

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan perkembangan teknologi pada saat ini memudahkan kita mengakses segala macam informasi secara cepat. Perkembangan teknologi yang pesat adanya media berupa internet yang digunakan di berbagai bidang pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi ini tidak sudah menjadi kebiasaan sehari-hari sebagai alat untuk mempermudah komunikasi antar individu dengan individu lainnya. Selain mempermudah mencari tahu informasi dan komunikasi, kemajuan teknologi pun menjadi salah satu sarana hiburan penghilang penat salah satunya seperti *game online*.

Game online merupakan permainan secara daring yang dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan koneksi internet. Menurut Billah, (2021) *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Tidak hanya orang dewasa saja yang meminati *game online* anak-anak pun menggemari *game online* ini, mayoritas pemain *game online* yakni pada kalangan anak sekolah jenjang SD hingga SMA serta mahasiswa didik. *Mobile Legend* merupakan salah satu *game online* yang diminati dan populer dimainkan oleh remaja termasuk anak-anak terutama peserta didik kelas VI sekolah dasar. Permainan ini jenis permainan kompetisi menghadapi pemain lawan dengan kolaborasi antar pemain tim menghadapi tim lawan, atau kombinasi keduanya di mana tim pemain bersaing satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam permainan ini terdapat fitur interaksi langsung bersama tim dimana antar pemain berkomunikasi dengan pemain lain. Game *Mobile Legend* tidak hanya memiliki dampak negatif, namun game ini juga memiliki manfaat yakni peserta didik mengenal kosakata bahasa Inggris dari game tersebut seperti *kill*,

double kill, victory, epic, dll. Selain itu, game ini pun merupakan *game e-sport* yang diperlombakan di ajang nasional dan internasional. Selain manfaat tersebut tidak terlepas dari dampak negatif dari game mobile seperti kecanduan bermain game, lupa waktu serta tidak sedikit yang mempunyai etika berbahasa yang tidak pantas untuk dicontoh oleh peserta didik. Menurut Irwanto dalam (Rokhmawati & Mujtahidin, 2024) di dalam ilmu komunikasi *game online* dipahami dengan komunikasi baru yang disebut *new media*, hal tersebut karena terdapat aktivitas interaksi dalam bentuk komunikasi interpersonal pada penggunaan *video game* tersebut. Komunikasi saat bermain *game* ini sering kali terdengar menggunakan kata kasar dan kata umpanan yang dapat berdampak negatif pada etika berbicara peserta didik terbawa di lingkungan sekolah atau masyarakat.

Fenomena dan masalah tersebut dilihat dari pengaruh positif dan negatif *game Mobile legend* peneliti menemukan hal serupa yang ditemui saat program kampus mengajar di sekolah dasar di daerah kecamatan Mangkubumi yakni terjadinya perilaku sosial yang kurang pantas dimana peserta didik dalam berkomunikasi dengan sesama kawannya menggunakan bahasa yang kurang baik atau menggunakan kosa kata yang tidak sesuai dengan kesantunan dalam berbahasa. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan oleh Mahmudi dkk., (2021) salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang santun dalam berbicara adalah penggunaan bahasa gaul, hal tersebut dapat mengganggu penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, terutama dalam komunikasi formal di sekolah sebagai lingkungan pendidikan seharusnya menjadi tempat bagi peserta didik untuk belajar mengendalikan tutur katanya sesuai dengan norma kesopanan. Menurut Culpeper, (2011) interaksi dalam konteks digital seperti game online memunculkan strategi komunikasi tertentu yang kerap kali tidak mempertimbangkan kesantunan. Strategi ini muncul karena sifat kompetitif permainan dan keinginan pemain untuk menunjukkan dominasi, yang dapat berdampak pada pola komunikasi sehari-hari.

Fenomena yang peneliti dapatkan ini terjadi pada peserta didik kelas VI di salah satu SD daerah Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, dimana

terdapat peserta didik berkomunikasi dengan bahasa kurang pantas berkata kasar dan memaki dengan kata anjing, babi, goblog, bangsat, bodoh dll. Kebiasaan tersebut membuat peserta didik saat berkomunikasi di lingkungan sekolah terbawa. Dalam konteks pendidikan, sekolah tidak hanya menjadi tempat pembelajaran akademik, namun juga pembentukan karakter dan nilai moral, termasuk penggunaan bahasa yang santun. Oleh karena itu, ketika peserta didik mulai membawa gaya komunikasi kasar dari dunia game ke lingkungan sekolah, hal ini menjadi peringatan penting bagi pendidik dan orang tua dalam membimbing peserta didik menggunakan bahasa yang tepat sesuai norma sosial dan budaya.

Dengan adanya fenomena tersebut peneliti ingin mengetahui secara lebih dalam mengenai bagaimana ketidaksantunan berbahasa peserta didik dalam bermain *game mobile legend* dengan tujuan untuk mendeskripsikan ketidaksantunan berbahasa peserta didik, terutama pada penggunaan bahasa kurang santun, bahasa kasar, dan umpanan ketika berkomunikasi saat bermain hingga terbawa dalam berkomunikasi di lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profile peserta didik pemain *game online mobile legend*?
2. Bagaimana bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik pemain *game online mobile legend*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan karakteristik peserta didik pemain *game mobile legend*.
2. Menganalisis bentuk-bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik pemain *game mobile legend*.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yakni memperluas pandangan mengenai keilmuan menambah wawasan terkait ketidaksantunan berbahasa peserta didik pemain game online mobile legend di sekolah dasar.

2) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yakni dapat dijadikan sebagai sebuah masukan, evaluasi dan motivasi dalam menangani permasalahan berkaitan dengan ketidaksantunan berbahasa pemain game online mobile legend di Sekolah Dasar daerah Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

3) Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Manfaat bagi pendidik yakni memberikan wawasan mengenai keterampilan berbahasa permainan mobile legend yakni ketidaksantunan berbahasa peserta didik, sehingga pendidik dapat memahami pola perilaku peserta didik, menjadi referensi bagi pendidik, serta memberikan pedoman bagi pendidik untuk berkolaborasi dengan orang tua dalam meminimalisir perilaku berbahasa peserta didik. Serta, untuk calon pendidik diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi untuk memahami dinamika dan tantangan dalam menghadapi perkembangan teknologi, khususnya terkait perilaku berbahasa pada kesantunan berbahasa peserta didik.

4) Bagi Orang Tua

Manfaat penelitian ini bagi orang tua diharapkan dapat menjadi perhatian khusus untuk orang tua pada anak mereka agar lebih mengontrol dan mengawasi dalam bermain gawai, serta dapat memberikan edukasi kepada anak mengenai kemampuan berbahasa santun dan memberi motivasi agar lebih giat dalam belajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Merujuk pada KTI Universitas Pendidikan Indonesia struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab. Berikut penjelasan singkat pada setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN, meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, memuat teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian dari berbagai literatur termasuk kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN, meliputi desain penelitian, partisipan, lokasi penelitian, waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan Teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, memuat temuan dan pembahasan hasil penelitian yang dikembangkan peneliti.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, memuat kesimpulan, implikasi dan rekomendasi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.