

DAMPAK PERMAINAN DARING HAGO TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD NEGERI WOTAN 02 PATI

AAN ZULIANA PRASTIKA, VERYLIANA PURNAMASARI,
HUSNI WAKHYUDIN

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Indonesia
aanyuliana047@gmail.com

First received: 27 Agustus 2020

Final proof received: 11 Oktober 2020

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya siswa yang bermain game Hago dan sering berkomunikasi dengan temannya sehingga mengakibatkan siswa berbicara kotor atau kasar. Penelitian ini dilakukan kepada siswa SD Negeri Wotan 02 kelas IV, V, dan VI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa SD Negeri Wotan 02 Pati. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan menguraikan fakta-fakta dan data-data yang diperoleh dari sumber data melalui observasi, angket, wawancara. Hasil yang didapatkan penulis yaitu permainan daring hago dapat berdampak pada siswa antara lain siswa suka berbicara kasar atau kotor terhadap temannya. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah siswa suka berbicara kasar atau kotor sehingga sering terbawa kedalam kesehariannya, dapat menambah kosa kata baru karena sering melakukan komunikasi, kemampuan komunikasi siswa dapat terasah sehingga menjadikan siswa lebih percaya diri apabila bercerita dengan temannya, selain itu dapat memudahkan siswa dalam menambah pertemanan. Walaupun sering bermain game hago tidak menjadikan siswa SD Negeri Wotan 02 untuk berperilaku tertutup.

Kata Kunci: Game online Hago, perilaku komunikasi

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan manusia lain. Interaksi tersebut dimulai dengan saling berkomunikasi kepada manusia lainnya, karena komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Menurut Cangara (2012: 25) “komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan

tujuan untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang”. Manusia akan selalu berkeinginan untuk berbicara, bertukar ide atau gagasan dan menerima informasi dari manusia lain. Tanpa adanya komunikasi manusia tidak dapat berinteraksi dengan manusia lainnya.

Setiap tindakan dalam komunikasi meliputi tindakan verbal dan tindakan non-verbal. Komunikasi verbal adalah komuni-

kasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata lisan maupun tulisan, sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan bahasa isyarat atau bahasa tubuh. Dari perkembangan teknologi saat ini yang sangat cepat, komunikasi mulai dapat dilakukan dengan jarak jauh yaitu lewat media elektronik dengan jaringan internet.

Internet tidak lagi menjadi hal asing bagi publik, karena internet mempunyai peran yang sangat besar dalam memenuhi kebutuhan manusia akan informasi setiap harinya. Internet seringkali menjadi pilihan utama masyarakat, hal ini dikarenakan internet dianggap lebih *up to date* dibandingkan dengan media surat kabar. Selain untuk mencakup kebutuhan informasi internet juga sering digunakan untuk hiburan. Salah satu contohnya adalah *game online* yang paling banyak digemari oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Hal ini dikarenakan kebanyakan orang menganggap bahwa *game* adalah permainan yang menghibur dan menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan.

Menurut Kusumawardani (dalam Anisa dkk, 2015:3) *game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaannya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut diwaktu yang sama. Maraknya permainan daring atau biasa disebut *Game Online* sudah menjadi tren tersendiri dikalangan milenial. Salah satu permainan yang biasa dimainkan yaitu permainan Hago.

Menurut Putra dkk (2019), Hago adalah sebuah permainan online dimana didalamnya memuat berbagai macam tipe mini *game* yang bisa dimainkan sendiri, berdua, maupun secara bersama-sama dengan pengguna lain diwaktu yang sama. Hago terdapat lebih dari 80 jenis *game* yang bisa

dimainkan oleh pemain sesuai dengan *game* yang disukai.

Hago dirilis pada 23 Maret 2018, Permainan ini hanya bisa dimainkan dengan sambungan internet saja. Hago tidak dapat berfungsi dengan baik apabila terdapat gangguan atau masalah dalam jaringan internet. Permainan ini merupakan permainan yang paling banyak diminati hal itu terlihat dari berdasarkan data yang ada pada *google play store*, yang menunjukkan bahwa permainan ini telah banyak diunduh sebanyak 10 juta lebih pengguna. Hago merupakan sarana komunikasi yang cukup menarik bagi penggunaannya karena selain untuk hiburan, permainan ini juga bisa digunakan seseorang untuk berkenalan dan memperluas wawasan pergaulan untuk membina relasi pertemanan tanpa memandang suku, ras, agama, dan budaya.

