

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat, mendukung adanya globalisasi, dimana informasi dari suatu daerah dapat diterima daerah lain dengan sangat cepat. Di era ini, bahasa Inggris telah menjadi bahasa yang sangat penting untuk berkomunikasi dengan orang lain, khususnya orang dari negara atau wilayah yang berbeda. Bahasa Inggris yang dianggap sebagai bahasa penghubung secara global, atau disebut juga *Lingua Franca* menjadi bahasa yang sangat penting untuk dipahami oleh semua orang. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa yang bisa membuka kesempatan untuk memperoleh peluang yang lebih baik dalam wilayah internasional. Di Indonesia, bahasa Inggris juga mendapatkan perhatian, seperti dalam pendidikan, dan dalam kehidupan sehari-hari, dengan harapan agar bisa ikut berperan dalam persaingan di internasional (Panggabean, 2016). Meski begitu, penguasaan bahasa Inggris di Indonesia masih dinilai sangat rendah, karena pemakaian bahasa Inggris yang masih terbatas pada waktu atau kalangan tertentu saja dan belum digunakan secara umum (Panggabean, 2016).

Game online adalah permainan yang dilakukan secara *online* yang bisa dimainkan banyak orang dengan menggunakan media teknologi yang terhubung dalam internet (Affandi, 2013). Dengan menggunakan koneksi internet, *game online* memungkinkan banyak orang bisa memainkannya bersama meskipun di tempat berjauhan, sehingga pemain juga bisa berinteraksi dengan dunia luar, walaupun hanya berada di dalam kamar (Safitri, 2020). Sehingga, tidak heran jika *game online* populer di berbagai kalangan, tidak hanya di kalangan anak-anak, tetapi juga di kalangan orang dewasa (Hanifa & Hidayat, 2022). Ada banyak alasan orang bermain *game online*, yaitu melepas stres, melakukan hobi, bisa berinteraksi dan menambah relasi dengan orang lain melalui *game online* walaupun dengan jarak yang jauh, menambah kepercayaan diri, hiburan yang tidak perlu mengeluarkan banyak uang, bahkan beberapa *game* bisa menghasilkan uang (JAKPAT Survey Report, 2019).

Game online terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. *Game online* yang populer dan umum dimainkan di waktu sebelumnya, belum tentu

masih populer hingga sekarang. Di beberapa tahun yang lalu, game seperti *Arena of Valor (AOV)*, *Point Blank (PB)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)*, *Clash of Clans*, dan lain-lain. *Game online* yang populer di kalangan pemain *game* sekarang antaranya *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Mobile Legends Bang Bang*, *Roblox*, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, oleh karena berbagai pertimbangan, maka ditetapkan *game* yang akan menjadi fokus adalah *game Roblox*. Beberapa pertimbangan yang membuat terpilihnya *Roblox* untuk menjadi fokus variabel pada penelitian ini adalah

1. *Roblox* adalah *game online* yang memiliki konsep ruang virtual di internet yang menyerupai dunia nyata, yang dikenal sebagai *metaverse* (Sopiandi & Susanti, 2022), sehingga pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dalam ruang tersebut (Indarta et al., 2022). Dengan menggunakan konsep *metaverse*, *Roblox* menjadi permainan yang bersifat *borderless* atau tak terbatas, sehingga memungkinkan pemain bertemu dengan pemain dari daerah ataupun dari negara lain (Sopiandi & Susanti, 2022).
2. *Roblox* adalah permainan yang bisa membuat *game* sendiri, sehingga jika tidak menguasai banyak bahasa, atau setidaknya bahasa yang digunakan pada *Roblox* akan sulit untuk membuat *game*.
3. Dengan alasan itu juga, ada banyak *game* yang beragam di dalam *Roblox*, sehingga banyak siswa yang tertarik untuk memainkan *Roblox*.
4. Selain itu, permainan di *Roblox* juga memiliki misi untuk diselesaikan bersama, sehingga membutuhkan kerja sama dan interaksi antar pemain. Pemain yang hanya mengetahui satu bahasa akan merasa kesulitan dalam *game metaverse* karena terbatasnya bahasa yang ia pahami dan tidak terbatasnya ruang dalam *game* sehingga dapat bertemu pemain dari negara lain.

