jam atau lebih setiap satu kali membuka aplikasi. Berikut data yang peneliti peroleh dari responden.

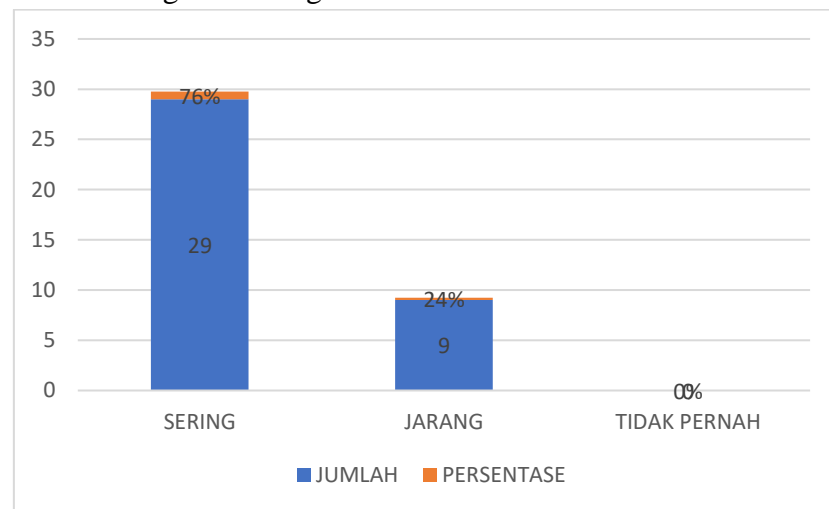


Gambar 4.6 Waktu yang dihabiskan dalam Bermain *Game* Free Fire

(Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Sebanyak 13 siswa memainkan *online game* Free Fire lebih dari dua jam dalam satu kali membuka aplikasi atau sebesar 34% dari responden, sebanyak 10 siswa atau sebesar 26% dari responden yang memainkannya selama dua jam, dan sebanyak 15 siswa atau sebesar 39% yang memainkannya selama satu jam. Dalam satu hari, sebagian besar responden bermain *online game* Free Fire lebih dari dua kali dalam sehari, sehingga waktu yang dihabiskan dapat mencapai tiga sampai sembilan jam atau bisa lebih daripada itu.

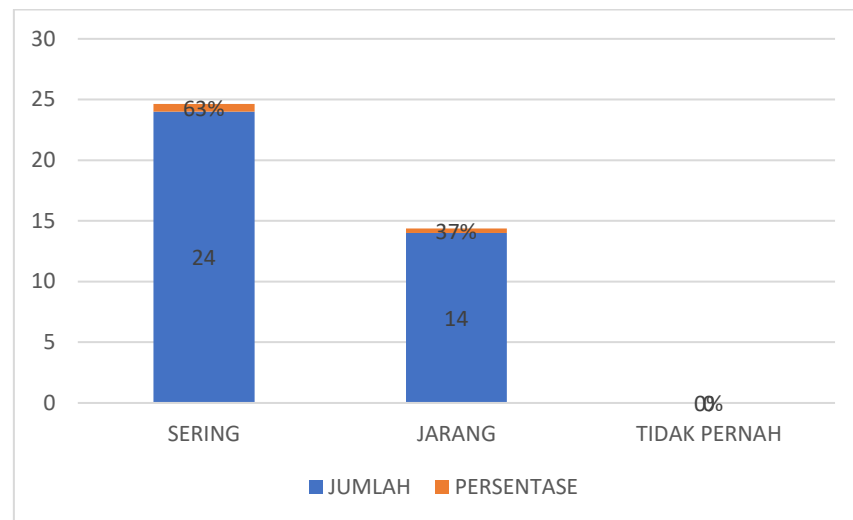
Siswa sering berkomunikasi dengan orang lain melalui *online game* Free Fire. Dari data yang telah didapatkan oleh peneliti, banyak siswa yang sering berkomunikasi dengan orang lain saat memainkan *online game* ini, seperti yang tergambar dalam diagram batang berikut.



Gambar 4.7 Penggunaan *Voice Chat* oleh Siswa dalam *Game* Free Fire (Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Siswa yang sering menggunakan *voice chat* atau berkomunikasi dengan orang lain dalam *online game* Free Fire sebanyak 29 siswa dengan persentase sebesar 76%, siswa yang jarang menggunakannya sebanyak 9 siswa atau sebesar 24%, sedangkan yang memilih tidak pernah menggunakan atau tidak pernah berkomunikasi dengan orang lain dalam *online game* Free Fire yaitu 0%. Artinya, semua siswa pernah menggunakan *voice chat* atau pernah berkomunikasi dengan orang lain melalui *online game* ini, hanya saja ada yang sering menggunakannya dan ada yang jarang.

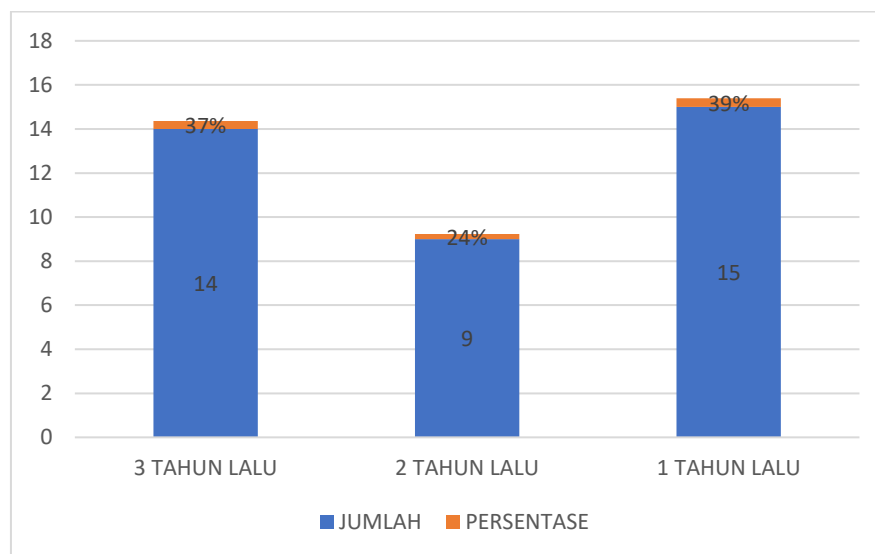
Melalui *voice chat* dalam *online game* Free Fire, banyak siswa yang sering mendengar kata-kata kasar dari pemain lain, baik itu dari teman satu tim maupun dari pemain lawan. Berikut data yang peneliti peroleh dari para responden yang tersaji dalam diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.8 Jumlah Siswa yang Mendengar Kata-kata Kasar
(Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar 4.8, diperoleh data bahwa dari 38 sampel, 24 di antaranya sering mendengar kata-kata kasar dalam *online game* Free Fire atau dalam jumlah persentase sebesar 63%, dan terdapat 14 siswa yang jarang mendengar kata-kata kasar atau dengan persentase sebesar 37% dari responden. Jadi, semua responden pernah mendengar orang lain berkata kasar dalam *online game* tersebut, dan sebagian besar di antara mereka sudah sering mendengarnya.