Hago terhubung dengan orang-orang disekitar lokasi pemain, jadi pada saat ingin memainkan permainan ini secara otomatis akan dipasangkan dengan lawan main secara acak sesuai jarak dan lokasi pemain atau bisa juga dengan menggunakan opsi undang teman melalui sosial media seperti *facebook, whatsapp, dll* yang tersedia didalam hago. Terdapat fitur-fitur menarik didalam hago seperti fitur mikrofon, fitur emoticon, fitur chat, fitur lokasi, fitur usia dan jenis kelamin. Fitur yang tersedia dalam Hago tersebut biasanya digunakan pemain untuk menjalin komunikasi terhadap pemain lawan, walaupun hanya sekedar bertukar informasi atau hanya memberikan sebuah emoticon. Penggunaan dalam *game online* Hago ini tentunya akan menimbulkan dampak bagi penggunaannya baik dampak positif maupun dampak negatif terhadap perilaku komunikasinya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 2 November 2019 di SD Negeri Wotan 02 Pati, yang mengetahui dan bermain *game online* Hago hanya sis-

wa kelas IV, V, dan VI. Peneliti menjumpai beberapa siswa yang suka membicarakan tentang permainan hago kepada sesama temannya. Siswa menjadi lebih percaya diri lagi dalam bercerita kepada temannya tanpa rasa ragu atau rasa malu. Relasi pertemanan antar siswa juga terjalin cukup erat, hal itu terlihat dari beberapa siswa yang saling menyapa. Peneliti juga menemukan beberapa siswa yang membuli temannya karena tidak bermain game, selain itu ada juga siswa yang suka berbicara kasar atau berbicara kotor kepada temannya pada saat jam istirahat sedang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Dampak Permainan Daring Hago Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SD NEGERI WOTAN 02 PATI”.

Permainan Daring (*game online*)

Permainan daring atau biasa disebut *game online* merupakan permainan yang hanya bisa terhubung dengan jaringan internet saja. Seiring perkembangan teknologi yang semakin meningkat membuat permainan pun juga ikut mengalami perkembangan. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu *game online*. Perkembangan *game online* sendiri cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*local area network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini berbeda dengan *Game online* yang diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul perdana tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang memainkan *game* tersebut bisa banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer game*). *Game online* saat ini tidak hanya bisa dimainkan di komputer

saja tetapi saat ini *game online* sudah bisa diakses melalui *Smartphone* yang mempunyai fitur lengkap untuk game dan dapat di akses dimanapun dan kapanpun juga, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses permainan tersebut. *Game online* didefinisikan menurut Kusumawardani (dalam Anisa dkk, 2015:3) adalah *game* permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan pengguna untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama. *Game* banyak dilakukan hanya untuk menghibur diri atau menghilangkan rasa penat. Suasana dalam *game online* dirancang menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata, sehingga memudahkan pemain untuk saling berinteraksi secara langsung di waktu yang sama walaupun berada ditempat yang berbeda.

Game online menurut Burhan dan Tsharir (2015) (dalam Kurniawan, 2017:98) merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Selanjutnya Young (2005) (dalam kurniawan, 2017:99) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. *Game online* pada dasarnya ditunjukkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar mengusir refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya membuat individu menjadi kecanduan. Seorang psikolog yaitu Rahmat (dalam Aziz, 2016:8) mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, beri-

si gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Intensitas bermain *game* membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu, salah satunya yaitu perilaku komunikasinya. Setidaknya ada 4 unit aspek kecanduan *game* menurut Setiawan (2018:148), Keempat aspek tersebut adalah: 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game*. 2) *Withdrawal* (penarikan diri), seseorang yang kecanduan *game* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game. 3) *Tolerance* (toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game*. 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu *game mobile* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game* saja.

Selama ini *game online* membawa banyak dampak, mulai dari dampak positif hingga dampak negatif. Jika kita bisa menimbang antara positif dan negatif mungkin banyak positifnya, menurut Setiawan (2018:148) dampak positifnya antara lain: 1) Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi, dalam setiap permainan tentunya terdapat sebuah level atau tingkat permainan yang berbeda-beda, hal itu mengharuskan pemainnya mampu berfikir kreatif untuk mencari solusi agar mampu memecahkan dan memenangkan *game* tersebut dari lawan

mainnya. 2) Melatih konsentrasi dan ketekunan, dalam memainkan *game* dapat melatih konsentrasi pemain karena pada saat memainannya kita hanya fokus dan berkonsentrasi terhadap *game* yang dimainkan. 3) Mempermudah belajar bahasa, sebuah *game* tentunya terdapat beberapa macam bahasa seperti bahasa indonesia ataupun bahasa inggris. Melalui *game* tersebut dapat membantu untuk tidak hanya membangun kosakata tetapi juga membantu pemain dalam memperkuat keterampilan percakapan dalam berbahasa. 4) Menambah relasi pertemanan, pada saat memainkan *game online* tentunya kita akan menemukan teman baru yang akan menjadi lawan main, selain itu didalam *game* juga menyediakan fitur *chat* atau *microphone* yang dapat mempermudah pemain untuk saling berinteraksi dengan lawannya.

Banyak masyarakat cenderung menganggap *game online* banyak sisi negatifnya dari pada sisi positifnya karena berpengaruh terhadap perilaku siswa yang mengarah pada penyimpangan sosialnya, dampak negatif menurut setiawan (2018:148) antara lain: 1) Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, dengan bermain game maka akan menyita banyak waktu apalagi bagi pemain yang sudah mulai kecanduan maka mereka akan rela menghabiskan waktunya untuk bermain game secara terus menerus. Tanpa disadari mereka telah menghilangkan waktu mereka untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. 2) Meniru atau berbicara kata-kata kotor dan kasar, game sekarang banyak yang menyediakan fitur suara yang memudahkan pengguna untuk saling berinteraksi, namun tidak menutup kemungkinan dengan adanya fitur suara tersebut dapat dijadikan pemain untuk saling berbicara kotor atau kasar kepada lawan mainnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* akan membawa

dampak atau pengaruh bagi penggunaannya baik itu dampak positif maupun negatif tergantung bagaimana cara menggunakannya.

Permainan Hago

Hago merupakan sebuah permainan yang didalamnya memuat banyak mini *game* yang dapat dimainkan secara sendiri ataupun bersama-sama. Hago merupakan social mini game online yang sedang trending dan saat ini menduduki peringkat 1 di “*Top Free Apps*” *play store* (18 juli 2018). Hago menunjukkan bahwa permainan ini telah banyak diunduh sebanyak 10 juta pengguna dan mendapat rating sebesar 4,6. Hago mengusung tema permainan sebagai media sosial. Jadi selama bermain, kita bisa bercerita langsung melalui suara dan juga pesan singkat. Kita juga bisa mengundang teman dari *facebook*, *whatsapp*, *line*, *instagram* dan *link* lainnya atau bisa juga dengan mencari *nickname* atau *id* juga dari teman kita. Menurut putra dkk (2019), Hago adalah permainan online dimana didalamnya memuat berbagai macam tipe mini game yang bisa dimainkan sendiri, berdua, maupun secara bersama-sama dengan pengguna lain di waktu yang sama. Jadi dapat disimpulkan hago adalah sebuah permainan yang didalamnya memuat macam-macam game yang bisa dimainkan sesuai dengan keinginan pemain.

Hago dirilis pada 23 Maret 2018, permainan ini dapat diunduh melalui google play store atau App store untuk pengguna Android dengan ukuran 24 MB dan 59 MB untuk iOS. Versi Android yang dibutuhkan agar bisa memasang aplikasi ini minimal 4.0.3. sedangkan untuk iOS dibutuhkan versi 9.0 ke atas. Hago terdapat lebih dari 23 jenis permainan yang bisa dimainkan oleh pemain yang terbagi menjadi 15 game PVP online, 4 game *single player* dan 4 game lokal. Pada menu utama, pemain

dapat memilih untuk game yang ingin dimainkan. Untuk game PVP, pemain akan langsung otomatis masuk dalam *queue* (antrean). Setelah itu akan melawan player lain yang memilih game serupa. Game ini dapat berlangsung dalam kurun waktu 1-10 menit. Berikut beberapa jenis game yang ada didalam Hago diantaranya :

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1. <i>Sheep fight</i> | 12. Nyan cat |
| 2. <i>Fun link</i> | 13. <i>Werewolf</i> |
| 3. <i>Knife Hit</i> | 14. <i>Halma</i> |
| 4. <i>Brain Quiz</i> | 15. <i>Star Blast</i> |
| 5. <i>Ludo Hago</i> | 16. <i>Magic Word</i> |
| 6. Tahu Tempe | 17. <i>Sack jumping</i> |
| 7. <i>SOS</i> | 18. <i>Magic Puzzle</i> |
| 8. <i>Jump jump</i> | 19. <i>Grab coin</i> |
| 9. <i>Snake & Ladder</i> | 20. <i>Let's Dance</i> |
| 10. <i>Stickman Run</i> | 21. <i>Crazy Wheel</i> |
| 11. <i>Tennis Go</i> | |

Perilaku Komunikasi

Irma (2016:4) menyatakan Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan. Dengan kata lain, perilaku pada umumnya dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu. Tujuan spesifik tidak selamanya diketahui dengan sadar oleh orang yang bersangkutan. Sedangkan Rogers (dalam Irma, 2016:4) menyatakan bahwa perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok didalam menerima atau menyampaikan pesan yang diindisikan dengan adanya partisipasi, hubungan dengan sistem sosial, kesosmopolitan, hubungan dengan agen pembaharu, keaktifan mencari informasi pengetahuan mengenai hal-hal baru.

Bentuk perilaku dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatan. Namun demikian tidak berarti bahwa bentuk dan perilaku hanya dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatan, tetapi juga bersifat tersembunyi, yaitu dalam bentuk motivasi, pengetahuan dan pemahaman. Bloom (1956) (dalam Maulidiah dkk 2019:123) membagi menjadi 3 macam bentuk perilaku, yaitu *Cognitive*, *Affective*, dan *Psikomotorik*. Perilaku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka. Perilaku tertutup ialah respon seseorang terhadap

perbuatan bersifat tertutup. Respon terhadap tindakan masih terbatas pada perhatian, persepsi, kesadaran. Dan sikap yang terjadi belum bisa dimintai secara jelas oleh seseorang. Pengertian perilaku terbuka itu sendiri ialah respon seseorang terhadap tindakan bersifat nyata dan terbuka. Respon terhadap tindakan tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

Perilaku komunikasi seseorang dapat dilihat dari kebiasaan seseorang dalam berkomunikasi, maka sebaiknya perlu diperhatikan hal-hal bahwa seseorang akan melakukan komunikasi sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Cangara (2012:25) "komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang". Selanjutnya menurut Everett M. Rogers (dalam Cangara, 2012:22) "komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka".

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses pemberian informasi dari pengirim untuk disampaikan kepada penerima dengan maksud memengaruhi pikirannya. Setiap manusia senantiasa selalu ingin melakukan komunikasi dengan manusia lain. Maka dari itu manusia perlu melakukan komunikasi, sesuai dengan pendapat Harold D. Lasswell salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi menyebutkan tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab, mengapa manusia perlu berkomunikasi: Hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya, Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui peluang-peluang yang ada untuk dimanfaatkan, dipelihara, dan menghindar pada hal-hal yang mengancam alam sekitarnya. Melalui komunikasi manusia dapat suatu kejadian atau peristiwa. Bahkan melalui ko-

munikasi manusia dapat mengembangkan pengetahuannya, yakni belajar dari pengalamannya, maupun melalui informasi yang mereka terima dari lingkungan sekitarnya; Upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya, Proses kelanjutan suatu masyarakat sesungguhnya tergantung bagaimana masyarakat itu bisa beradaptasi dengan lingkungannya; Upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisasi, Suatu masyarakat yang ingin mempertahankan keberadaannya, maka anggota masyarakatnya dituntut untuk melakukan pertukaran nilai, perilaku, dan peranan. Fungsi - fungsi ini menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Moleong (2016:6) Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Model pendekatan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan bentuk teks naratif. Penelitian ini mendeskripsikan dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa SD Negeri Wotan 02 Pati. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wotan 02 Pati. Subyek dalam penelitian ini adalah semua siswa SD Negeri Wotan 02 PATI. Penelitian ini lebih memfokuskan kepada siswa yang bermain *game online* Hago.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah Sumber data yang langsung memberikan

data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017: 225). Data primer dalam penelitian ini adalah berupa angket atau tabel analisis dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa. Data sekunder adalah Sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2017:225). Data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen sekolah, atau observasi terkait dengan masalah penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa prosedur pengumpulan data yaitu Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung dilapangan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data, dengan cara terjun dan melihat langsung ke lapangan terhadap obyek yang diteliti dengan menggunakan alat bantu yaitu lembar observasi. Wawancara digunakan untuk mengetahui dampak permainan daring Hago terhadap perilaku komunikasi siswa. Peneliti akan melakukan wawancara terstruktur kepada kepala sekolah dan guru terkait dengan dampak permainan daring Hago terhadap perilaku komunikasi siswa SD Negeri Wotan 02 Pati. Alat yang digunakan peneliti adalah instrumen wawancara. Kuisisioner atau Angket pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono 2017: 142). Pada penelitian ini penulis menggunakan kuisisioner atau angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi. Moleong (2016:330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Pada penelitian ini

menggunakan triangulasi teknik Triangulasi teknik yang dilakukan peneliti sendiri yaitu berupa observasi, wawancara, kuisisioner/angket, dan dokumentasi. Analisis Data dalam penelitian kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa SD Negeri Wotan 02 Pati. Permainan daring Hago dapat berdampak pada siswa baik dampak positif maupun dampak negatif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, siswa tidak diperkenankan membawa Hp di sekolah, walupun tidak diperkenankan membawa HP di sekolah siswa tetap membicarakan permainan hago dengan temannya dengan penuh percaya diri. Hal itu sesuai dengan hasil angket siswa yang menyatakan 50% dari 40 siswa sering bercerita game hago dengan percaya diri kepada teman sekolahnya. Dapat memudahkan siswa untuk menambah atau menjalin relasi pertemanan, sesuai dengan hasil anget menyatakan 63% dari 40 siswa permainan hago selalu memudahkan dalam menambah pertemanan.

Selain itu terdapat siswa yang membuli temannya ketika tidak bermain game hago, Hal tersebut sesuai dengan hasil angket yang menyatakan 58% dari 40 siswa sering memainkan hago sehingga membuat kecanduan. Menurut cambrige dictionary (dalam suplig 2017: 181) kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal hal yang lain. Kecanduan game tersebut dapat mengakibatkan perubahan perilaku, baik itu perilaku tertutup maupun perilaku terbuka. Bentuk perilaku dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatan.

Perilaku adalah kegiatan dari manusia yang mempunyai makna secara luas antara lain makan, minum, tidur, membaca, menulis, dan lain sebagainya, dari uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa perilaku manusia yaitu aktivitas, baik yang dilihat secara langsung maupun tidak langsung (Notoatmodjo, 2003) (dalam Maulidiah dkk 2019:123). Bentuk perilaku dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatan. Namun demikian tidak berarti bahwa bentuk dan perilaku hanya dapat dilihat dari tingkah laku dan perbuatan, tetapi juga bersifat tersembunyi, yaitu dalam bentuk motivasi, pengetahuan dan pemahaman. Hal ini berhubungan dengan data hasil dari wawancara yang dapat merubah perilaku komunikasi siswa, didapatkan hasil yaitu terdapat siswa yang suka berbicara kotor karena sering berinteraksi dengan lawan mainnya, sehingga hal tersebut sering terbawa kedalam kesehariannya termasuk pada saat disekolah mereka menjadi sering berbicara kotor dengan temannya.

