

Fenomena Ketidaksopanan Berbahasa Indonesia Pada Saat Bermain Game *Online*

Muh. Fadhil Akbar^{a,1}, M. Akram^{b,2}, Arief Fiddienika^{c,3}

^aMuh. Fadhil Akbar; Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar*

^bM. Akram; Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Makassar*

^cArief Fiddienika; Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

¹fdhil.akh@gmail.com; ²akrammotor72@gmail.com; ³arieffiddienika@unm.ac.id

Naskah diterima: 1 Juni 2024, direvisi: 17 Juni 2024, disetujui: 21 Agustus 2024

Abstrak

Penelitian ini menyoroti peran sociolinguistik dalam konteks ketidaksantunan berbahasa saat bermain game online. Dengan metode studi literatur, penelitian ini menemukan bahwa ketidaksantunan berbahasa mencerminkan degradasi moral dan dapat mengganggu hubungan antar pemain. Sociolinguistik penting untuk memahami dinamika perilaku berbahasa, melihat pengaruh faktor sosial, budaya, dan kontekstual. Penelitian ini menekankan perlunya peran aktif individu dan masyarakat dalam menciptakan komunikasi yang positif dan pentingnya pendidikan karakter untuk meminimalisasi ketidaksantunan.

Kata-kata kunci: Sociolinguistik, kesopanan berbahasa, degradasi moral

Abstract

This research highlights the role of sociolinguistics in the context of linguistic impoliteness during online gaming. Using a literature review method, the study finds that linguistic impoliteness reflects moral degradation and can disrupt player relationships. Sociolinguistics is essential for understanding language behavior dynamics, considering social, cultural, and contextual influences. The study emphasizes the need for active roles from individuals and communities in creating positive communication and the importance of character education to minimize impoliteness.

Keywords: Sociolinguistics, linguistic politeness, moral degradation.

PENDAHULUAN

Tingkat kemajuan teknologi berkembang dengan cepat, memungkinkan baik orang dewasa maupun anak-anak untuk secara lancar memanfaatkannya. Di Indonesia, pertumbuhan pengguna internet terus meningkat sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Laju kemajuan teknologi sangat cepat. Orang dewasa maupun anak-anak dapat menggunakan teknologi dengan mudah (Kezia, 2021). Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi (Agata & Saifullah, 2022). jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia pada tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% (APJII, 2024).

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Indonesia telah mengadopsi penggunaan teknologi secara luas. Rata-rata, setiap individu menghabiskan waktu sekitar delapan jam dan 36 menit setiap hari untuk beraktivitas di internet. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan internet di Indonesia sangat meluas, dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi secara virtual, terutama dalam konteks game online. Game online seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile

Legends menjadi yang paling populer di antara para pemain, mendapat jumlah pengguna yang paling besar, rincian pengguna pada game-game tersebut yaitu; Free Fire 800 juta pengguna, PUBG 323 juta pengguna, Mobile Legends 100 juta pengguna (Gank Content Team, 2024). Game-game di atas memang sangat menarik dan tidak membosankan dan sangat membutuhkan komunikasi serta kerja sama tim.

Kemajuan teknologi memiliki dua sisi yang berbeda, seperti mata uang. Ketika dimanfaatkan dengan tepat dan seimbang, kemajuan teknologi membawa dampak positif. Pemanfaatan teknologi yang optimal dapat meningkatkan kapasitas dan kualitas individu. Oleh karena itu, teknologi seharusnya digunakan untuk memajukan berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan moral. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa jika teknologi tidak dimanfaatkan secara tepat, dapat mengakibatkan penurunan moral. Hal ini seperti yang dialami oleh generasi muda di Indonesia, Generasi muda di Indonesia juga dipengaruhi oleh ketersediaan teknologi, akses informasi, dan kemampuan komunikasi dalam membentuk perilaku mereka. Degradasi ini bisa terlihat dari perubahan dalam penggunaan bahasa. Seperti yang kita ketahui bahasa memiliki beberapa fungsi, seperti sebagai alat komunikasi dalam kelompok tutur, media untuk menciptakan keakraban, dan juga sebagai penanda identitas diri.