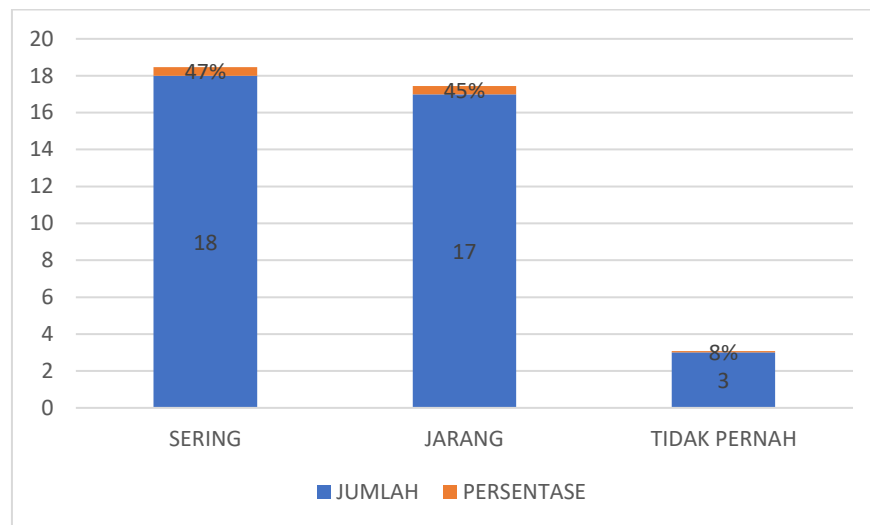
Keseringan mendengarkan kata-kata yang kasar tidak baik bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, khususnya bagi perkembangan bahasa anak tersebut. Semakin lama seorang anak menggunakan *online game* Free Fire dan berkomunikasi dengan orang lain di dalamnya, kemungkinan untuk mendengarkan kata-kata kasar semakin besar. Dari data yang peneliti peroleh dari responden, banyak yang telah lama menggunakan *online game* ini dan ada pula yang belum lama menggunakannya. Berikut data awal mula responden menggunakan *online game* Free Fire.



Gambar 4.9 Awal Mula Siswa Bermain *Online Game* Free Fire
(Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Gambar di atas menunjukkan sebanyak 14 siswa atau sebesar 37% dari responden telah memainkan *online game* Free Fire semenjak tiga tahun yang lalu, sebanyak 9 siswa atau sebesar 24%, yang bermain *online game* Free Fire sejak dua tahun yang lalu, dan sebanyak 15 siswa atau sebesar 39% yang memainkan *online game* ini sejak satu tahun yang lalu. Banyak di antara responden yang telah lama menggunakan *online game* Free Fire, dan tidak menutup kemungkinan bahwa mereka sudah sering mendengarkan kata-kata kasar di dalam *online game* tersebut. Apabila telah terbiasa mendengar kata-kata yang kasar atau yang kurang baik, kemungkinan mereka dapat meniru atau mengikuti kata-kata tersebut karena adanya sebuah pembiasaan.

Saat memainkan *online game* Free Fire, para siswa atau responden juga mengakui sering mendapatkan ejekan dari pemain lain. Berikut data yang peneliti peroleh dari responden.



Gambar 4.10 Jumlah Siswa yang Mendapat Ejekan dalam *Game Free Fire* (Sumber: Data olahan peneliti, 2023)

Berdasarkan gambar di atas, sebanyak 18 siswa atau sebesar 47% dari responden yang sering mendapat ejekan, 17 siswa atau 45% dari responden yang jarang mendapat ejekan dari pemain lain, dan hanya 3 siswa atau 8% dari responden yang tidak pernah mendapat ejekan dari pemain lain saat memainkan *online game* ini. Banyak di antara responden yang telah mendapatkan ejekan dari pemain lain saat bermain *online game* Free Fire, dan hal tersebut tidak baik bagi perkembangan seorang anak usia sekolah dasar.

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas atau kesalahan dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibuat dapat membantu untuk menggali dan memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan⁷¹. Dengan dilakukannya uji validitas, maka peneliti dapat mengetahui apakah data yang diperoleh itu valid dan membantu menguji kejelasan suatu instrumen atau tidak.

⁷¹ Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E.,M.M, Noviansyah Rizal, S.E.,M.M.,Ak, CA, CFA, Riza Bahtiar Sulistyan, S.E.,M.M., (Widya Gama Press, 2021), h. 73.

Instrumen pertanyaan untuk variabel X (*voice chat*) dalam penelitian ini terdiri dari lima butir pertanyaan, dan untuk variabel Y (komunikasi lisan) terdiri dari tujuh pertanyaan. Untuk uji validitas instrumen, peneliti menggunakan 22 sampel secara acak. Berikut hasil uji validitas instrumen dengan menggunakan SPSS dan korelasi *Product Moment* (*Pearson*).

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Independen (X)

No. Item	R_{xy}	$R_{\text{tabel } 5\% (N)}$	Keterangan
1	0,935	0,432	Valid
2	0,757	0,432	Valid
3	0,935	0,432	Valid
4	0,514	0,432	Valid
5	0,787	0,432	Valid

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Valid tidaknya sebuah instrumen dapat diketahui dengan melihat apakah r hitung $>$ r tabel (0,432). Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa semua instrumen pertanyaan untuk variabel X (*voice chat*) telah valid, dimana semua hasil t hitung tiap pertanyaan lebih besar dari t tabel 0,432.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Dependen (Y)

No. Item	R_{xy}	$R_{\text{tabel } 5\% (N)}$	Keterangan
1	0,502	0,432	Valid
2	0,676	0,432	Valid
3	0,813	0,432	Valid
4	0,839	0,432	Valid
5	0,878	0,432	Valid
6	0,589	0,432	Valid
7	0,682	0,432	Valid

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Hasil uji validitas untuk instrumen variabel Y yang terdiri atas tujuh butir pertanyaan, berdasarkan tabel 4.2 di atas semuanya dinyatakan valid. r hitung dari ketujuh pertanyaan pada instrumen Y semuanya lebih besar dari r tabel 0,432.

