

**PKM EDUKASI BAHASA INGGRIS SARKASME
DALAM GAME ONLINE UNTUK IBU-IBU PAGUYUBAN IKATAN
KELUARGA BESAR PANGIAN RAYA
PROVINSI BENGKULU**

Ira Maisarah^{1)*}, Reza Satria Rinaldi²

^{1), 2)} Universitas Bengkulu, Indonesia

*Corresponding author: iramaisarah@unib.ac.id

Informasi Artikel

Terima : 29 Juli 2023

Revisi : -

Disetujui : 16 Juli 2023

Kata Kunci:

Edukasi, Sarkasme, Bahasa Inggris, *Game Online*

ABSTRAK

Masyarakat hari ini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang begitu pesat, salah satunya adalah Game Online. Game online ini telah menjadi gaya hidup baru di tengah-tengah masyarakat Indonesia, terutama para anak-anak dan remaja. Banyak masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, salah satunya adalah anak-anak mudah mengucapkan kata-kata kotor. Ucapan kata-kata kotor ini biasanya berupa kosa kata yang di suarakan oleh para aktor di dalam game online tersebut. Kata-kata ini banyak menggunakan Bahasa Inggris, karena game online ini di produksi oleh orang-orang luar dan di sebarakan ke seluruh dunia. Sehingga, Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi bahasa yang dominan di gunakan dalam dubbing (pengisi suara) para aktor di dalam game online. Oleh karena itu, orang tua sebagai tonggak pendidikan di dalam rumah tangga harus mengambil bagian di dalam pendidikan anak-anak. Karena, salah satu pilar pendidikan adalah keluarga, terutama Ibu yang biasanya lebih dekat dengan anak-anak di rumah. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang diberikan dari kegiatan PKM Pembinaan ini adalah edukasi Bahasa Inggris Sarkasme untuk Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Besar Pangian Raya Provinsi Bengkulu. Dari kegiatan pengabdian diperoleh bahwa Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Besar Pangian Raya Provinsi Bengkulu bertambah pengetahuan mereka tentang Bahasa Inggris sarkasme di dalam game online. Mereka merasakan manfaat dari kegiatan tersebut yang ditunjukkan dari respon positif selama kegiatan berlangsung.

PENDAHULUAN

Masyarakat hari ini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang begitu pesat, salah satunya adalah *Game Online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet (Asfihan, 2022). Berdasarkan sejarahnya, *game online* masuk ke Indonesia pada tahun 2001. *Game online* ini telah menjadi gaya hidup baru di tengah-tengah masyarakat Indonesia, terutama para anak-anak dan remaja. Terlebih lagi pada saat ini, *game online* dapat dimainkan melalui gawai yang bisa di bawa ke mana saja dan dimainkan kapan saja.

Tak hanya itu, masyarakat juga melihat *game online* sebagai peluang untuk usaha. Ada di antara mereka yang menyewakan *game online* dengan hanya membayar beberapa ribu saja. Akibatnya, peluang bermain *game online* secara masif makin terbuka luas di tengah-tengah masyarakat. *Game online* ini tentunya memberikan dampak yang besar, terutama pada remaja yang baru tumbuh dan berkembang serta baru mencari jati diri (Surbakti, 2017). Menurut Surbakti (2017), *game online* akan membuat remaja menjadi candu, dan akan berdampak pada pembelajarannya. Bahkan, tidak sedikit terjadinya tindakan kriminal akibat dari

game online ini (Rasyid, 2022), terlebih lagi jika *game online* dijadikan sebagai tempat pelarian oleh remaja tersebut (Novrialdy, 2019).

Mengapa bisa demikian?

Menurut Santrock (2018) dan Slavin (2018) “*Teenagers assert their independence in ways that often are supported by their peer group, but not by their parents*”. Artinya, kehidupan anak remaja itu akan lebih dominan dipengaruhi oleh kelompok teman sebayanya. Karena, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Sehingga, teman yang tergabung dalam satu kelompok menjadi lebih mudah memberikan pengaruh positif maupun negatif pada individu remaja tersebut. Termasuk dalam permainan *game online* yang biasanya dimainkan secara berkelompok oleh para remaja. Dengan sering bermain bersama, maka mereka memiliki ikatan batin satu sama lainnya, sehingga dapat saling mempengaruhi.

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan bahwa ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya (1) kurang peduli terhadap kegiatan sosial, (2) kehilangan kontrol atas waktu, dan (3) menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Selain itu, banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan—perkelahian, perusakan, dan pembunuhan—secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Sehingga, remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* menjadi mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).

Ucapan kata-kata kotor ini biasanya berupa kosa kata yang di suarkan oleh para aktor di dalam *game online* tersebut. Kata-kata ini banyak menggunakan Bahasa Inggris, karena *game online* ini di produksi

oleh orang-orang luar dan di sebarakan ke seluruh dunia. Sehingga, Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadi bahasa yang dominan di gunakan dalam *dubbing* (pengisi suara) para aktor di dalam *game online*. Aktor-aktor di dalam *game online* ini akan mengekspresikan emosinya dengan mengeluarkan ucapan-ucapan tertentu. Salah satunya adalah ucapan sarkasme (kata-kata pedas dan kasar). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iswan (2014) *game online* sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 9-12 tahun. Banyak kata-kata yang terucap dan terlontar adalah kata-kata yang kotor dan kurang pantas didengar. Anak-anak yang hampir bermain *game online* menjadi kecanduan yang sangat berat sehingga mengganggu perkembangan mereka.

Kebanyakan dari anak-anak pada usia remaja hanya mampu menirukan kosa kata yang mereka dengar, lihat, dan baca tanpa mengetahui makna yang sesungguhnya. Misalnya saja kata ‘*fuck*’ yang di dalam Bahasa Inggris memiliki makna negatif berupa mengumpat, tetapi anak-anak hanya bisa menirukannya saja tanpa tahu apa makna kata tersebut, apa fungsinya, dan ditujukan pada konteks apa. Selain itu, anak-anak remaja juga berekspresi sebagaimana para aktor dalam permainan *game online* mengekspresikan dirinya tanpa tahu apakah yang ditirunya itu patut dan pantas serta berterima dengan kaidah moral, budaya dan agama yang ada di tengah-tengah masyarakat.

Oleh karena itu, anak-anak sebagai generasi harapan di masa mendatang menjadi sentral dalam pendidikan. Permasalahan yang dihadapi anak-anak menjadi lebih kompleks kompleks di era digital yang mendekatkan mereka dengan teknologi tersebut. Dengan demikian, sudah sepatutnya para pendidik, termasuk Universitas Bengkulu, mengambil peran penting tersebut dengan selalu awas terhadap perkembangan bahasa dan tingkah laku anak-anak agar *agent of change* (agen peubah) dapat diciptakan menjadi remaja yang cerdas dan berakhlak mulia sebagaimana yang diharapkan di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Tidak hanya guru, orang tua sebagai tonggak pendidikan di dalam rumah tangga harus mengambil bagian di dalam pendidikan anak-anak. Karena, salah satu pilar pendidikan adalah keluarga, terutama Ibu yang biasanya lebih dekat dengan anak-anak di rumah. Selain itu, kurikulum Bahasa Inggris untuk sekolah menengah hanya mengajarkan tentang Bahasa Inggris yang sifatnya standar. Sebagaimana yang terlihat pada buku-buku teks yang digunakan di sekolah menengah, ditemukan bahwa tidak ada pengajaran tentang ungkapan-ungkapan dan ekspresi-ekspresi negatif dalam Bahasa Inggris. Sehingga, anak-anak tidak pernah mendengarkan bahasa-bahasa yang tabu atau bahkan berisikan Sarkasme. Hal ini tentu saja menjadi permasalahan bagi anak, karena mereka tidak memiliki pengetahuan tentang ungkapan-ungkapan Sarkasme tersebut.

Pada saat ini, sebagian besar anak-anak usia sudah bermain *game online*. Dalam permainan tersebut, mereka bisa saja terhubung dan berkomunikasi dengan orang asing yang berasal dari luar negeri. Tentu saja, komunikasi yang digunakan dalam bahasa Inggris. Kebanyakan dari pemain *game online* tersebut menggunakan kosa kata Sarkasme untuk mengekspresikan kegagalan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan permainan yang mungkin tidak dipahami maksud dan artinya oleh siswa.

METODE KEGIATAN

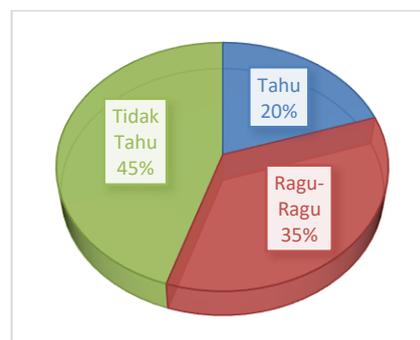
Kegiatan PKM Pembinaan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi serta partisipasi aktif dari Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Besar Pangian Raya Provinsi Bengkulu. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini

akan dilaksanakan dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang dilaksanakan secara partisipatif oleh Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Besar Pangian Raya Provinsi Bengkulu.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada Hari Minggu Tanggal 25 Juni 2023 Pukul 14.00 – 16.00 WIB di Jl. Sumatera 2 No. 20 RT. 7 RW 3 Sukamerindu, Sungai Serut, Kota Bengkulu. Kegiatan ini dihadiri oleh Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Besar Pangian Raya Provinsi Bengkulu sebanyak 30 orang peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei pada saat pengabdian, ditemukan bahwa masih banyak Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Pangian Raya Provinsi Bengkulu yang tidak mengetahui kata-kata Sarkasme Bahasa Inggris di dalam *game online* sebagaimana yang terdata pada Figur 1. berikut:



Figur 1. Persentase Pengetahuan

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa sebanyak 20% Ibu-Ibu mengetahui tentang kosa kata sarkasme dalam Bahasa Inggris, sebanyak 35% menjawab ragu-ragu, dan sebanyak 45% menjawab tidak tahu. Ibu-Ibu yang mengetahui kosa kata sarkasme dalam Bahasa Inggris merupakan Ibu-Ibu yang lahir pada era milenials atau yang sering disebut dengan istilah Generasi Y atau Generasi Millennial, yaitu sekitar tahun 1980-an. Orang-orang yang lahir pada tahun ini sudah mengenal digitalisasi atau teknologi. Dengan demikian, mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi yang

menghampiri anak-anak mereka pada saat ini. Sedangkan sebanyak 35% dan 45% dari Ibu-Ibu tersebut merupakan kelahiran pada masa Baby Boomers dan Generasi X di mana teknologi belum berkembang.

Berikut ini adalah dokumentasi pengabdian kepada masyarakat:



Gambar 1. Suasana Pengabdian

Kosa kata Sarkasme yang sering digunakan di dalam *game online* yaitu *fuck*, *hell*, *damn*, *shit*, *toxic*, *ass*, dan *bastard*. Pertama, secara harfiah, kata *fuck* diartikan sebagai hubungan intim. Namun, kata *fuck* dalam konteks *game online* dapat berarti 'sial' atau 'sialan'. Ekspresi yang sering digunakan selama permainan biasanya adalah 'fuck' atau 'what the fuck'. Kedua, secara harfiah, kata *hell* diartikan sebagai neraka.



Gambar 2. Penyajian Materi

Ekspresi yang biasanya diungkapkan oleh para pemain *game online* seperti 'what the hell' yang artinya 'apa-apaan ini'. dalam penggunaan apapun akan tetap bermakna negatif, yaitu 'persetan (*fuck*) dan neraka (*hell*)'. Ketiga, secara harfiah, kata *damn* bermakna 'sial'. Keempat, secara harfiah, kata *shit* berarti 'kotoran'. Keempat, secara harfiah, kata *toxic* memiliki arti 'beracun' atau 'merusak'. Kata ini biasanya

digunakan untuk menggambarkan perilaku yang kurang baik. Kelima, secara harfiah, kata *ass* memiliki makna 'bokong' atau 'pantat'. Namun, pada beberapa ekspresi, kata *ass* juga bermakna 'brengek'. Terakhir, secara harfiah, kata *bastard* bermakna 'bajingan'.

Kata-kata ini biasanya diekspresikan ketika para pemain mendapatkan sebuah kegagalan atau rintangan selama bermain *game online*. Misalnya, ketika para pemain tidak mampu mencapai tujuan permainan, maka mereka akan berekspresi dengan ungkapan 'shit' (sialan). Selanjutnya, ketika mereka mendapatkan lawan dari pemain lain, maka pemain akan menggunakan ekspresi 'what the fuck'.

Pada hakikatnya, sarkasme dapat diartikan sebagai penggunaan kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain, berupa cemoohan atau ejekan kasar (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2016). Kata sarkasme diturunkan dari kata Yunani *sarkasmos* yang berarti "merobek-robek daging seperti anjing", "menggigit bibir karena marah", atau "berbicara dengan kepahitan" (Cahyo et al., 2020). Sarkasme merupakan suatu acuan yang lebih kasar dari ironi dan sinisme dan mengandung kepahitan serta celaan yang getir (Hilmawan, 2022). Sarkasme dapat bersifat ironis, atau tidak, tetapi yang pasti adalah bahwa gaya bahasa ini selalu akan menyakiti hati dan kurang enak didengar (Lutfiyani et al., 2020).

Pada saat ini, kata-kata Sarkasme yang menggunakan Bahasa Inggris banyak di jumpai dalam *game online*. Permainan video yang menggunakan jaringan komputer pribadi atau konsol *video game* disebut *game online* (Surbakti, 2017). *Game online* berawal pada tahun 1969 yang bertujuan untuk mengembangkan dunia pendidikan (Surbakti, 2017; Chairunnisa, 2022; dan Asfihan, 2022). Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, di 1970, *game online* berubah menjadi sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang

diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain. Pada saat ini, *game online* lebih banyak digunakan sebagai hiburan bagi para pemainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (2016) degradasi adalah kemunduran atau kemerosotan, sedangkan moral adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Misalnya, akhlak, budi pekerti, dan nilai-nilai susila. Di dalam dunia pendidikan, moral ini juga dikenal dengan istilah karakter.

Menurut Hidayati et al., (2014), pendidikan karakter bertujuan untuk membangun peserta didik yang berpengetahuan, memiliki keterampilan, dan sikap yang mulia sehingga mampu berkompetisi dalam menghadapi era globalisasi. Jika setiap peserta didik di Indonesia telah memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang baik, pengendalian diri dan kepribadian yang bagus, serta akhlak yang mulia, maka sudah bisa dipastikan bahwa Indonesia akan memiliki sumber daya manusia yang unggul. Zohar & Marshall (2000) mengatakan bahwa kekuatan spiritual akan membuat seseorang memiliki rasa moral yang tinggi. Oleh karena itu, ranah afektif harus terintegrasi di dalam kurikulum pendidikan (Pierre & Oughton, 2007). Hal ini menunjukkan tentang betapa pentingnya nilai-nilai afektif untuk membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki daya juang yang tinggi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengabdian diperoleh 100% Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Pangian Raya Provinsi Bengkulu merasakan bahwa kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat untuk mereka, karena menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang kosa kata sarkasme dalam Bahasa Inggris. Dengan pengetahuan yang dimiliki ini, maka mereka dapat mengedukasi anak-anak mereka atau cucu-cucu mereka ketika bermain *game online* di rumah. Hal ini tentu saja diharapkan dalam memberikan dampak positif terhadap perkembangan

bahasa dan kejiwaan anak-anak untuk masa mendatang.

Selanjutnya, Ibu-Ibu Paguyuban Ikatan Keluarga Pangian Raya Provinsi Bengkulu merasa puas dengan kegiatan yang dilakukan. Ibu-Ibu tersebut sangat antusias mengikuti kegiatan, karena kosa kata sarkasme dalam Bahasa Inggris, khususnya dalam *game online* merupakan suatu pengetahuan baru bagi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfihan. (2022). *Pengertian Game Online*. <https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-game-online/>
- Cahyo, A. N., Manulang, T. A. A. M., & Isnaini, M. (2020). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme pada Lagu Bahaya Komunis Karangan Jason Ranti. *ASAS: Jurnal Sastra*, 9(1), 6–22.
- Chairunnisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29. <https://www.igi-global.com/article/cross-genre-study-online-gaming/64348>
- Hidayati, A., Zaim, M., Rukun, K., & Darmansyah. (2014). The Development of Character Education for Elementary School Students in West Sumatera. *International Journal of Education and Research, (Online)*, 2(6).
- Hilmawan, M. D. (2022). Deteksi Sarkasme Pada Judul Berita Berbahasa Inggris Menggunakan Algoritme Bidirectional LSTM. *Journal of Dinda*, 2(1), 46–51. <https://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/dinda/article/view/331>
- Iswan, A. K. (2014). Pengaruh Games

- Online terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 9-10 Tahun di Kelurahan Cempaka Putih, Ciputat Timur, Tangerang Selatan. *PERSONIFIKASI*, 5(2), 163–185.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. (2016). Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lutfiyani, S., Purwanto, B. E., & Anwar, S. (2020). No Title. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(269–284). <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/tabasa/article/view/2628>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0191886999001956>
- Pierre, E., & Oughton, J. (2007). The Affective Domain: Undiscovered Country. *College Quarterly*, 10(4).
- Rasyid, S. (2022). *Kecanduan Game Online Jadi Penyebab Anak Nekat Lakukan Aksi Kriminal, Ini 3 Faktanya*. <https://www.merdeka.com/jateng/kecanduan-game-online-jadi-penyebab-anak-nekat-lakukan-aksi-kriminal-ini-3-faktanya.html>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology: Theory and Application To Fitness And Performance (6th ed.)* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology* (12th ed.). Pearson Education Inc.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Zohar, D., & Marshall, I. (2000). *SQ: Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual dalam Berpikir Integralistik dan Holistik untuk Memaknai Kehidupan*. (R. Astuti, A. N. Burhani, & A. Balquni (Eds.)). Mizan.