

## **ANALISIS BENTUK KETIDAKSANTUNAN BERBAHASA PESERTA DIDIK SD PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

Mutiara Aura Nathasya<sup>1</sup>, Syarif Hidayat<sup>2</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>3</sup>  
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1</sup>,  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>2</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>3</sup>

Alamat e-mail : [mutiaraauranathasya28@upi.edu](mailto:mutiaraauranathasya28@upi.edu)<sup>1</sup>, [hidayat@upi.edu](mailto:hidayat@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[erwinrsaputra@upi.edu](mailto:erwinrsaputra@upi.edu)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*The use of language in the digital world, including in online games, has shifted along with the high intensity of interaction between players. One of the phenomena that has emerged is the increase in impoliteness among elementary school students, especially among students who are active online game players in communicating while playing online games such as Mobile Legend. This study aims to identify and describe the forms of impoliteness used by elementary school students when playing the game. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation and interviews with students who actively play Mobile Legend. The results of the study showed that students' use of impoliteness strategies that are generally used include direct impoliteness (bald on record impoliteness), negative impoliteness (negative impoliteness), and positive impoliteness (positive impoliteness). This strategy is manifested through the use of harsh words, swearing or cursing using animal names, teasing, and expressions that belittle or intimidate opponents.*

*Keywords: Impoliteness of language, Elementary school students, Game online, Mobile Legend.*

### **ABSTRAK**

Penggunaan bahasa dalam dunia digital termasuk juga dalam permainan online, mengalami pergeseran seiring dengan tingginya intensitas interaksi antar pemain. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya ketidaksantunan berbahasa di kalangan peserta didik sekolah dasar terutama pada peserta didik pemain aktif game online dalam berkomunikasi saat bermain game online seperti Mobile Legend. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk ketidaksantunan berbahasa yang digunakan oleh peserta didik sekolah dasar saat bermain game tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap peserta didik yang aktif bermain game Mobile Legend. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik penggunaan strategi

ketidaksantunan berbahasa yang umumnya digunakan antaranya yaitu ketidaksantunan secara langsung (*bald on record impoliteness*), ketidaksantunan negatif (*negative impoliteness*), dan ketidaksantunan positif (*positive impoliteness*). Strategi ini diwujudkan melalui penggunaan kata-kata kasar, umpatan atau makian menggunakan nama hewan, ejekan, serta ungkapan yang merendahkan atau menakut-nakuti lawan bermain.

Kata Kunci: Ketidaksantunan berbahasa, peserta didik, *game online*, *mobile legend*

## **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap cara masyarakat berkomunikasi, termasuk di kalangan peserta didik sekolah dasar. Salah satu wujud perkembangan tersebut ialah kehadiran *game online* yang kini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial baru tempat mereka berinteraksi secara aktif. Di antara berbagai jenis permainan daring, *Mobile Legends* menjadi salah satu *game* yang cukup populer di kalangan peserta didik. *Game* berbasis tim ini memungkinkan para pemain untuk saling berkomunikasi secara langsung dalam suasana yang kompetitif.

Meski memiliki sisi positif, seperti mendorong kerja sama tim dan juga mendapatkan kosakata bahasa Inggris dalam *game* tersebut akan tetapi *game Mobile Legend* juga membawa dampak negatif, terutama dalam aspek penggunaan bahasa.

Interaksi antar pemain kerap diselingi dengan ujaran kasar, umpatan, serta ejekan yang bertentangan dengan prinsip kesantunan. Kesantunan berbahasa merupakan bertutur kata santun sebagai cerminan seseorang berbudi halus dan pekerti luhur serta menghargai orang lain dengan tidak menyakiti perasaan pada sesama (Ikhsan, 2024). Ketidaksantunan dalam berbahasa yang ditunjukkan oleh peserta didik tidak hanya berpengaruh pada komunikasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai karakter yang mulai tесingkirkan. Bahasa mencerminkan kepribadian, sehingga cara berbicara yang kasar, menghujat, atau menghina dapat menurunkan kepedulian peserta didik terhadap nilai kesopan santunan, empati, dan saling menghormati. Karena itu, fenomena ini sangat penting untuk diteliti, tidak hanya dari perspektif bahasa, tetapi juga dalam konteks pendidikan karakter, terutama pada anak usia sekolah dasar yang masih berada

dalam proses pembentukan nilai dan sikap sosial.