Peneliti juga akan menguji validitas instrumen variabel X dan Y dengan menggunakan korelasi *Product Moment* (Pearson) untuk lebih memperkuat hasil uji validitas pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini. Namun sebelum melakukan uji validitas, terlebih dahulu peneliti akan memasukkan data yang akan diuji ke dalam tabel korelasi *Product Moment* (Pearson) sebagai berikut.

Tabel 4.3 Korelasi Product Moment

No	Nama Siswa	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	Ahmad Abdullah	10	13	100	169	130
2	Nurmala Sari P	9	14	81	196	126
3	Muh Rizky	10	14	100	196	140
4	Gabriel	10	14	100	196	140
5	Muh Andika Anugrah	10	14	100	196	140
6	Marti Dinata	10	14	100	196	140
7	Regina Putri	10	14	100	196	140
8	Dewi Anni	9	13	81	169	117
9	Salfia	10	14	100	196	140
10	Ahmad Mulfi	10	14	100	196	140
11	Refal Rafasa Aldimar	7	12	49	144	84
12	Ahmad Saifullah	10	8	100	64	80
13	Farham	9	12	81	144	108
14	Aydil Saputra	10	10	100	100	100
15	Muhammad Nurreski	9	12	81	144	108
16	I Gede Sedana Yoga	9	11	81	121	99
17	Muh Ahyan	6	8	36	64	48
18	Tadya Yudhawira	9	10	81	100	90
19	Muh Lutfi Yusuf	9	9	81	81	81
20	Dias Marwin	5	8	25	64	40
21	Alif	5	8	25	64	40
22	Alfisah	10	9	100	81	90
Total		196	225	1802	3077	2321

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Setelah data yang dibutuhkan untuk melakukan uji validitas telah siap, selanjutnya peneliti akan melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Berikut uji validitas instrumen penelitian.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22(2.321) - (196)(225)}{\sqrt{\{22(1.802) - (196)^2\}\{22(3.077) - (225)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{51.062 - 44.100}{\sqrt{\{39.644 - 38.416\}\{67.694 - 50.625\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6.962}{\sqrt{\{1.228\}\{17.069\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6.962}{4.578,28920013}$$

$$r_{xy} = 1,521$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* di atas, diperoleh r hitung = 1,521. Valid tidaknya sebuah instrumen dapat diketahui dengan melihat apakah r hitung > r tabel (0,432). Jadi, pertanyaan kuesioner dalam penelitian ini telah valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pengumpulan data karena r hitung 1,521 > r tabel 0,432.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas atau keandalan merupakan uji coba instrumen yang dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang dibuat akan memberikan hasil yang tidak berbeda jika pengukuran subjek dilakukan kembali di waktu yang berlainan⁷². Uji reliabilitas akan menunjukkan sejauh mana konsistensi hasil pengukuran. Sebuah instrumen penelitian atau alat ukur dapat dikatakan konsisten jika saat mengukur sesuatu secara berulang, dalam kondisi yang sama memperoleh hasil yang sama pula.

Peneliti telah melakukan uji reliabilitas terhadap kuesioner yang dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian ini menggunakan SPSS. Adapun hasil uji reliabilitas instrumennya sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Item	R _{xy}	R _{tabel 5% (N)}	Keterangan
Variabel X	0,837	0,432	Reliabel

⁷² Dr. Ratna Wijayanti Daniar Paramita, S.E.,M.M, Noviansyah Rizal, S.E.,M.M.,Ak, CA, CFrA, Riza Bahtiar Sulistyan, S.E.,M.M., (Widya Gama Press, 2021), h. 73.

Variabel Y	0,840	0,432	Reliabel
------------	-------	-------	----------

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas instrumen penelitian di atas, dapat diketahui r hitung untuk variabel X yaitu $0,837 > r$ tabel $0,432$, sedangkan r hitung untuk variabel Y yaitu $0,840 > r$ tabel $0,432$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel X dan Y sudah reliabel, artinya konsistensi alat ukur dalam penelitian ini sudah baik dan bisa diandalkan.

4. Hasil Uji Normalitas dan Linearitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari responden telah terdistribusi normal⁷³. Uji normalitas penting untuk dilakukan karena data yang telah terdistribusi normal dapat mewakili populasi. Berikut hasil uji normalitas data penelitian.

Tabel 4.5 Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Unstandardized Residual	
N		38	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.17811145	
Most Extreme Differences	Absolute	.205	
	Positive	.121	
	Negative	-.205	
Test Statistic		.205	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^e	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.079 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.000
		Upper Bound	.192

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Sebuah data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar $0,079 > 0,05$, artinya data telah berdistribusi normal.

⁷³ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017, h.79.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan⁷⁴. Berdasarkan hasil uji linearitas yang peneliti lakukan, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Komunikasi Lisan * Voice Chat	Between Groups	(Combined)	63.642	5	12.728	2.649	.041
		Linearity	41.860	1	41.860	8.712	.006
		Deviation from Linearity	21.781	4	5.445	1.133	.358
	Within Groups		153.753	32	4.805		
Total			217.395	37			

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Hubungan antar variabel dikatakan linear apabila nilai probabilitas $> 0,05$. Sebaliknya, apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan Y adalah tidak linear. Dari tabel 4.6 di atas dapat diketahui nilai probabilitas (Sig.) yaitu sebesar $0,358 > 0,05$, artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel X (*voice chat*) dengan variabel Y (komunikasi lisan).

5. Analisis Data

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Adapun ketentuan dalam pengujian hipotesis ini yaitu apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen (X) yaitu *voice chat* terhadap variabel dependen (Y) yaitu komunikasi lisan siswa. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05, maka H_a ditolak dan H_0

⁷⁴ Cruisietta Kaylana Setiawan dan Sri Yanthy Yosepha, *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10.1 (2020), h. 4 .

diterima, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana digunakan apabila dalam penelitian hanya terdapat satu variabel X dan satu variabel Y yang ingin diketahui hubungan atau pengaruhnya. Adapun hasil uji hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.7 Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Voice Chat ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Komunikasi Lisan

b. All requested variables entered.

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 4.6 di atas bahwa semua data telah diinput atau dimasukkan ke dalam data *view* dan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan regresi linear sederhana. Syarat melakukan uji hipotesis semuanya telah terpenuhi dan data yang diperoleh dapat digunakan dalam hasil penelitian.

Tabel 4.8 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.439 ^a	.193	.170	2.208

a. Predictors: (Constant), Voice Chat

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,439. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,193 yang mengandung arti bahwa pengaruh variabel bebas (*voice chat*) terhadap variabel terikat (komunikasi lisan) adalah 0,193 atau setara dengan 19,3%.

Tabel 4.9 ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.860	1	41.860	8.585	.006 ^b
	Residual	175.534	36	4.876		
	Total	217.395	37			

a. Dependent Variable: Komunikasi Lisan

b. Predictors: (Constant), Voice Chat

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 4.8, dapat diketahui bahwa nilai F hitung yaitu 8,585 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel *voice chat* atau dengan kata lain terdapat pengaruh antara variabel X (*voice chat*) terhadap variabel Y (komunikasi lisan). Hal ini dapat diperjelas pada tabel *coefficients* berikut.

Tabel 4.10 Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.168	2.173		2.379	.023
	Voice Chat	.698	.238	.439	2.930	.006

a. Dependent Variable: Komunikasi Lisan

Sumber: Data olahan peneliti, 2023

Output di atas menunjukkan nilai *constant* (a) sebesar 5,168, sedangkan nilai Y (b/ koefisien regresi) sebesar 0,698 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

$$Y = 5,168 + 0,698 X$$

Konstanta sebesar 5,168 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel X sebesar 5,168. Koefisien regresi variabel X sebesar 0,698 menyatakan bahwa setiap penambahan 1%, nilai Y (komunikasi lisan) bertambah sebesar 0,698. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,006 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (*voice chat*) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (komunikasi lisan). Adapun nilai t hitung sebesar $2,930 > t$ tabel $2,028$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (*voice chat*) terhadap variabel Y (komunikasi lisan).

B. Pembahasan

Peneliti telah melakukan pengolahan data dari para siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, dimana sampelnya terdiri dari 12 siswa dari kelas IV, 13 siswa dari kelas V dan 13 siswa dari kelas VI. Siswa laki-laki lebih mendominasi sampel penelitian daripada siswa perempuan, artinya lebih banyak dari siswa laki-laki yang memainkan *online game* Free Fire dibandingkan dengan siswa perempuan.

Online game Free Fire sangat digemari dikalangan siswa, khususnya siswa SD Inpres Durikumba, dimana dari 38 sampel penelitian, 27 di antaranya sangat menyukai atau menggemari *online game* yang satu ini. Mereka sering berkomunikasi dalam *online game* tersebut melalui fitur *voice chat*, dan tidak jarang di antara mereka selalu mendengarkan kata-kata yang kasar atau tidak pantas dari para pemain. Kata-kata yang tidak pantas yang sering mereka dengar ini dapat berpengaruh pada komunikasi lisannya.

Uji hipotesis kemudian dilakukan untuk mencari tahu pengaruh dari *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa. Adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan regresi linear sederhana karena dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas atau

independen dalam penelitian ini yaitu *voice chat* dalam *online game* Free Fire, sedangkan variabel terikat atau dependennya yaitu komunikasi lisan siswa.

Ketentuan dalam pengujian hipotesis ini yaitu apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari probabilitas 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen (X) yaitu *voice chat* terhadap variabel dependen (Y) yaitu komunikasi lisan siswa. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan signifikansi (Sig.) lebih besar dari probabilitas 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,006 dan nilai probabilitasnya sebesar 0,05. Nilai signifikansi $0,006 <$ dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa. Untuk nilai t hitungnya sebesar 2,930 dan nilai t tabel sebesar 2,028. t hitung $2,930 >$ t tabel 2,028 artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah. Adapun tingkat signifikansi pengaruh antara variabel X dan Y ini sebesar 19,3%, yang berarti tingkat signifikansinya rendah.

Teori kognitif sosial dari Bandura sejalan dengan masalah penelitian ini. Fokus teorinya yaitu bagaimana dan mengapa orang-orang memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang dilihat dan diamatinya, baik dari media maupun orang lain⁷⁵. Jadi, seseorang dapat mempelajari dan meniru sesuatu bukan hanya dari orang-orang yang ditemui secara langsung dalam kehidupan sehari-

⁷⁵ Nurhidayanti, 'Pengaruh Chatroom Pada Online game Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 8 Luwu Utara', 2020, h. 18.

harinya, tetapi juga dapat melalui interaksi dengan orang lain dalam dunia maya, seperti interaksi yang berlangsung di *online game* Free Fire ini.

Melalui interaksi antar pemain dalam *online game* Free Fire membuat siswa mempelajari perilaku komunikasi yang ia amati. Mereka selalu mendengarkan kata-kata yang tidak baik dari pemain lain, sehingga mereka lama-kelamaan juga mengikuti kata-kata tersebut. Banyak di antara siswa dalam kehidupan sehari-harinya menggunakan kata-kata yang sering mereka dengar dari *online game* Free Fire ini.

Cara bertutur kata itu menentukan sikap dan akhlak seseorang. Terbiasa mengucapkan kata-kata yang tidak baik dalam pergaulan sehari-harinya dengan teman sebayanya akan membuat mereka tanpa sadar akan berbicara yang tidak sopan pula kepada orang yang lebih dewasa darinya. Oleh karena itu, seorang anak sebaiknya tidak diperdengarkan kata-kata yang tidak baik karena mereka akan mencontoh atau meniru hal tersebut.

Teori ini masih sangat relevan terhadap perilaku seperti perilaku komunikasi yang berhubungan dengan masalah penelitian ini, dimana peneliti menemukan bahwa seorang anak yang sering mendengar ucapan yang tidak baik atau kata-kata yang kasar dari orang-orang terdekat atau dari lingkungan sekitarnya, maka akan berdampak pada perilaku komunikasi anak tersebut. Dampaknya akan positif apabila stimulus yang diterimanya positif, sebaliknya dampaknya akan negatif apabila stimulus yang diterimanya juga negatif.

Apabila dihubungkan dengan teori kognitif sosial pada awal munculnya, dengan penelitian sekarang ini, terjadi sedikit perkembangan. Awalnya teori ini hanya fokus pada apa yang manusia pelajari dari lingkungan sosialnya yang dapat menambah pengetahuan dan belajar tentang sikap maupun tindakan yang orang lain lakukan. Tetapi setelah melakukan penelitian ini, peneliti menemukan fakta bahwa

seseorang dapat mempelajari sesuatu tidak hanya secara langsung atau tatap muka, tetapi melalui media seperti *online game* dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan pengetahuan dan dapat mempengaruhi perilaku komunikasi orang tersebut.