Pada dasarnya, bahasa diutamakan sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk memperlancar interaksi antara pembicara dan pendengar, sehingga bahasa memiliki peran sentral dalam kehidupan sosial masyarakat. Sejalan dengan hal itu, Para pakar umumnya setuju bahwa bahasa bukan hanya alat untuk menyampaikan informasi faktual, tetapi juga merupakan kekuatan sosial yang mampu mencerminkan kemampuan, keyakinan, dan karakteristik pembicara. Bahasa menjadi penanda utama untuk mengidentifikasi seseorang dalam suatu kelompok sosial, dan juga dapat memperkuat ikatan emosional dan kesolidan antara anggota komunitas. Bahasa merupakan salah satu cara bagi seseorang untuk mengekspresikan diri, baik secara sadar maupun tidak sadar. Bahasa seseorang mencerminkan status sosial, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan juga memperlihatkan karakteristik yang membedakan dari kebangsaan atau kelompok budaya tertentu.

Media informasi seperti televisi dan internet merupakan faktor yang ikut memengaruhi penurunan moralitas. Pemerintah Indonesia telah berupaya untuk mengendalikan tayangan televisi dengan menerapkan regulasi izin tayang. Namun, saat ini, remaja sangat dipengaruhi oleh media internet, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi harus seimbang dengan pengajaran nilai-nilai moral guna menjaga dan memperkuat identitas serta nilai-nilai bangsa Indonesia. Beberapa

penelitian sudah dilakukan. Penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan teknologi khususnya game online membuat kualitas moral pelajar menjadi kurang baik. Hal ini karena emosi yang kadang berlebihan. Perkembangan teknologi juga berdampak pada perilaku tidak sopan siswa terhadap guru sebesar 62,5%. (Faiz dkk., 2021) dan (Setyawati dkk., 2021).

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi dokumentasi atau tinjauan literatur. Metode ini dipilih karena data yang dibutuhkan tersedia dalam bentuk artikel dan buku. Sumber data mencakup artikel ilmiah dan buku digital yang diakses melalui Google Scholar, libgen.is, dan Publish or Perish, dengan fokus pada literatur yang diterbitkan antara 2012 dan 2024. Kata kunci yang digunakan dalam pengumpulan data mencakup konsep-konsep seperti kemerosotan moral, degradasi moral, studi literatur sosiolinguistik, pengaruh teknologi terhadap moral, serta perilaku sosial dan bahasa. Data literatur yang dikumpulkan harus memenuhi beberapa kriteria tertentu. Pertama, literatur harus dipublikasikan antara tahun 2012 hingga 2024. Kedua, literatur tersebut harus memiliki akreditasi dari Sinta atau terindeks dalam Scopus. Ketiga, literatur yang dipilih harus relevan dengan kata kunci penelitian untuk

memastikan keberhubungan yang sesuai. Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya melibatkan serangkaian proses, termasuk perbandingan untuk menemukan kesamaan, kontras untuk mengidentifikasi perbedaan, kritik untuk memberikan pandangan terhadap metode dan hasil, sintesis untuk menggabungkan temuan yang saling mendukung, dan ringkasan untuk menyajikan poin-poin penting dari literatur yang digunakan.

Instrumen penelitian terdiri dari kartu data yang mencakup beberapa elemen. Pertama, nomor kartu untuk identifikasi. Kedua, nama penulis dan judul literatur. Ketiga, tahun publikasi. Keempat, tujuan penelitian yang dicantumkan dalam literatur. Kelima, jenis penelitian yang dilakukan. Keenam, metode pengumpulan data yang digunakan. Ketujuh, populasi dan jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian. Dan terakhir, hasil dari penelitian yang disajikan. Analisis data dilakukan menggunakan metode analisis isi, dengan penekanan pada pemahaman mendalam terhadap isi materi dari setiap literatur untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif. Secara umum, langkah-langkah analisis penelitian mengikuti model analisis Miles & Huberman (1994), yang mencakup empat tahapan: pengumpulan data literatur, reduksi data relevan, penyajian deskriptif data literatur, dan penyimpulan hasil penelitian. Validitas