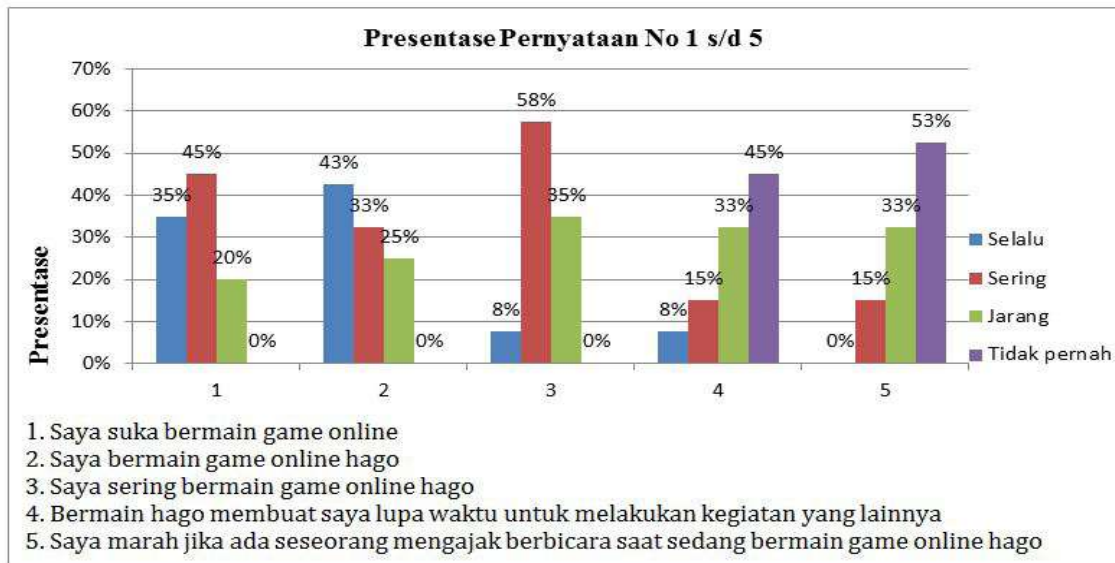
Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa menyatakan 48% dari 40 siswa sering berbicara kotor dan terbawa kedalam kesehariannya. Selain itu permainan hago dapat mengasah kemampuan komunikasi siswa karena seringnya melakukan interaksi dengan lawan main lewat fitur yang ada di permainan Hago. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa yang menyatakan 50% dari 40 siswa Hago selalu mengasah kemampuan komunikasinya dan 50% dari 40 siswa sering mengaktifkan ikon mikrofon untuk berkomunikasi dengan lawan mainnya. Menurut Cangara (2012:25) “komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang”. Selanjutnya menurut Everett M. Rogers (dalam Cangara, 2012:22) “komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada

satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses pemberian informasi dari pengirim untuk disampaikan kepada penerima dengan maksud memengaruhi pikirannya.

Walaupun sering bermain game online Hago dan menjadi pengguna aktif tidak menjadikan siswa SD Negeri Wotan 02 menjadi pribadi yang *introvert*, hal tersebut terlihat dari hasil angket siswa yang menyatakan 50% dari 40 siswa lebih suka berinteraksi dengan sering mengaktifkan ikon mikrofon dibandingkan dengan tidak mengaktifkan ikon mikrofon yang ada di fitur *game online* hago, apabila ada yang mengajak berbicara pada saat bermain game hago tidak menjadikan siswa SDN Wotan 02 untuk menjadi pemarah. Selain itu siswa sering bertukar data pribadi dengan lawan mainnya seperti nomor telepon, facebook, whatsapp, instagram, atau lainnya sehingga memudahkan dalam menambah pertemanan baru.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya upaya penanganan yang dilakukan oleh pihak guru, sekolah dan orang tua untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan akibat bermain game hago. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan selalu memberi pengertian kepada siswa serta memberikan contoh-contoh dampak yang ditimbulkan dari bermain game Hago, selain itu selama dirumah orang tua dihibau untuk selalu mengawasi dan mengontrol anak apabila bermain *game online*. Dengan tersebut diharapkan dapat merubah kebiasaan yang ditimbulkan dari bermain *game online* dan dapat beralih melakukan kegiatan yang lebih positif.

Berikut hasil dari grafik tabel angket dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa Sd Negeri Wotan 02 Pati.



Gambar 1. Presentasi Pernyataan No 1 - 5

Dari diagram 1 didapatkan bahwa 45% siswa menyatakan sering bermain *game online*, 43% siswa menyatakan selalu suka bermain *game online* hago, 58% siswa menyatakan sering bermain *game online* hago, 45% siswa menyatakan tidak pernah

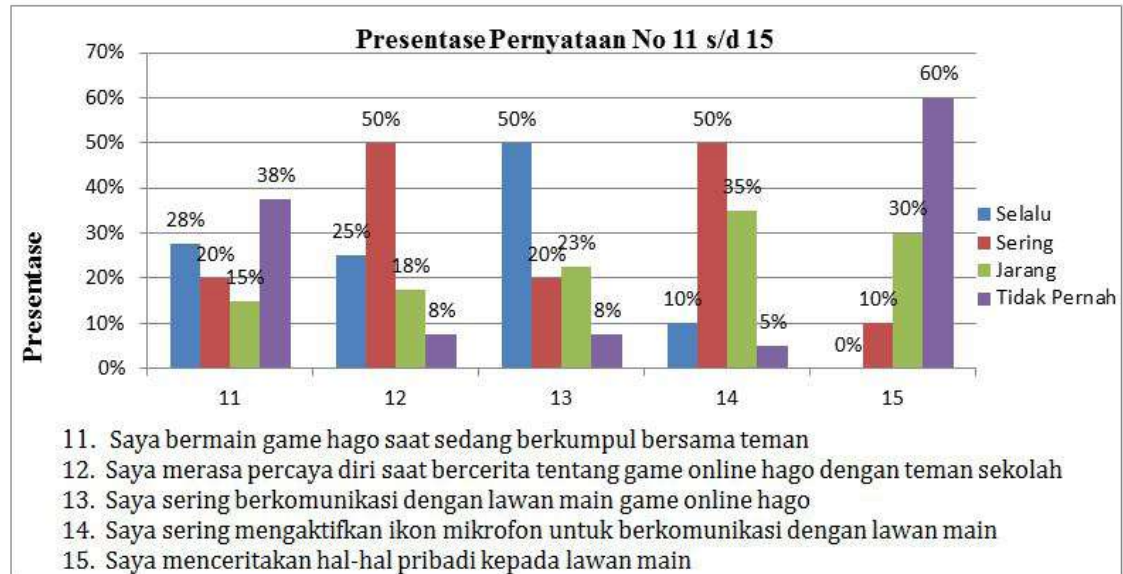
membuat lupa waktu untuk melakukan kegiatan yang lainnya, 53% siswa menyatakan tidak pernah marah jika ada seseorang mengajak bicara saat sedang bermain *game online* hago.



Gambar 2. Presentasi Pernyataan No 6 -10

Dari daiagram 2 didapatkan bahwa 38% siswa menyatakan sering bercerita tentang game online hago dengan teman sekolah, 100% siswa menyatakan tidak pernah bermain *game online* hago di sekolah, 43% siswa menyatakan jarang bermain

game online hago sepulang sekolah, 45% siswa menyatakan tidak pernah bermain game online hago dengan teman sekolah, 48% siswa menyatakan selalu bermain game online hago dari pada bermain dengan teman sebaya.



Gambar 3. Presentasi Pernyataan No 11 - 15

Dari diagram 3 didapatkan bahwa 38% siswa menyatakan tidak pernah bermain *game online* hago saat sedang berkumpul bersama teman, 50% siswa menyatakan sering percaya diri saat bercerita tentang *game online* hago dengan teman sekolah, 50% siswa menyatakan selalu berkomuni-

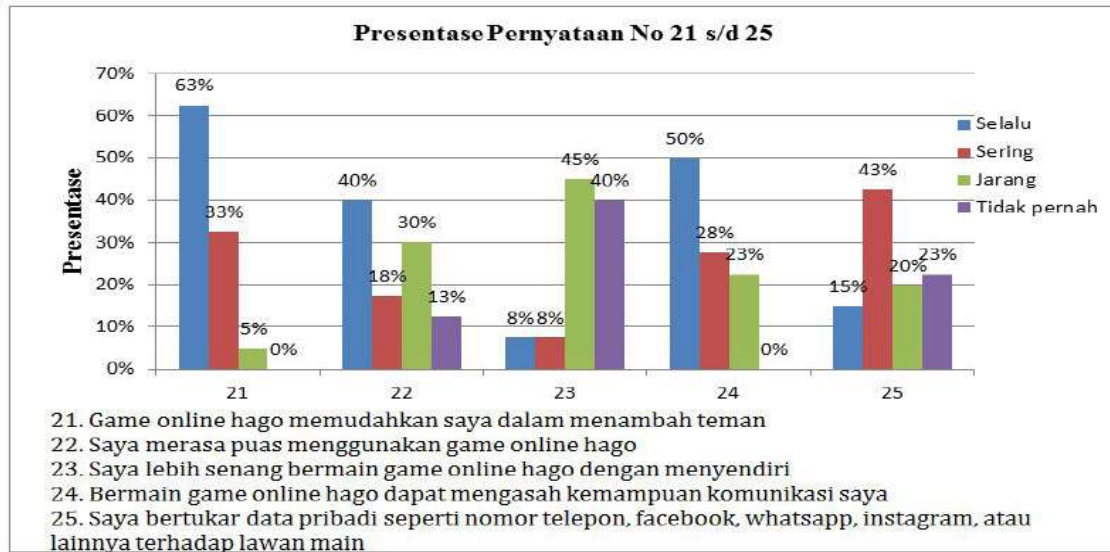
kasi dengan lawan main *game online* hago, 50% siswa menyatakan sering mengaktifkan ikon mikrofon untuk saling berkomunikasi dengan lawan main, 60% siswa menyatakan tidak pernah menceritakan hal-hal pribadi kepada lawan main.



Gambar 4. Presentasi Pernyataan No 16 - 20

Dari diagram 4 didapatkan bahwa 38% siswa menyatakan sering membuli teman sekolah yang tidak bermain *game online* hago, 48% siswa menyatakan sering berbicara kotor terhadap lawan pada saat bermain *game online* hago, 48% siswa menyatakan sering berbicara kotor terhadap

lawan main, terbawa kedalam keseharian, 53% siswa menyatakan jarang diam dengan lawan main pada saat game berlangsung, 65% siswa menyatakan tidak pernah dengan bermain *game online* hago menjadikan sebagai perilaku yang tertutup.



Gambar 5. Presentasi Pernyataan No 21 - 25

Dari diagram 5 didapatkan bahwa 63% siswa menyatakan game online hago selalu memudahkan dalam menambah teman, 40% siswa menyatakan selalu merasa puas menggunakan game online hago, 45% siswa menyatakan jarang bermain game online hago dengan menyendiri, 50% siswa menyatakan bermain game online hago selalu mengasah kemampuan komunikasi, 43% siswa menyatakan sering bertukar data pribadi seperti nomor telepon, facebook, whatsapp, isntagram, atau lainnya terhadap lawan main.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Wotan 02 Pati mengenai “Bagaimana dampak permainan daring hago terhadap perilaku komunikasi siswa SD Negeri Wotan 02 Pati?” menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sering bermain *game Hago* sehingga membawa dampak positif dan negatif, antara lain siswa suka berbicara kasar atau kotor sehingga sering terbawa kedalam kesehariannya, dapat menambah kosa kata baru karena sering melakukan komunikasi, masih ada siswa yang suka membuli temannya apabila tidak bermain game online hago, kemampuan komunika-

si siswa dapat terasah sehingga menjadikan siswa lebih percaya diri apabila bercerita dengan temannya, selain itu dapat memudahkan siswa dalam menambah pertemanan. Walaupun sering bermain game hago tidak menjadikan siswa SD Negeri Wotan 02 untuk berperilaku tertutup.

Berdasarkan analisis serta kesimpulan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Wotan 02 Pati, maka saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagi Sekolah diharapkan dapat memberi pengetahuan bagi siswa tentang dampak yang ditimbulkan akibat terlalu sering bermain *game online*

Bagi guru hendaknya memberi motivasi dan dorongan kepada siswa agar tidak kecanduan bermain *game online* , dengan demikian siswa diharapkan dapat merubah kebiasaan bermain game online dan melakukan kegiatan yang lebih positif

Bagi orang tua hendaknya selalu mengawasi dan mengontrol anak setiap bermain *gadget* serta mengatur waktu yang tepat untuk anak bermain *game online*

Bagi siswa hendaknya dapat mengontrol emosinya di berbagai kondisi apapun dan dapat membatasi diri dalam bermain *game online*

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., Asrosi, A., & Wicaksono, L. (2018). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Kreativitas Belajar Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9).
- Aziz, M. S. (2016). Pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi antar personal siswa kelas X TSM di sekolah SMK PGRI 4 kota Kediri tahun pelajaran 2015/2016. Skripsi. Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Cangara, H. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Edisi kedua. Jakarta: Rajawali pers.
- Irma, M. R. (2016). Perilaku komunikasi komunitas shinwa cosplay pekanbaru dalam membentuk kohesivitas kelompok. *JOM Fisip* 3(2)
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokratinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal konseling Gusjigang* 3(1)
- Maulidiah Bahiyatul Lu'lu'ul, Ika Ratih Sulistiani, Ika Anggraheni. (2019). Upaya guru akidah akhlak dalam membangun perilaku siswa mts nurul jadid surodinawan mojokerto. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 4, no 3
- Sulistiani, I. R., & Anggraheni, I. (2019). Upaya Guru Akidah Akhlak dalam Mengembangkan Perilaku Siswa MTs Nurul Jadid Surodinawan Mojokerto. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 121-126.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor exacta* 11(2)
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA Kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di makasar. *Jurnal jaffray* 15(2)
- Anggesa, R. (2018, Juli). Inovasi Terbaru, 20 Game Dalam 1 Konten Aplikasi Android. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/resdika220898/5b4f684c677ffb3c9317afa2/inovasiterbaru-20-game-dalam-1-konten-aplikasi-android?page=all>