Meskipun terdapat pengaruh dari *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa, akan tetapi pengaruhnya terbilang rendah yaitu hanya sebesar 19,3%. Berdasarkan hasil penelusuran oleh peneliti terkait berbagai jurnal ilmiah, peneliti menemukan beberapa faktor yang turut mempengaruhi komunikasi lisan, diantaranya:

1. Faktor lingkungan. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Lilis Sumaryanti tentang “Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak”, bahwa lingkungan memberikan sumbangsi yang cukup besar bagi pembentukan kepribadian dan perkembangan bahasa seorang anak⁷⁶. Jadi, seorang anak akan dengan mudah mempelajari apa yang ia dapatkan dari lingkungannya, seperti mempelajari kosakata atau bahasa yang sering ia dengar dari orang lain dalam kehidupan sehari-harinya. Dalam proses belajar bahasa seorang anak, lingkungan memiliki pengaruh yang besar di dalamnya. Anugerah Helen Suharti dkk, dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa pada dasarnya perkembangan bahasa seorang anak diperoleh dari lingkungan anak itu sendiri⁷⁷. Bahasa yang digunakan oleh anak merupakan hasil dari proses belajar anak dari lingkungan sekitarnya. Apabila orang-orang yang berada di lingkungan yang sama dengan anak tersebut sering menggunakan kata-kata yang kurang baik, maka anak tersebut juga akan bertutur kata yang

⁷⁶ Lilis Sumaryanti, ‘Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak’, *MUADDIB*, 7.1 (2017), h. 74.

⁷⁷ Anugerah Helen Suhari, dkk, ‘Perkembangan Bahasa Dan Sosial Pada Fase Anak Usia Sekolah’, *Inspiratif Pendidikan*, 12.1 (2023), h. 124.

tidak baik karena mengikuti apa yang sering ia dengar. Sebaliknya, apabila lingkungan anak tersebut mengarahkan kepada hal-hal yang baik seperti bertutur kata yang baik, maka anak tersebut akan melakukan hal yang sama.

2. Pola asuh keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terdekat bagi anak yang menjadi tempat utama yang digunakan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa anak tersebut⁷⁸. Dalam hal ini, orang tua sangat berperan penting bagi tumbuh kembang seorang anak. Pola komunikasi dan interaksi antara orang tua dan anak harus terjalin dengan baik, agar anak dapat tumbuh dengan menanamkan nilai-nilai kebaikan dalam dirinya. Bentuk komunikasi yang terjadi di dalam sebuah keluarga merupakan komunikasi antarpribadi, dimana terjadinya proses pengiriman dan penerimaan pesan antar anggota keluarga dan akan menimbulkan berbagai efek dan umpan balik⁷⁹. Apabila orang tua memberikan contoh yang tidak baik kepada anak seperti berperilaku buruk dan bertutur kata yang tidak pantas, maka dapat menimbulkan efek yang negatif pada anak karena mereka dapat mencontoh apa yang orang tuanya lakukan.
3. Media massa. Selain faktor lingkungan dan keluarga, media massa juga dapat memberikan dampak bagi perkembangan bahasa anak. Di era sekarang, televisi dan *handphone* bukan hanya sekedar media komunikasi, tetapi menjadi sebuah wadah untuk menyajikan berbagai bentuk hiburan. Konten-kontennya pun beragam, ada konten yang baik dan ada pula konten yang tidak baik atau tidak layak khususnya bagi anak-anak. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Dian Fitriani, Tri Suyati dan Agus Setiawan, bahwa media massa menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak berbicara kasar. Anak-anak yang menonton televisi dan bermain *handphone* tanpa pengawasan orang tua atau

⁷⁸ Lilis Sumaryanti, *MUADDIB*, 7.1 (2017), h. 82.

⁷⁹ Fathiyah, 'Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perilaku Bullying Remaja', *AL Mutsala : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 1.2 (2019), h. 113.

orang dewasa dapat memberikan pengaruh buruk bagi anak tersebut karena mereka belum mampu untuk membedakan mana yang baik dan mana yang buruk⁸⁰. Konten-konten yang mengandung adegan kekerasan dan juga menggunakan bahasa yang kasar apabila dilihat atau ditonton oleh anak sangat tidak baik bagi pertumbuhannya, karena mereka belum dapat mempertimbangkan baik atau buruk hal tersebut terhadap dirinya, dan bisa saja mereka meniru apa yang telah mereka lihat di dalam konten tersebut.

4. Faktor *gender*. Hasil temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ivana Zahra Qinthara dkk, yang berjudul “Bias *Gender* dalam Berkomunikasi Ditinjau dari Perspektif Bimbingan dan Konseling”, dari jawaban para responden menunjukkan bahwa sebagian besar laki-laki sangat sering berkata kasar terutama saat mereka bersama dengan teman dekatnya. Sedangkan perempuan terkadang berkata kasar, namun hal tersebut hanya dilakukan saat mereka bersama dengan teman dekatnya saja⁸¹. Jadi kecenderungan anak berkata kasar itu juga dipengaruhi *gender*, dimana anak laki-laki lebih mudah dan sering berkata kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Ivana Zahra Qinthara dkk dalam penelitiannya juga mengutip pendapat Rupidara dan Apriyani, dimana dikatakan bahwa dalam *stereotype gender*, laki-laki yang berkata kasar masih dianggap wajar saat berbicara dengan temannya sesama laki-laki. Akan tetapi, apabila seorang perempuan berkata kasar cenderung tidak diterima oleh masyarakat⁸². Adanya *stereotype* ini yang membuat laki-laki memiliki kecenderungan berkata kasar karena hal tersebut telah dianggap biasa,

⁸⁰ Dian Fitriani, Tri Suyati dan Agus Setiawan, ‘Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Berbicara Kasar Pada Anak Di Dusun Jatimontong Desa Sumberjosari Kecamatan Karangrayung’, *Jurnal Guiding World*, 5.2 (2022), h. 22.

⁸¹ Ivana Zahra Qimthara dkk, ‘Bias Gender Dalam Berkomunikasi Ditinjau Dari Perspektif Bimbingan Dan Konseling’, *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 14.1 (2023), h. 52.

⁸² Ivana Zahra Qimthara dkk, *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 14.1 (2023), h. 52.

sedangkan perempuan lebih mempertimbangkan bahasa yang hendak mereka gunakan sehingga lebih jarang perempuan yang berkata kasar dibandingkan dengan laki-laki.

Dari semua faktor di atas, dapat diketahui bahwa komunikasi lisan adalah suatu hal yang tidak dapat berdiri sendiri, dengan kata lain terdapat faktor independen yang menyebabkan cara berkomunikasi seseorang berbeda-beda sesuai dengan stimulus yang didapatkan dari beberapa faktor tersebut. Begitu pun dengan kecenderungan seorang anak dalam berkata kasar, hal tersebut disebabkan karena adanya beberapa faktor tersebut yang turut mempengaruhinya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada pengaruh dari fitur *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan, sedangkan penelitian lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Anggi Renaldi⁸³, Ganang Ramadhani FS⁸⁴, Kautsar⁸⁵, serta Marsanda Claudia Pareswara dan Triani Lestari⁸⁶, membahas tentang *online game* secara umum dan tidak memfokuskan pada satu jenis *game* sehingga pembahasannya lebih luas. Hasil penelitian dari semua peneliti tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar dari *online game*, baik itu terhadap perilaku, interaksi sosial, dan prestasi akademik siswa. Sedangkan dalam penelitian ini diperoleh pengaruh yang cukup rendah dari fitur *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa.

⁸³ Anggi Renaldi, *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2022, h. 23-58.

⁸⁴ Ganang Ramadhani FS, *Universitas Negeri Semarang*, 2020, h. 49-94.

⁸⁵ Kautsar, *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Bdana Aceh*, 2019, h. 29-75.

⁸⁶ Marsanda Claudia Pareswara dan Triana Lestari, *Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), h. 1473.

Terdapat pula beberapa kekurangan dari penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian yang lain, dimana peneliti hanya fokus pada pengaruh *voice chat* terhadap komunikasi lisan, dan tidak berupaya mencari tahu seberapa besar pengaruh dari faktor lain seperti lingkungan sosial bagi perkembangan bahasa seorang anak. Peneliti hanya melakukan analisis dari beberapa jurnal terkait faktor-faktor yang juga turut mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa adanya pengaruh antara *voice chat* dalam *online game* Free Fire terhadap komunikasi lisan siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah. Arah pengaruhnya bernilai positif, artinya semakin sering siswa menggunakan *voice chat* saat memainkan *online game* Free Fire, maka akan semakin berpengaruh pada penggunaan kata-kata kasar oleh siswa tersebut.

Besar signifikansi pengaruh *voice chat* (X) terhadap komunikasi lisan siswa (Y) yaitu 0,193 atau sebesar 19,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa *voice chat* (X) berpengaruh terhadap komunikasi lisan siswa (Y) dengan total pengaruh signifikansi yang rendah yaitu sebesar 19,3%. Peneliti menemukan beberapa faktor yang juga dapat mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang dari hasil penelusuran berbagai jurnal ilmiah, diantaranya faktor lingkungan, keluarga, media massa, dan *gender*.

B. Saran

Setelah melihat hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran, antara lain:

1. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang dampak lingkungan sosial, keluarga, dan media massa bagi perkembangan bahasa atau komunikasi lisan anak usia sekolah dasar. Peneliti selanjutnya dapat mendalami lebih jauh lagi terkait permasalahan tersebut dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif agar penelitiannya lebih berkembang dan data yang diperoleh lebih jelas.

2. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan masalah penelitian tentang faktor *gender* dan hubungannya dengan pemerolehan bahasa anak laki-laki dan perempuan dengan menggunakan penelitian kualitatif.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menulis skripsi yang lebih baik, dari segi penulisan maupun bahasa yang digunakan, karena peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan disebabkan kurangnya pengetahuan peneliti terkait masalah penulisan yang baik serta pengetahuan terhadap teori atau konsep penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirah, Wanda Nadiyah, and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas Iii Sd', *Jurnal Guru Kita*, 6 (2021), 10–27
- Anggraini, Nia, and Dyah Rachmawati Sugiyanto, 'Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game', *Communications*, 3.1 (2021), 1–17
- Annur, Cindy Mutia, 'BPS: 88,99% Anak 5 Tahun Ke Atas Mengakses Internet Untuk Media Sosial', *Databoks*, 2021 <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>>
- Budi, Nurfahmi, '5 Fakta Yang Membuat Free Fire Lebih Unggul Dibanding PUBG Mobile', *Bola E-Sports*, 2019 <<https://www.bola.com/e-sports/read/3928585/5-fakta-yang-membuat-free-fire-lebih-unggul-dibanding-pubg-mobile>>
- Dewi, Wahyu Aji Fatma, 'Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 56
- Erofonia, Ade surya, Gunawan Santoso, and Suryadi Nomi, 'Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari', *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3.1 (2021), 1–13 <<https://doi.org/10.33654/pgsd>>
- Fathiyah, 'Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perilaku Bullying Remaja', *AL Mutsala : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 1.2 (2019), 105–117
- Fauzy, Akhmad, *Metode Sampling*, 2nd edn (Banten: Universitas Terbuka, 2019)
- Fitriani, Dian, Tri Suyati, and Agus Setiawan, 'Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Berbicara Kasar Pada Anak Di Dusun Jatimontong Desa Sumberjosari Kecamatan Karangrayung', *Jurnal Guiding World*, 05.2 (2022), 16–24
- Haqiqi, Akmad Nur, and Abd. Muhiith, 'Efek Negatif Bermain Game Online “ Free Fire Battlegrounds ” Terhadap Akhlak Remaja', *SOLIDARITY: Jurnal Of Social Studies*, 1.1 (2020)
- Hardani, dkk, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (CV. Pustaka Ilmu Group, 2020)
- Heru, 'Komunikasi Lisan-Proses-Jenis', *Pakarkomunikasi.Com*, 2017 <<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-lisan>>
- Kautsar, 'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar' (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019)
- Mahendrawani, Ainun, 'Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Kelompok a Tk Dharma Wanita Loyok', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2019), 88–109 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi, 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia', *Kampret Journal*, 1.1 (2022), 1–10 <<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>>

- Mardison, Safri, 'Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)', *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VI (2016), 635–43
- Mustadi, Ali, and Dkk, *Filosofi, Teori, Dan Konsep Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2021)
- Noermanzah, 'Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian', *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, 306–19
- Nurhidayanti, 'Pengaruh Chatroom Pada Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 8 Luwu Utara', 2020
- Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar, Noviansyah Rizal, dan Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Widya Gama Press, 2021)
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar', *Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 1473–81 <Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.>
- Putri, Triyana Harlia, and Djoko Priyono, 'Kecanduan Internet Pada Anak Sekolah Selama Pandemi Covid-19', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9.4 (2021), 745–52
- Qimthara, Ivana Zahra, Arinnisa Cahya Nurzaman, Nazwa Khaerun Nisa, Arby Artha Julyhantoro, and Siti Hamidah, 'Bias Gender Dalam Berkomunikasi Ditinjau Dari Perspektif Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 14.1 (2023), 44–62 <<https://doi.org/10.32678/adzikra.v14i1.8201>>
- Ramadhani, Debi Fitri dan Yamin, 'Hubungan Game Online Free Fire Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI', *Jurnal Education*, 7.3 (2021), 818 <<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>>
- Ramadhani FS, Ganang, 'Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal', *Universitas Negeri Semarang*, 2020 <<http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.pdf>>
- Renaldi, Anggi, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Kurnia Asparagus Kota Jambi' (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022)
- Rosalino Triyantama, Alvie, and Edi Santoso, 'Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE Menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport', *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7.1 (2019), 53–70 <www.viva.co.id>
- Sa'diyah, Indi Halimatu, and Dwi Anita Alfiani, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus Kabupaten Kuningan', *IJEE (Indonesian Journal Of Elementary Education)*, 3.1 (2022), 25–35
- Saputro, Panji, 'Indonesia Jadi Pasar Game Terbesar Di Asia Tenggara Dan Ke-17 Dunia', *Detikinet*, 2021 <<https://inet.detik.com/games-news/d-5835260/indonesia-jadi-pasar-game-terbesar-di-asia-tenggara-ke-17-dunia>>
- Setiawan, Cruisietta Kaylana, and Sri Yanthy Yosepha, 'Pengaruh Green Marketing Dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia (Studi Kasus Pada Followers Account Twitter

- @TheBodyShopIndo), *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10.1 (2020), 4 <<https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i1.371>>
- Suhari, Anugerah Helen, Noni Juli Astuti, Ermis Suryana, and Abdurrahmansyah, 'Perkembangan Bahasa Dan Sosial Pada Fase Anak Usia Sekolah', *Inspiratif Pendidikan*, 12.1 (2023), 120–26
- Sujinah, Idhoofiyatul Fatim, and Dian Karina Rachmawati, *Buku Ajar Bahasa Indonesia Edisi Revisi*, UM Surabaya Publishing, 2018
- Sumaryanti, Lilis, 'Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak', *MUADDIB*, 7.1 (2017), 74 <<https://doi.org/10.51192/almubin.v1i1.87>>
- Supriatno, Djoko, Choirul Bachtiar, and Irma Noeviyanti, 'Kekerasan Komunikasi Verbal Oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire', *Jurnal Paradigma Madani*, 9.1 (2022), 69–82 <https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625>
- Suri, Dharlinda, 'Pemanfaatan Media Komunikasi Dan Informasi Dalam Perwujudan Pembangunan Nasional', *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17.2 (2019), 177–87 <<https://doi.org/10.46937/17201926848>>
- Takari, Muhammad, 'Memahami Ilmu Komunikasi', (Universitas Sumatera Utara,) 2019
- Vanessa Stefanny, Bebbby Tiara, 'Overview Perbandingan Jumlah User Fintech (Peer-To-Peer Lending) Dengan Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19', *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komunikasi (IPSIKOM)*, 9.1 (2021), 134–41 <https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/194>
- Wardhana, Anak Agung Ngurah Agung Suryadipta, 'Hiperrealitas Dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, Dan Hiperrealitas Garena Free Fire', *Perspektif*, 11.2 (2022), 607–14 <<https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>>
- Yanuardianto, Elga, 'Teori Kognitif Sosial Albert Bandura', *Jurnal Auladuna*, 01.02 (2019), 94–111
- Yuwono, Dita, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Untuk Penelitian (Rumus Lengkap)', *Statmat*, 2021 <<https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Kepada:

Yth, Adik-adik siswa (i) di

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Penelitian yang berjudul “**Pengaruh Voice Chat dalam Online Game Free Fire terhadap Komunikasi lisan Siswa SD Inpres Durikumba Mamuju Tengah**”, saya mohon kesediaan adik-adik untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi angket ini.

Jawaban adik-adik tidak mempengaruhi prestasi belajar dan. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dan sesuai dengan kode etik penelitian, maka semua data dijamin kerahasiaannya. Jangan berpikir terlalu rumit, saya berharap adik-adik menjawab dengan lebih leluasa sesuai dengan apa yang dirasakan dan alami, bukan berdasarkan seharusnya.

Saya sangat menghargai segala partisipasi dan ketulusan adik-adik dalam menjawab kuesioner ini dan saya sangat berterima kasih atas semua kerjasamanya.

Hormat saya,

Peneliti

KUESIONER PENELITIAN
PENGARUH VOICE CHAT DALAM ONLINE GAME FREE FIRE
TERHADAP KOMUNIKASI LISAN SISWA SD INPRES DURIKUMBA
MAMUJU TENGAH



A. Identitas Responden

Nama :
 Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
 Kelas : 4 5 6

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan mencentang salah satu kotak sesuai apa yang adik-adik alami.

1. Apakah Anda suka memainkan *game* Free Fire?
 Sangat suka Suka Tidak terlalu suka
2. Sejak kapan Anda memainkan *game* Free Fire?
 3 tahun lalu 2 tahun lalu 1 tahun lalu
3. Berapa kali Anda bermain *game* Free Fire dalam sehari?
 Lebih dari 2 kali 2 kali 1 kali
4. Dalam satu kali bermain, berapa lama waktu yang Anda habiskan?
 Lebih dari 2 jam 2 jam 1 jam
5. Apakah Anda sering berbicara dengan orang lain dalam *game* Free Fire saat bermain?
 Sering Jarang Tidak Pernah
6. Apakah Anda sering mendengar kata-kata yang kasar dari teman satu tim atau dari tim yang lain saat bermain *game* Free Fire?
 Sering Jarang Tidak Pernah
7. Apakah Anda biasa mendapat ejekan dari teman satu tim atau dari tim lain saat bermain *game* Free Fire?
 Sering Jarang Tidak Pernah
8. Apakah Anda sering mendengar kata-kata kasar seperti “tolol”, “goblok”, “anjay”, “bangsat” dan lain sebagainya saat bermain *game* Free Fire?
 Sering Jarang Tidak Pernah

C. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan apa yang adik-adik alami dengan cara memberi tdana *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.

NO	DAFTAR PERNYATAAN	JAWABAN	
		Setuju	Tidak Setuju
<i>Voice Chat</i> dalam <i>game</i> Free Fire (X)			
1	Saya mengaktifkan  dan  setiap bermain <i>game</i> Free Fire		
2	Saya lebih suka <i>open mic</i> saat bermain <i>game</i> Free Fire daripada mengetik pesan		
3	Saya berbicara dengan orang lain dalam <i>game</i> Free Fire		
4	Saya mendapat ejekan dari pemain lain saat bermain <i>game</i> Free Fire		
5	Saya mendengar kata-kata kasar seperti “tolol”, “anjay”, dan lain sebagainya saat bermain <i>game</i> Free Fire		
Komunikasi lisan Siswa (Y)			

6	Saya mengikuti kata-kata kasar yang saya dengar dari <i>game</i> Free Fire		
7	Saya menggunakan kata-kata kasar yang saya dengar dari <i>game</i> Free Fire di kehidupan sehari-hari		
8	Saya berkata kasar kepada teman setiap memainkan <i>game</i> Free Fire		
9	Saya berkata kasar saat ada teman satu tim yang bermain buruk dalam <i>game</i> Free Fire		
10	Saya berkata kasar saat ada pemain lain yang juga berkata kasar kepada saya saat memainkan <i>game</i> Free Fire		
11	Saya berkata kasar saat saya kalah dalam <i>game</i> Free Fire		
12	Saya tidak pernah berkata kasar sebelum saya menggunakan <i>game</i> Free Fire		

Lampiran 2. Output Uji Validitas, Reliabilitas, Normalitas, dan Linearitas Instrumen

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	Skor
X1	Pearson Correlation	1	.690**	1.000**	.307	.694**	.935**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.165	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22
X2	Pearson Correlation	.690**	1	.690**	.095	.437*	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.673	.042	.000
	N	22	22	22	22	22	22
X3	Pearson Correlation	1.000**	.690**	1	.307	.694**	.935**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.165	.000	.000
	N	22	22	22	22	22	22
X4	Pearson Correlation	.307	.095	.307	1	.307	.514*
	Sig. (2-tailed)	.165	.673	.165		.165	.014
	N	22	22	22	22	22	22
X5	Pearson Correlation	.694**	.437*	.694**	.307	1	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000	.165		.000
	N	22	22	22	22	22	22
Skor	Pearson Correlation	.935**	.757**	.935**	.514*	.787**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.014	.000	
	N	22	22	22	22	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.837	5

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Skor
Y1	Pearson Correlation	1	.312	.261	.321	.458*	-.146	.321	.502*
	Sig. (2-tailed)		.157	.241	.145	.032	.517	.145	.017
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y2	Pearson Correlation	.312	1	.466*	.528*	.458*	.542**	.113	.676**
	Sig. (2-tailed)	.157		.029	.011	.032	.009	.616	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y3	Pearson Correlation	.261	.466*	1	.540**	.748**	.466*	.540**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.241	.029		.009	.000	.029	.009	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y4	Pearson Correlation	.321	.528*	.540**	1	.623**	.528*	.624**	.839**
	Sig. (2-tailed)	.145	.011	.009		.002	.011	.002	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y5	Pearson Correlation	.458*	.458*	.748**	.623**	1	.458*	.623**	.878**
	Sig. (2-tailed)	.032	.032	.000	.002		.032	.002	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y6	Pearson Correlation	-.146	.542**	.466*	.528*	.458*	1	.113	.589**
	Sig. (2-tailed)	.517	.009	.029	.011	.032		.616	.004
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Y7	Pearson Correlation	.321	.113	.540**	.624**	.623**	.113	1	.682**
	Sig. (2-tailed)	.145	.616	.009	.002	.002	.616		.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22
Skor	Pearson Correlation	.502*	.676**	.813**	.839**	.878**	.589**	.682**	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.001	.000	.000	.000	.004	.000	
	N	22	22	22	22	22	22	22	22

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.840	7

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		38	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.17811145	
Most Extreme Differences	Absolute	.205	
	Positive	.121	
	Negative	-.205	
Test Statistic		.205	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.079 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.000
		Upper Bound	.192

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 38 sampled tables with starting seed 2000000.



ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Komunikasi Lisan * Voice Chat	Between Groups	(Combined)	63.642	5	12.728	2.649	.041
		Linearity	41.860	1	41.860	8.712	.006
		Deviation from Linearity	21.781	4	5.445	1.133	.358
	Within Groups	153.753	32	4.805			
	Total	217.395	37				

Lampiran 3. Jawaban Pertanyaan Instrumen Variabel X (*Voice Chat*) dan Variabel Y (Komunikasi Lisan)

X1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	15.8	15.8	15.8
	Setuju	32	84.2	84.2	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan pertama instrumen variabel X “saya mengaktifkan “” dan “” setiap bermain *game* Free Fire”, sebanyak 6 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 32 responden yang setuju.

X2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	9	23.7	23.7	23.7
	Setuju	29	76.3	76.3	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan kedua “saya lebih suka *open mic* saat bermain *game* Free Fire daripada mengetik pesan”, sebanyak 9 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 29 responden yang setuju.

X3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	7	18.4	18.4	18.4
	Setuju	31	81.6	81.6	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan ketiga “saya berbicara dengan orang lain dalam *game* Free Fire”, sebanyak 7 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 31 responden yang setuju.

X4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	10	26.3	26.3	26.3
	Setuju	28	73.7	73.7	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan keempat “saya mendapat ejekan dari pemain lain saat bermain *game* Free Fire”, sebanyak 10 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 28 responden yang setuju.

X5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	15.8	15.8	15.8
	Setuju	32	84.2	84.2	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan kelima “saya mendengar kata-kata kasar seperti “tolol”, “anjay”, dan lain sebagainya saat bermain *game* Free Fire”, sebanyak 6 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 32 responden yang setuju.

Y1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	10	26.3	26.3	26.3
	Setuju	28	73.7	73.7	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan pertama instrumen variabel Y “saya mengikuti kata-kata kasar yang saya dengar dari *game* Free Fire”, sebanyak 10 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 28 responden yang setuju.

Y2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	14	36.8	36.8	36.8
	Setuju	24	63.2	63.2	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan kedua “saya menggunakan kata-kata kasar yang saya dengar dari *game* Free Fire di kehidupan sehari-hari”, sebanyak 14 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 24 responden yang setuju.

Y3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	17	44.7	44.7	44.7
	Setuju	21	55.3	55.3	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan ketiga “saya berkata kasar kepada teman setiap memainkan *game* Free Fire”, sebanyak 17 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 21 responden yang setuju.

Y4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	16	42.1	42.1	42.1
	Setuju	22	57.9	57.9	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan keempat “saya berkata kasar saat ada teman satu tim yang bermain buruk dalam *game* Free Fire”, sebanyak 16 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 22 responden yang setuju.

Y5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	10	26.3	26.3	26.3
	Setuju	28	73.7	73.7	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan kelima “saya berkata kasar saat ada pemain lain yang juga berkata kasar kepada saya saat memainkan *game* Free Fire”, sebanyak 10 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 28 responden yang setuju.

Y6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	13	34.2	34.2	34.2
	Setuju	25	65.8	65.8	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan keenam “saya berkata kasar saat saya kalah dalam *game* Free Fire”, sebanyak 13 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 25 responden yang setuju.

Y7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	17	44.7	44.7	44.7
	Setuju	21	55.3	55.3	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Pertanyaan ketujuh “Saya tidak pernah berkata kasar sebelum saya menggunakan *game* Free Fire”, sebanyak 17 responden yang menjawab tidak setuju dan sebanyak 21 responden yang setuju.

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian di SD Inpres Durikumba