data diperiksa melalui teknik kepercayaan atau *credibility*, dengan memperpanjang observasi. Penelitian dilaksanakan dari bulan April hingga Mei 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak pengguna game online yang melampiaskan emosinya dengan kata-kata kasar saat bermain game online, Paparan teknologi yang luas memiliki dampak nyata pada pengguna, termasuk pengaruhnya terhadap karakter seseorang. Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi memberikan dampak terhadap penurunan moral di masyarakat Indonesia. Terkadang kita bermain game untuk melepaskan rasa bosan namun terkadang kita sering mendapat situasi yang tidak menyenangkan saat bermain game sehingga menyebabkan seseorang melampiaskan emosina dengan menggunakan kata-kata atau ujaran yang tidak sopan.

Degradasi moral adalah kehilangan prinsip-prinsip moral yang seharusnya menjadi pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu konsekuensi dari kemajuan teknologi adalah penurunan karakter moral siswa. Globalisasi membawa masuknya konten-konten yang tidak selalu sesuai untuk anak-anak, yang kemudian mempengaruhi karakter mereka. Terutama, kemajuan teknologi menawarkan banyak game yang memerlukan kerja sama tim,

sehingga anak-anak bisa merasakan emosi negatif saat rekan satu timnya tidak berperilaku baik dalam permainan, yang kemudian diungkapkan dengan kata-kata yang tidak pantas. Selain itu, konten dari pemain game profesional sering kali juga memuat kata-kata yang kurang pantas. Akibatnya, banyak anak mengalami penurunan moral karena terpapar konten-konten tersebut, seperti mudah marah, menggunakan bahasa kasar, dan melecehkan teman.

Banyak remaja mengalami penurunan moral (Budiarto, 2020). Meskipun pendidikan karakter telah diterapkan untuk waktu yang cukup lama, dampaknya tidak begitu signifikan. Penurunan moral dapat dilihat dari kurangnya kesantunan dalam berkomunikasi (Kustiawan dkk., 2022). Salah satu dampak negatif dari bermain game online adalah penurunan sopan santun dalam berbicara (Fitri, 2017). Temuan penelitian oleh nurul fauziyah & dwi nanda riska dwi Aprilia (2023) menemukan bahwa game online seperti free fire, mobile legends, PUBG mobile mempengaruhi perolehan bahasa anak, termasuk penggunaan kata-kata yang kurang santun. Selain itu, Situasi ini diperburuk dengan perubahan persepsi tentang moralitas berdasarkan kesopanan yang terpengaruh oleh budaya Barat (Muthohar, 2013).

lingkungan bermain game online menyebabkan anak-anak menggunakan Bahasa yang tidak sopan dalam percakapan sehari-hari termasuk kata-kata kasar dalam berbahasa Inggris dan Indonesia. (Rizki ainun dkk, 2023). Anak-anak sering menirukan kata-kata saat bermain game online seperti game mobile legends, free fire, PUBG dll. Khususnya pada remaja yang masih sangat mudah terpengaruh terhadap kata-kata yang dilontarkan pada saat bermain game online terlebih apabila mereka sedang dalam posisi kalah. Mirisnya ujaran kebencian yang dilontarkan ini lebih mengarah pada fisik, nama binatang, keluarga dan bahkan agama.

Dalam penelitian ini kami menemukan bahwa anak-anak tersebut berbahasa yang tidak sopan karena meniru orang lain atau juga sudah menganggap hal tersebut sebagai hal yang wajar. Ada dua faktor hingga anak-anak menganggapnya hal wajar, pertama karena konten creator game atau pro player yang menjadi tontonan mereka dengan sangat mudah mengucapkan Bahasa-bahasa yang tidak sopan tersebut, dan yang kedua tentunya lingkungan para pemain game atau gamers yang memang sangat-sangat sering dan sangat-sangat mudah berbahasa yang tidak sopan. Karena semua itulah anak-anak menganggap kalau berbahasa yang tidak sopan saat bermain game itu adalah hal biasa atau lumrah sehingga merekapun dengan

sangat mudah mengucapkan kata-kata atau ujaran yang tidak sopan.