Meski begitu, ada kalanya pemain justru belajar bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dari *game* yang ia mainkan. Hal ini disebut sebagai pendidikan informal, belajar menyerap dari lingkungan sekitar. Istilah-istilah dalam *Roblox* bisa digunakan untuk menambah perbendaharaan kata, selain itu dengan berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa Inggris akan melatih keterampilan berbahasa Inggris (Safitri, 2020). Hal ini telah dipaparkan oleh Iswan dan Ati

Kusmawati dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Online Game terhadap Perkembangan Bahasa Anak* bahwa *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa siswa, karena pemerolehan bahasa pada anak umumnya lebih memusatkan pada perhatiannya yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada anak tersebut (Iswan & Kusmawati, 2015). Berdasarkan sumber-sumber di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata yang ada di dalam *game online* memperkaya perbendaharaan anak, khususnya dalam pemahaman bahasa Inggris. Siswa di usia sekolah dasar, umumnya belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar bisa menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dalam berbagai situasi, sehingga kosakata-kosakata yang dipelajari umumnya adalah kosakata yang non-formal dan digunakan untuk sehari-hari (Kemendikbud, 2023). Berikut ini klasifikasi kosakata dari *game online Roblox* yang mengelompokkan kata-kata yang bersifat umum (dapat digunakan di luar konteks Roblox) dan kata-kata yang merupakan istilah khusus dalam dunia Roblox:

Tabel 1.1
Klasifikasi Kosakata *Game Online Roblox*

Kosakata Umum dalam <i>Game Online Roblox</i>	Kosakata khusus dalam <i>Game Online Roblox</i>
<i>Jump</i>	<i>Robux</i> (Mata uang virtual dalam <i>Roblox</i>)
<i>Game</i>	<i>Obby</i> (<i>Obstacle course</i> dalam <i>Roblox</i>)
<i>Avatar</i>	<i>Gamepass</i> (Item khusus berbayar dalam <i>Roblox</i>)
<i>Win</i>	<i>Developer Console</i> (Fitur khusus pengembang dalam <i>Roblox</i>)
<i>Chat</i>	<i>Roblox Studio</i> (Alat untuk membuat <i>game</i> dalam <i>Roblox</i>)
<i>Level</i>	<i>Mesh</i> (File 3D dalam <i>Roblox</i> untuk bentuk objek kompleks)
<i>Enemy</i>	<i>UGC</i> (<i>User-Generated Content</i> , komunitas <i>Roblox</i>)
<i>VIP</i>	<i>R15</i> (Sistem animasi karakter dengan 15 bagian tubuh, khas <i>Roblox</i>)

<i>Shop</i>	<i>Admin Commands</i> (Perintah khusus yang hanya bisa digunakan oleh admin untuk mengatur jalannya permainan dalam suatu <i>game</i>)
<i>Easy</i>	<i>Datastore</i> (Sistem penyimpanan data dalam <i>Roblox</i> untuk menyimpan progress pemain)

Meski begitu selayaknya dua sisi pada koin, *Roblox* tidak hanya memberikan dampak baik kepada bahasa pemainnya. Berdasarkan hasil observasi penulis dan hasil penelitian terdahulu, tidak jarang bahasa Inggris yang tidak baik yang muncul seperti kata kasar, perilaku negatif, dan lain-lain dalam percakapan di *Roblox*. Hal ini dikhawatirkan akan membuat anak-anak meniru perilaku yang mereka lihat (Syahrani, 2015). Berdasarkan hasil penelitian Ahmad Munawir dalam jurnalnya "*Online Games and Children's Language Behavior*", ketika bermain *game online*, anak-anak menyerap banyak bahasa negatif yang menyebabkan buruknya perilaku berbahasa mereka (Munawir, 2019). Sehingga ketika bermain *game*, pemain seringkali sulit mengontrol emosi mereka dan mengumpat (Darihastining et al., 2019). Selain itu pemain jadi sering lupa waktu dan tidak menggunakannya dengan baik (Darihastining et al., 2019). Berdasarkan jurnal "Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Bahasa Anak", selain berpengaruh terhadap perilaku bahasa anak, kecanduan bermain *game* juga membuat motivasi belajar semakin menurun (Iswan & Kusmawati, 2015).

Berdasarkan sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan utama dan beberapa penelitian lainnya yang digunakan sebagai sumber, dapat disimpulkan keterbaruan dari penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada variabel *y* yang berisi peningkatan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan jaranganya penelitian yang menghubungkan antara *game online* dengan peningkatan kosakata bahasa Inggris, jika ada pun lebih jarang yang meneliti siswa sekolah dasar dan *game online Roblox* bahasa Inggris. Penelitian ini dirasa penting untuk mengetahui dan mempelajari perkembangan bahasa siswa, khususnya dalam peningkatan kosakata bahasa asing, yakni bahasa Inggris. Sehingga peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh

Game Online Roblox terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Swasta Harapan Bunda Tangerang. Karena peneliti melihat bahwa siswa SD kelas V di SDS Harapan Bunda Tangerang cukup banyak yang bermain *game online Roblox* dan banyak pemain *Roblox* yang berasal dari luar negeri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya nilai bahasa Inggris siswa.
2. Kurangnya kosakata siswa dalam bahasa Inggris.
3. Pengaruh *game online* terhadap kosakata bahasa Inggris siswa.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini terbatas hanya pada kosakata bahasa Inggris yang digunakan di dalam *game* dan siswa yang menjadi penelitian adalah siswa kelas V SDS Harapan Bunda Tangerang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibatasi, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini untuk wadah pengetahuan tentang peningkatan kosakata bahasa Inggris atau penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini.