

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Peserta didik SD pemain *game online mobile legend* umumnya profil karakter peserta didik menunjukkan kecenderungan menggunakan bahasa yang lugas, spontan, dan emosional. Dalam bermain game online, peserta didik banyak ditemukan ujaran tidak santun, seperti kata-kata kasar, menggunakan sebutan hewan dengan maksud menghina, mencemooh, dan ungkapan yang merendahkan lawan. Hal ini memperlihatkan bahwa pengendalian emosi dan kesadaran berbahasa mereka masih terbatas, sesuai dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar, karena faktor yang mempengaruhi ketidaksantunan berbahasa peserta didik yakni pengaruh lingkungan seperti teman sebaya dan budaya komunikasi dalam game online, faktor psikologis berupa emosi yang tinggi saat kalah atau terprovokasi, faktor kebiasaan, di mana ujaran kasar terbawa ke percakapan sehari-hari.

Bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik jenis yang sering digunakan oleh mereka dalam bermain *game online mobile legend* umumnya sering menggunakan strategi ketidaksantunan berbahasa jenis ketidaksantunan secara langsung (*Bald on record impoliteness*), ketidaksantunan negatif (*Negative impoliteness*) dan ketidaksantunan positif (*Positive impoliteness*).

5.2 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan dalam dunia pendidikan ini memberikan kesimpulan yang dapat ditarik implikasinya, baik dalam dunia Pendidikan secara umum maupun bagi penelitian selanjutnya.

1. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi dunia pendidikan dalam upaya penguatan pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar, khususnya dalam hal penggunaan bahasa yang santun dalam komunikasi sehari-hari. Terdapatnya bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik yang muncul saat bermain game online menunjukkan adanya pengaruh

besar lingkungan digital terhadap cara peserta didik berkomunikasi dan mengekspresikan emosi.

2. Hasil penelitian ini dapat menjadi pengingat bahwa proses pembentukan karakter peserta didik tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga terbentuk melalui interaksi mereka di luar ruang belajar, termasuk saat bermain, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki peran strategis dalam memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan moral, termasuk di dalamnya penguatan etika berbahasa.

5.3 Rekomendasi

Penelitian yang telah dilakukan tentunya jauh dari kata sempurna, maka dari itu untuk memperoleh manfaat yang lebih perlu disampaikan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah; diharapkan dapat memperkuat pendidikan karakter, khususnya dalam aspek kesantunan berbahasa serta dapat berkolaborasi dengan pemerintah daerah untuk merealisasikan kebijakan yang telah ada dalam membuat program Pendidikan karakter pada aspek kesantunan berbahasa.
2. Bagi Guru; sebagai pendidik diharapkan tidak hanya menjadi teladan dalam menggunakan bahasa santun saat berkomunikasi, tetapi juga aktif dalam memberi edukasi terkait etika berbahasa kepada peserta didik.
3. Bagi Orang tua; sebagai orang tua memegang peran penting dalam mengontrol intensitas dan durasi bermain game anak di rumah. Disarankan agar orang tua menciptakan komunikasi yang terbuka bersama, memberikan edukasi tentang penggunaan bahasa yang baik, serta membangun kesepakatan keluarga dalam penggunaan gawai agar anak tidak terlalu terpapar pada lingkungan komunikasi yang negatif.
4. Bagi Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten; sebagai pemangku kebijakan yang paling relevan dan bertanggung jawab langsung atas implementasi program pendidikan di daerah, disarankan untuk merancang sebuah

program pembinaan karakter dan kesantunan berbahasa berbasis literasi digital dengan bersinergi bersama sekolah, para pendidik/ guru, orangtua/wali murid, dan aparat terkait untuk diarahkan membina anak-anak yang menunjukkan kecenderungan perilaku tidak santun, terutama yang berkaitan dengan pengaruh dunia digital.

5. Bagi Peneliti; Penelitian ini masih terdapat kekurangan salah satunya jumlah partisipan yang relatif tidak terlalu banyak, sehingga temuan dalam penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, cakupan observasi dan wawancara masih terbatas pada satu konteks sosial dan lokasi sekolah tertentu. Untuk itu, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengambil fokus mengenai penelitian intervensi tindakan (*action research*) untuk mengurangi kebiasaan ketidaksantunan berbahasa di lingkungan sekolah dasar melalui program edukatif berbasis karakter.