Adapun hal-hal yang menyebabkan anak-anak hingga remaja mengucapkan ujaran tidak sopan tersebut saat bermain antara lain,

A. Mendapat rekan tim yang bermain tidak becus, berikut contoh ujarannya ; “tim goblok kalau gak tau main gak usah main tolol”, “ ling tolol mainnya kek babi”,” tim aneh main gak becus” “darksistem tolol”

B. Jaringan atau koneksi internet yang tidak memadai, contoh ujarannya ; “anjing jaringannya lemot banget taik”, “lag banget jaringan sialan”

C. Kekalahan beruntun, berikut contohnya ; “kalah lagi anjing lima kali main kalah terus ngentot dasar”

D. Sistem game yang tidak memadai, contohnya ;” game cacat banyak banget bugnya anjir”

Ujaran diatas menunjukkan bahwa para gamers tidak segan-segan melontarkan ujaran kebencian saat bermain game online ialah saat mendapat situasi yang tidak menyenangkan. Data diatas menunjukkan bahwa para gamers saat melontarkan ujaran kebencian ditandai dengan frasa tolol, warganet menggunakan kata yang sangat tidak santun, yaitu tolol. Kata tolol itu sendiri bermakna sangat bodoh atau bebal (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016i). kalah lagi serta kalah terus yang merujuk pada saat mendapat rekan

setim yang mainnya kurang bagus serta pada saat mengalami kekalahan beruntun. Kata-kata dan frasa-frasa tersebut mempunyai konotasi yang negative serta kurang sopan. Tidak hanya itu, gamers seringkali melontarkan ujaran kebencian serta hinaan kepada pihak keluarga rekan tim saat bermain berikut contoh ujaran kebencian para gamers pada saat bermain game.

A. Anak haram

B. Mamamu lonte

C. Dasar anak yatim

D. Kepala bapak kau pecah

Ujaran diatas menunjukkan betapa kasarnya orang orang saat bermain game. Kata kata yang digunakan pun bukan main cenderung menghina pihak rekan tim saat bermain. Tentu saja, kata haram, lonte serta yatim. Pada data A, B, dan C memiliki konotasi yang sangat buruk. Secara harfiah kata haram adalah istilah dalam Bahasa arab yang berarti terlarang atau dilarang., kata lonte bermakna wanita jalang; pelacur; sundal; jobong; wanita tunasusila; cabo; dan mucu (badan pengembangan dan pembinaan Bahasa, 2016). Sedangkan “yatim” berasal dari Bahasa arab yang berarti “anak yang kehilangan ayahnya,” secara spesifik kata yatim lebih sering merujuk pada anak yang kehilangan ayah. Berdasarkan maknanya ujaran-ujaran tersebut sangat berpotensi untuk melukai perasaan seseorang yang dituju. Para pemain game online pun sering

kali melontarkan ujaran kebencian pada suku-suku yang ada di Indonesia. Berikut contoh ujaran tersebut;

A. "Jawa bangke gak tau main game bangsat"

B. "Dasar cina setan, main game yang bener taik"

C. "Orang flores gak usah main game anjing! tolol!"

Ujaran-ujaran di atas mengandung kata-kata kasar dan mencerminkan sentimen negatif yang mengarah pada kebencian terhadap kelompok etnis tertentu. Pada data A ujaran tersebut mengandung kata-kata kasar "bangke" (bangkai) dan "bangsat" (kata makian). Secara keseluruhan, ujaran ini merendahkan seseorang yang berasal dari etnis Jawa dengan mengatakan bahwa mereka tidak pandai bermain game dan mengakhiri dengan kata makian. Pada data B dalam ujaran tersebut, terdapat penggunaan kata "cina" yang ditujukan kepada etnis Tionghoa, diikuti dengan kata "setan" (kata makian). Selain itu, frasa "main game yang bener taik" juga merupakan makian yang menyuruh seseorang untuk bermain game dengan baik disertai dengan kata kasar "taik" (kotoran). Dan pada data C ujaran tersebut menargetkan orang dari Flores dengan kata-kata "anjing" dan "tolol" (bodoh). Kalimat ini menyuruh seseorang dari Flores untuk tidak bermain game disertai dengan makian. Selain itu para pemain game juga

menugjarkan makian yang berkaitan dengan fisik

A. "mata tuh di pake liat map, dasar buta"

B. "gak punya jari yah pencet retri"

Ujaran diatas menunjukkan bahwa para gamers sampai menghina fisik walaupun pemain yang dikatainya belum tentu sesuai dengan perkataan tersebut, hal ini karena emosi yang sangat menjadi-jadi sehingga mereka tidak bisa memikirkan apa yang mereka ucapkan. Pada data A ujaran tersebut mengandung kata "buta" yaitu kata untuk seorang tunanetra yang tidak bias melihat, sebenarnya kata "buta" digunakan secara metaforis untuk menghina orang tersebut dengan menganggap mereka tidak mampu atau tidak mau melihat peta dalam permainan, yang penting untuk strategi dan koordinasi. Frasa ini mencerminkan ketidaksabaran atau frustrasi terhadap rekan tim yang dianggap tidak berkontribusi dengan baik. Pada data B ujaran tersebut mengandung kata "gak punya jari yah" yang perkataan tersebut mengandung unsur penghinaan terhadap kecacatan tangan, pada hakikatnya ujaran ini mengejek seseorang karena dianggap tidak mampu atau lambat dalam menggunakan fitur "retri" (kemungkinan singkatan dari "retry" atau fitur spesifik dalam game untuk mengulang atau melakukan aksi penting). Frasa "gak punya jari" adalah penghinaan yang

menyiratkan bahwa orang tersebut tidak cekatan atau tidak mahir dalam menggunakan tombol-tombol pada kontrol game.

Pada contoh-contoh di atas terlihat jelas bahwa perkembangan teknologi informasi telah memicu degradasi moral, di mana sebelumnya seseorang tidak mudah menghina pihak lain, namun kini ujaran kebencian sering muncul di kolom chat game online. Degradasi moral ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk keluarga, masyarakat, dan lingkungan yang merupakan faktor eksternal utama dalam pembentukan moral seseorang. Selain itu, faktor teknologi dan rasa ingin tahu remaja juga sangat berpengaruh. Secara keseluruhan, degradasi moral disebabkan oleh empat faktor utama: teknologi, keluarga, lingkungan, dan pergaulan. Di sisi lain, perkembangan moral seseorang dipengaruhi oleh faktor agama, keluarga, dan lingkungan. Degradasi moral dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu teknologi, keluarga, lingkungan, dan pergaulan (Hanifa & Dewi, 2021)

Penurunan peran dan fungsi keluarga dalam membesarkan anak adalah salah satu penyebab utama kemerosotan moral. Keluarga berperan sebagai tempat pendidikan dan pembentukan moral, di mana anak-anak belajar dan mengembangkan moral mereka. Remaja yang mendapatkan pendidikan baik di rumah cenderung

mengembangkan akhlak yang baik dan rasa tanggung jawab. Namun, jika pendidikan dalam keluarga tidak efektif, moral remaja bisa menurun. Penyebab kemerosotan moral dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup ketidakmampuan dalam pengambilan keputusan yang tepat tentang apa yang baik dan buruk. Faktor eksternal meliputi aspek keluarga, seperti pendidikan orang tua dan kestabilan keuangan, serta aspek lingkungan sosial, seperti tetangga, rumah, dan teman bermain. Kedua faktor ini merupakan penyebab utama penyimpangan moral pada anak. Contoh faktor eksternal yang mempengaruhi moral adalah keluarga, pendidikan, globalisasi, dan perubahan zaman. Sedangkan faktor internal yang menghambat perkembangan moral termasuk kegagalan dalam membuat keputusan yang tepat terkait moralitas.

Besarnya peran keluarga, lingkungan, dan sekolah menuntut kolaborasi dari berbagai pihak untuk menciptakan suasana positif yang mendukung perkembangan moral anak. Jika keluarga, masyarakat, dan sekolah berhasil menanamkan nilai-nilai moral yang baik, maka akan tercipta generasi yang memiliki kecerdasan moral tinggi. Pendidikan karakter harus dijadikan strategi utama untuk meningkatkan moral siswa, khususnya di sekolah dasar, guna melawan kemerosotan moral. Selain itu, penting bagi semua pihak terkait untuk terus berinovasi

dalam metode pendidikan karakter agar lebih efektif dan relevan dengan tantangan zaman.

Pentingnya Implementasi Pendidikan Karakter di Indonesia

Dampak buruk penyalahgunaan teknologi terhadap moral seseorang membutuhkan solusi yang tepat. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan pendidikan karakter. Karakter mencerminkan keseluruhan kepribadian seseorang, meliputi mentalitas, sikap, dan perilakunya. Pendidikan karakter merupakan istilah yang lebih tepat untuk menggambarkan pengajaran tentang budi pekerti. Pendidikan ini lebih menekankan pada tindakan konkret yang menentukan bagaimana seseorang dapat dianggap baik atau buruk berdasarkan standar kontekstual dan budaya, melalui pembelajaran tentang etiket, tata krama, dan tradisi.

Jika kemerosotan moral tidak ditanggulangi oleh generasi saat ini atau yang akan datang, maka penurunan moral akan menjadi tak terhindarkan. Pendidikan moral menjadi langkah krusial dalam upaya mengatasi masalah ini, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Di era digital ini, peran keluarga, guru, dan masyarakat sangatlah vital dalam membentuk karakter moral calon pemimpin masa depan. Keluarga harus menjadi sumber utama pengawasan dan bimbingan bagi anak-anak dalam menjalani kehidupan mereka. Pentingnya peran

keluarga dan sekolah sangatlah besar dalam membentuk karakter seseorang.

Agar dapat terbentuk dan terciptanya generasi yang unggul bagi Indonesia, pelaksanaan pendidikan moral di sekolah dasar harus dijalankan dengan sepenuh hati. Meskipun orang tua menjadi agen pertama dalam pembentukan dan pendidikan akhlak, guru juga memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan budi pekerti mereka. Lingkungan tempat tinggal seseorang juga merupakan faktor kunci dalam membentuk karakter yang baik. Pentingnya rasa tanggung jawab dalam mengelola kemajuan teknologi harus ditekankan dalam pendidikan karakter, sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan karakter sebaiknya dimulai sejak dini untuk membantu anak-anak membangun fondasi nilai-nilai moral yang kuat yang akan membimbing mereka hingga dewasa.

Setiap mata pelajaran yang menyangkut norma sebaiknya dikembangkan dan dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian integral dari upaya pembentukan karakter, dan memiliki peran penting dalam melawan penurunan moral. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan, terutama di tingkat sekolah, perlu ditegaskan kembali. Pelaksanaannya harus dilakukan secara tepat waktu dan relevan. Tujuannya

adalah agar siswa dapat menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam upaya mengatasi kemunduran moral. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan karakter perlu disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami agar efektif.

Pendidikan karakter umumnya digunakan untuk mengarahkan individu dalam mengembangkan sikap dan nilai positif. Perannya sangat penting dalam membentuk perilaku, berfungsi sebagai pengatur agar tingkah laku sesuai dengan norma yang diinginkan. Ketika pendidikan karakter berhasil diimplementasikan, perilaku cenderung lebih teratur. Nilai-nilai pendidikan karakter memiliki peran krusial dalam membantu perkembangan anak-anak di tingkat sekolah dasar. Pelaksanaannya di sekolah harus terintegrasi melalui tiga aspek, yaitu pembelajaran formal, kegiatan ekstrakurikuler, dan budaya sekolah. Oleh karena itu, sekolah memegang tanggung jawab untuk membentuk dan mengembangkan prinsip-prinsip moral pada siswa. Tujuan utamanya termasuk pembentukan rasa hormat, tanggung jawab, integritas, kasih sayang, dan keadilan.

Salah satu aspek moral yang penting untuk dikembangkan adalah karakter sopan santun dalam berkomunikasi. Karakter bahasa mencakup seperangkat prinsip moral yang dijadikan pedoman saat berbicara atau menulis. Terdapat tiga hal yang perlu

dipertimbangkan dalam berkomunikasi: kesantunan berbahasa, kesopanan berbahasa, dan etika berbahasa. Kesantunan berkaitan dengan bagaimana tuturan kita diterima oleh lawan bicara, sementara kesopanan menyangkut penggunaan bahasa yang sesuai dengan norma-norma sosial. Etika berbahasa mencakup aspek-aspek moral dalam penggunaan bahasa. Kata-kata yang digunakan dalam berkomunikasi dapat mencerminkan karakter dan proses berpikir seseorang. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk memperhatikan bahasa yang digunakan dalam interaksi mereka karena dapat mencerminkan nilai-nilai moral yang dimiliki.