Fenomena ketidaksantunan berbahasa pada peserta didik sekolah dasar menjadi mengkhawatirkan ketika pola bahasa dalam permainan turut terbawa ke dalam interaksi peserta didik di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa siswa kelas VI sering menggunakan kata-kata tidak santun seperti “anjing”, “goblok”, dan “babi”, baik saat bermain *game* maupun dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan bahasa semacam ini mengindikasikan adanya kecenderungan ketidaksantunan berbahasa yang perlu ditelaah lebih mendalam. Penelitian ini juga merujuk pada kebijakan Pemerintah Provinsi Jawa Barat yang menekankan pembinaan karakter peserta didik dalam menghadapi kecanduan game online sebagai bagian dari urgensi kajian.

Perilaku berbahasa yang santun berkontribusi secara signifikan terhadap penguatan karakter siswa. Kesantunan merepresentasikan nilai-nilai etika dan moral yang mendasari

implementasi pendidikan karakter dalam dunia pendidikan formal.

Secara teoretis, ketidaksantunan dalam berbahasa dapat dianalisis melalui pendekatan pragmatik. Fenomena perilaku penyimpangan sosial dalam berkomunikasi negatif merupakan fenomena kesantunan dalam berbahasa warga negara (*civic viture*). Salah satu teori yang relevan adalah teori strategi ketidaksantunan dari Culpeper (2011), yang mengelompokkan bentuk-bentuk ketidaksantunan menjadi lima kategori, yaitu *bald on record impoliteness*, *positive impoliteness*, *negative impoliteness*, *sarcasm or mock politeness*, dan *withhold politeness*. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bentuk-bentuk ketidaksantunan berbahasa secara lebih spesifik dalam konteks game online yang banyak diakses oleh anak-anak. Sesuai dengan permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai bentuk ketidaksantunan berbahasa yang muncul dalam interaksi peserta didik sekolah dasar saat bermain game *Mobile Legend*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, dengan data yang diperoleh disajikan secara apa adanya dalam bentuk uraian naratif. Penyajian data tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang objektif serta menjawab masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan fokus penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Dalam pengambilan data, observasi dan wawancara dilakukan kepada 10 orang peserta didik kelas VI pemain aktif *game mobile legend* sebagai informan. Serta melakukan observasi untuk mengetahui ketidaksantunan berbahasa peserta didik sekolah dasar pemain terhadap karakter sopan santun peserta didik sekolah dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil data penelitian diketahui bahwa peserta didik sudah mengenal dan memainkan *game mobile legend* rata-rata kebanyakan telah memainkan game tersebut selama 3 tahun. Selain itu, diketahui dari rata-rata jawaban peserta didik bahwa rentang waktu bermain mereka menghabiskan 1

hingga 2 jam dalam sehari bermain. Dengan intensitas bermain tiap minggu yang berbeda-beda.

**Table 4.1**

**Intensitas waktu bermain *game mobile***

**legend peserta didik**

No.	Responden	Jenis Kelamin	Intensitas Waktu Bermain
1.	MG	P	30 menit
2.	EF	L	1 jam
3.	AB	L	1 jam
4.	DY	P	1 jam
5.	AF	P	1-2 jam
6.	FD	L	1-2 jam
7.	RV	L	1-2 jam
8.	MD	L	2 jam
9.	MC	P	2 jam
10.	BI	P	3-4 jam

Peserta didik memiliki intensitas bermain game yang bervariasi, yakni antara 30 menit hingga 4 jam per hari dengan rata-rata waktu bermain berkisar 1 hingga 2 jam. Situasi dan kondisi tertentu, seperti saat musim periode kompetisi dalam permainan, memengaruhi frekuensi bermain anak, khususnya dalam mode *ranked* yang menuntut partisipasi lebih intens. Peningkatan durasi bermain tersebut tidak hanya mengarah pada indikasi perilaku kecanduan, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap

pola komunikasi anak. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Rodhiyatullahmi dkk., (2022) yang mengatakan bahwa intensitas penggunaan gawai dalam untuk bermain *game* diperkirakan turut memengaruhi terhadap pemerolehan bahasa, termasuk penggunaan bahasa gaul, kosakata asing, serta bentuk-bentuk bahasa yang kurang santun yang kemudian mereka pakai dalam interaksi sehari-hari dengan teman sebayanya. Peserta didik sebagai seorang individu mengalami perkembangan dan bertambah usia mereka seiring dengan peningkatan kemampuan berbahasa yang diperoleh melalui berbagai tahap. Karena pengalaman diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan, maka lingkungan memberikan kontribusi signifikan dalam pemerolehan bahasa anak (Astuti, 2022). Oleh karena itu, lingkungan keluarga dan sosial memiliki peran penting dalam membentuk dan mengarahkan penggunaan bahasa anak.

Berdasarkan teori perkembangan bahasa Piaget (Nelwati dkk., 2022), anak usia 11–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana proses pemerolehan bahasa banyak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan

pengalaman langsung dari lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, lingkungan sekitar dan interaksi dengan teman termasuk pada faktor pengaruh dalam penggunaan bahasa khususnya ketidaksantunan berbahasa. Diawali dengan peserta didik yang mulai terbiasa mendengar teman atau orang di sekitar lingkungan mereka berbahasa tidaksantun, lalu meniru dan mengikutinya. Pernyataan ini didukung oleh (Afandhi, 2025) yang menyatakan bahwa peserta didik sering mengucapkan kata kasar agar terlihat berani dan dapat diterima dalam pergaulan atau kelompok pertemanan di lingkungan sekitar, meskipun mereka belum memahami arti sebenarnya dari kata-kata tersebut.

Selain itu juga Asy'ary dkk., (2023) mengatakan bahwa lamanya penggunaan gawai untuk bermain *game* berpotensi memengaruhi pemerolehan bahasa anak, terutama dalam hal kosakata yang kerap digunakan selama bermain. Hal ini turut berdampak pada cara anak berkomunikasi dalam interaksi sosial sehari-hari. Peserta didik kerap bermain dalam kelompok yang terdiri dari teman sebaya, baik dari

lingkungan sekolah maupun sekitar tempat tinggal. Aktivitas bermain ini umumnya dilakukan secara langsung dengan berkumpul di satu tempat, sehingga pola komunikasi yang terbentuk selama bermain *Mobile Legends* cenderung berlangsung secara tatap muka. Interaksi tersebut digunakan untuk menyusun strategi permainan, memberikan instruksi, maupun sekadar berbincang guna membangun semangat dan kekompakan dalam tim.

Dari hasil observasi penelitian ditemukan interaksi langsung peserta didik saat bermain game di lingkungan sekolah pada waktu istirahat, serta menemukan berbagai bentuk ketidaksantunan berbahasa yang dilakukan oleh peserta didik. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dan pengamatan percakapan yang menunjukkan bahwa peserta didik kerap menggunakan kata-kata kasar dan umpatan, seperti 'anjing', 'bagong' (babi), 'tolol', 'geblek', 'cok / jancok', 'sia' (bahasa Sunda kasar berarti 'kamu'), 'koplok', 'goblok', 'monyet', 'lebok' (bahasa Sunda kasar berarti 'makan'), *babi*, dan *maneh* (bahasa Sunda kasar untuk 'kamu').

Ujaran-ujaran tersebut mencerminkan bentuk ketidaksantunan berbahasa

yang, menurut teori strategi ketidaksantunan dari Culpeper, (2011) ketidaksantunan berbahasa yang dilakukan peserta didik dari hasil penelitian diantaranya termasuk dalam kategori *bald on record impoliteness*, *negative impoliteness*, dan *positive impoliteness*.

a) Ketidaksantunan langsung  
(*bald on record impoliteness*)

Pada ketidaksantunan ini meliputi ketidaksantunan yang dilakukan secara terang-terangan tanpa basa-basi dilakukan secara langsung dan jelas, contoh dari ketidaksantunan ini seperti umpatan langsung berkata kasar seperti perkataan "anjing kau", "mati goblok", "fuck you" dan seruan lainnya yang bermakna ungkapan umpatan kasar secara langsung. Dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dari kategori ketidaksantunan jenis *bald on record impoliteness* banyak digunakan oleh peserta didik dan kata-kata umpatan yang sering digunakan peserta didik adalah 'anjing', 'anjir', 'cok', 'paeh', 'fuck you', 'monyet' dan 'tolol' kata-kata umpatan tersebut digunakan secara langsung menggunakan bahasa kasar tanpa basa-basi.

Salah satu kejadian percakapan jenis *bald on record impoliteness* ditemukan dalam kejadian percakapan MC dan MD keduanya berada di tim yang berbeda saat di tengah permainan MC menyerang MD. Namun, MD berhasil melawan balik dan mengalahkan MC sehingga ia kesal dan mengumpat pada MD dengan mengatakan “*Anjir paeh, cok.*” (Anjir mati, cok), dari percakapan tersebut diketahui MC terlihat tidak percaya dan merasa kesal karena *hero* (karakter yang dimainkan pemain) yang digunakan MC mati oleh serangan MD dengan berkata ‘anjir’ sebagai ungkapan ketidak berhasilannya mematikan MD dan kekesalan dirinya kalah. Dalam mengungkapkan kemarahan, dan MC memakai kata umpatan seperti ‘cok’ turunan dari ‘jancok’ dalam Bahasa Jawa dan ‘paeh’ yang dalam Bahasa Sunda berarti mati (termasuk dalam tingkatan bahasa kasar yang umumnya digunakan untuk hewan). Umpatan ‘anjir’ dan ‘cok’ juga muncul sebagai bentuk respons emosional ketika pemain merasa tidak terima atau sedang terbawa emosi saat bermain.

Sedangkan, MD mengatakan “*Anjir wanieun.*” (Anjir berani dia) sebagai

bentuk balasan tindakan dan ucapan pada MC. Penggunaan kata ‘anjir’ sebagai ungkapan dirinya tidak percaya bawa MC akan berani menyerang dirinya. Dari kedua peserta didik ini diketahui bahwa mereka menggunakan umpatan kata sifat dan kata ganti tidak tepat.

Penelitian menemukan bentuk ketidaksantunan jenis ini yang sering sekali diucapkan oleh peserta didik adalah kata ‘anjing’, kata tersebut selalu digunakan dalam kondisi sedang marah, ataupun ucapan secara spontan dalam berkomunikasi. Selain digunakan dalam konteks kemarahan, kata ‘anjing’ juga berfungsi sebagai bentuk penghinaan yang sering dipakai untuk menyebut individu secara merendahkan (Darajah dkk., 2024). Selain kata ‘anjing’ kata umpatan dengan istilah hewan yang sering kali digunakan oleh peserta didik yakni seperti ‘monyet’ dan ‘babi’, ini terjadi karena hewan tersebut di anggap menjijikan. Istilah-istilah ini kerap digunakan sebagai bentuk makian karena ‘anjing’ sering diasosiasikan secara negatif dalam konteks budaya tertentu, sehingga pemakaiannya bertujuan merendahkan seseorang dengan

menyamakan mereka dengan hewan tersebut (Marcella & Sazali, 2023).

Umpatan spontan sebagai bentuk ekspresi emosi peserta didik saat bermain ini sesuai dengan pendapat (Hamila & Rustan, 2023) bahwa peserta didik tidak memilih bahasa yang mereka peroleh saat bermain game terutama jika dalam keadaan kalah, bahasa yang diucapkan asal-asalan karena terkadang mereka tidak menyadari apa yang sedang diucapkan.

Temuan ini pun didukung penelitian sebelumnya oleh Akmal & Suputra (2022) menemukan bahwa pemain *Mobile Legend* di berbagai usia cenderung menggunakan strategi *bald-on-record* dalam interaksi verbal yang penuh tekanan.

b) Ketidaksantunan positif  
(*positive impoliteness*)

Jenis ketidaksantunan ini ditunjukkan melalui sikap cuek atau tidak peduli terhadap teman bermain, serta penggunaan bahasa khusus kelompok atau sindiran yang sulit dimengerti oleh orang luar. Tujuan dari strategi ini adalah untuk merusak citra positif lawan bicara, misalnya dengan tidak merespons atau menganggap remeh arahan yang

diberikan. Contoh konkret dari ketidaksantunan jenis ini adalah ketika peserta didik sengaja tidak menanggapi instruksi dari anggota tim, atau menghindar menjawab sebagai bentuk perlakuan yang menunjukkan sikap mengabaikan secara sadar.

Salah satu kejadian bentuk ketidaksantunan ini, peneliti menemukan dalam interaksi peserta didik, yang ditunjukkan melalui sikap mengabaikan lawan bicara. Kejadian ini terjadi saat FD dan EF sedang terlibat dalam permainan yang intens melawan tim lawan. Di tengah permainan, FD menyadari bahwa EF menggunakan *buff* untuk memperkuat karakternya. FD kemudian mengkritik dan meminta EF agar tidak menggunakan *buff* tersebut. Namun, EF tidak memberikan tanggapan apapun dan memilih untuk diam. Sikap diam yang ditunjukkan EF terhadap FD ini merupakan contoh dari strategi *positive impoliteness*, yakni dengan tidak memberikan respons terhadap lawan bicara sebagai bentuk pengabaian.

Faktor yang mempengaruhi terjadinya penggunaan ketidaksantunan positif jenis mengabaikan lawan bicara yaitu adanya faktor kekuasaan (Putri,

2021). Terjadinya ketidaksantunan positif menurut Asmoroningtyas, (2021) ditandai oleh beberapa hal, antara lain penanda kebahasaan dan konteks yang melatarbelakangi diujarkannya tuturan. Tindakan mengabaikan atau tidak menanggapi instruksi dapat dianggap sebagai bentuk pasif-agresif yang muncul sebagai respons terhadap adanya konflik atau ketidaksepakatan dalam dinamika kelompok.

c) Ketidaksantunan negatif  
(*negative impoliteness*)

Jenis ketidaksantunan negatif (*negative impoliteness*) yang ditemukan dalam penelitian oleh peneliti yakni sikap mengejek, merendahkan dan menakut-nakuti lawan bicara atau orang lain. Ketidaksantunan jenis ini dibuktikan dan ditemukan oleh peneliti pada saat peserta didik bermain *game* di sekolah saat jam istirahat berlangsung terdapat berbagai macam umpatan dan perkataan mengejek serta menceemoh orang lain.

Salah satu kejadian percakapan jenis *negative impoliteness* ditemukan pada waktu kejadian dan percakapan yang dalam babak permainan *game* berbeda karena saat bermain AB, EF

dan MD melawan tim musuh menyuruh AR yang merupakan satu teman timnya juga untuk bergerak cepat melawan musuh dengan strategi tidak langsung menyerang *turret*.

Namun, strategi tersebut tidak dapat dilakukan, membuat AB, EF dan MD geram hingga mereka merendahkan AR. Keadaan tersebut membuat AB melakukan ketidaksantunan berbahasa dengan merendahkan atau menghina orang lain, dengan mengatakan "*Lila flicer teh.*" (*Lama flicer*) ucapan tersebut bermakna bahwa AR lambat sebagai *flicer* bergerak lamban dalam menyerang musuh. Serta MD melakukan hal sama dengan mengatakan "*Anjing najis iyeu cucurut.*" (*Anjing najis ini cucurut/ tikus*), ucapan MD bermakna merendahkan dan mengejek AR dengan menyebutnya sebagai 'cucurut' yang berarti tikus. Tidak hanya sekedar mengejek dan merendahkan, tetapi juga menggunakan kata 'anjing' sebagai umpatan pada AR. Sama halnya dengan tindakan EF pada AR melakukan tindakan ketidaksantunan mengancam orang lain dengan mengatakan "*Dieu maneh naha ka turret.*" (*Sini kamu kenapa ke turret*),

ucapan EF bermakna menyuruh dan tidak setuju dengan langkah yang diambil AR menyerang *turret*. Dari percakapan ketiga peserta didik tersebut semua termasuk pada bentuk ketidaksantunan merendahkan, menghina dan mengancam seseorang serta termasuk jenis *negative impoliteness*.

Munculnya bentuk ketidaksantunan ini dalam konteks permainan daring dipengaruhi oleh suasana kompetitif yang intens, di mana tekanan untuk meraih kemenangan serta emosi yang meningkat sering kali memicu penggunaan ujaran bernada negatif, seperti makian atau penghinaan terhadap lawan maupun rekan satu tim. Dalam sejumlah situasi, strategi *negative impoliteness* digunakan sebagai cara untuk menegaskan dominasi atau sebagai respons terhadap provokasi yang terjadi selama permainan. Hal ini juga didukung oleh Sakti dkk., (2022) fenomena *trash talking* pada siswa SD pemain *Mobile Legend* terjadi karena tekanan emosi selama permainan memicu perilaku mengejek dan meremehkan orang lain sebagai sarana pelampiasan perasaan negatif. Dengan demikian, terjadinya ketidaksantunan berbahasa peserta

didik saat bermain *game online* sebab adanya perubahan emosi yang berkaitan dengan kekalahan sehingga ketidaksantunan berbahasa muncul dalam perkataan peserta didik. Ketidakmatangan anak sekolah dasar dalam mengelola dinamika sosial membuat mereka lebih rentan terhadap tekanan yang berdampak pada kondisi mental maka, peran orang tua penting untuk membimbing anak agar tetap menjaga kesantunan dalam berbahasa (Hamila & Rustan, 2023).

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya bentuk-bentuk ketidaksantunan berbahasa dalam interaksi digital peserta didik sekolah dasar, yang berkaitan erat dengan kebiasaan bermain *game online* secara intens. Temuan ini juga muncul saat berlakunya kebijakan pemerintah gubernur Provinsi Jawa Barat melalui Surat Edaran Nomor 45/PK.03.03/KESRA Tahun 2025 yang menekankan pada pentingnya pembentukan karakter peserta didik di semua jenjang pendidikan, termasuk pendidikan dasar. Salah satu butir dalam kebijakan tersebut menyoroti perlunya pembinaan bagi peserta didik yang terlibat dalam kecanduan *game online* dan menunjukkan

perilaku menyimpang. Meskipun secara teknis kebijakan ini lebih ditekankan pada jenjang SMP dan SMA, fenomena ketidaksantunan berbahasa yang ditemukan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa gejala serupa juga mulai tampak pada anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, kebijakan ini dapat menjadi landasan penting dalam merumuskan pendekatan preventif sejak dini untuk mengembangkan karakter positif peserta didik, termasuk dalam hal penggunaan bahasa yang santun dalam ruang digital.

Dengan demikian, guru dan lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam menanamkan kesantunan berbahasa, sehingga peserta didik tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga matang secara emosional dan sosial

### **E. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik jenis yang sering digunakan oleh peserta didik dalam bermain *game online mobile legend* umumnya lebih banyak dan sering menggunakan strategi ketidaksantunan berbahasa jenis ketidaksantunan secara

langsung (*Bald on record impoliteness*), ketidaksantunan negatif (*Negative impoliteness*) dan ketidaksantunan positif (*Positive impoliteness*). Selain itu, sikap peserta didik bentuk emosi negatif seperti kemarahan, frustrasi, atau provokasi sebagai bentuk mengekspresikan emosi kepada lawan bicara dengan maksud menyalahkan pihak lain termasuk pada ketidaksantunan afektif (Theresia & Nisa, 2024). Dalam hal ini, penutur mengekspresikan perasaan negatifnya kepada lawan bicara dengan maksud menyalahkan pihak tersebut atas masalah yang dianggapnya sebagai penyebab konflik.

Peserta didik juga lebih sering menggunakan kata-kata umpatan dengan menggunakan sebutan hewan yang bermaksud untuk menghina, mengejek, serta peserta didik merendahkan, mengancam dan menakut-nakuti lawan bermain mereka.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan ketidaksantunan bahasa peserta didik dalam bermain *game online* mengarah pada pembentukan pola komunikasi yang bertentangan dengan nilai-nilai karakter seperti

sopan santun, saling menghormati, dan empati. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menanamkan nilai-nilai karakter melalui pembiasaan bahasa yang baik, termasuk dalam lingkungan digital

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afandhi, D. (2025). Kesantunan Berbahasa Pada Gen Alpha: Studi Kasus di Sekolah Dasar. Dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Nomor 1). <https://jurnaldidaktika.org>
- Akmal, A. F., & Suputra, G. A. (2022). Ketidaksantunan Berbahasa pada Pemain Game Online Mobile Legends: Ketidaksantunan. *Jurnal Senarai Bastra*, 2(3), 166–174.
- Asmoroningtyas, B. (2021). Strategi Ketidaksantunan Positif dalam Acara Talkshow Brownis Trans TV. *Nuansa Indonesia*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.20961/ni.v22i2.46110>
- Astuti, E. (2022). Dampak Pemerolehan Bahasa Anak Dalam Berbicara Terhadap Peran Lingkungan. *Educatif : Journal of Education Research*, 1, 87–96.
- Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>
- Culpeper, J. (2011). *Impoliteness Using Language to Cause Offence*. Cambridge University Press.
- Darajah, Z., Ihsan, B., & Sukowati, I. (2024). Penggunaan Jenis Kata Tabu pada Tuturan Anak Usia 6-12 Tahun (Kajian Sociolinguistik) (Vol. 1, Nomor 1). <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/rungkat> | <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/rungkat>
- Hamila, H., & Rustan, E. (2023). The Impact of the Free Fire Online Game on Language Attitudes Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 97–110. <https://doi.org/10.24256/pijies.v6i1.3963>
- Ikhsan, K. N. (2024). Etika, Moral Kesantunan Berbahasa. *Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 14–19. <https://doi.org/10.51878/language.v4i1.2811>
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia :*

- Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145.  
<https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>
- Nelwati, S., Khalilur Rahman, H., Imam Bonjol Padang, U., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). Analisis Teori Konitif Jean Piaget terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter* (Vol. 4). <https://ejurnal.stkipadzkia.ac.id/index>
- Putri, S. K. (2021). Strategi Ketidaksantunan Berbahasa dalam Film Televisi (FTV) Indonesia. *Nuansa Indonesia*, 23(1). <https://jurnal.uns.ac.id/ni>
- Rodhiyatullahmi, Makmun, S., & Muslim, B. (2022). Peran Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 38–47.
- Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup]. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/2131/>
- Theresia, A., & Nisa, B. (2024). Impoliteness Strategies Based On Culpeper's Model: A Discourse Analysis Of A Man Called Otto. *International Journal of Humanity Studies (IJHS)*, 8(1), 67–79.  
<https://doi.org/10.24071/ijhs.v8i1.7242>