Urgensi implementasi pendidikan karakter sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama dari pendidikan karakter adalah mempromosikan pembentukan anak-anak yang berakhlak. Pendekatan ini dianggap sebagai fondasi mendasar bagi suatu bangsa. Sasaran komprehensif dari pendidikan adalah menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki moralitas yang kuat. Pendidikan karakter bertujuan untuk menciptakan generasi masa depan yang memiliki nilai-nilai dan moralitas yang unggul, yang pada gilirannya diharapkan mampu membangun masyarakat yang adil, aman, dan sukses.

Penerapan pendidikan karakter sering mengalami tantangan yang tidak mudah diatasi. Hambatan-hambatan tersebut dapat berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi naluri, rutinitas, pengaruh sifat turun-temurun, serta keinginan dan hati nurani seseorang. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti pergaulan bebas, penggunaan teknologi yang berlebihan, dampak negatif media, serta pengaruh dari keluarga dan lembaga pendidikan. Peran orang tua dan pendidik sangatlah krusial dalam mengatasi hambatan-hambatan ini, karena siswa cenderung lebih berinteraksi intensif dengan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kelas, guru berperan sebagai contoh yang diikuti oleh siswa. Mereka memiliki tanggung jawab untuk membimbing siswa agar dapat menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengajarkan prinsip-prinsip akhlak yang baik. Masyarakat sekitar juga memiliki peran penting dalam memberikan dukungan dan pengawasan terhadap pengembangan karakter siswa.

Peran Sociolinguistik dalam Mengatasi Kemerossotan Moral

Sociolinguistik adalah bidang studi yang mengkaji hubungan antara bahasa dan masyarakat (Holmes, 2013). Fenomena-fenomena yang dikaji dalam sociolinguistik

selalu berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam masyarakat. Sociolinguistik merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan linguistik dan sosiologi, sehingga fokus penelitiannya adalah hubungan antara bahasa dan penggunaannya (Pateda, 2015; Sumarsono, 2017). Studi ini meneliti bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial, fungsinya, cara berinteraksi, dan bagaimana penutur bahasa membentuk identitas mereka (Holmes, 2013). Penelitian dalam sociolinguistik sering berfokus pada variasi bahasa yang timbul akibat perbedaan sosial ekonomi dalam masyarakat.

Sociolinguistik berfungsi sebagai panduan komunikasi dengan menentukan bahasa, dialek, atau gaya linguistik yang tepat untuk digunakan dalam percakapan. Disiplin ini memiliki nilai penting dalam hal moralitas karena mempelajari berbagai proses komunikasi yang melibatkan individu dan kelompok dalam interaksi (Mukhlis, 2020). Bahasa dan moralitas saling berkaitan dalam konteks hubungan seseorang dengan Tuhan, orang lain, dan lingkungan. Melalui etika berbahasa dan kesopanan dalam wacana, sociolinguistik berkontribusi pada pengembangan karakter siswa. Pembinaan nilai-nilai seperti adab, tanggung jawab, kasih sayang, kemandirian, dan kemasyarakatan dapat dijadikan salah satu pendekatan untuk mengembangkan karakter pada anak didik.

Krisis moral yang melanda generasi muda dan masyarakat Indonesia menjadi dasar dari perdebatan mengenai moralitas yang sering dikemukakan oleh para filsuf pendidikan (Mukhlis, 2020). Kerusakan moral ini akan merusak nilai-nilai fundamental dan memengaruhi kehidupan sosial. Bahasa memiliki peran penting dalam pengembangan nilai, moral, dan karakter. Etika berbahasa atau kesopanan dalam berbicara adalah aspek yang tidak boleh diremehkan.

Etika Dalam Berbahasa

Penggunaan bahasa dalam masyarakat berfungsi sebagai alat komunikasi. Norma sosial dan budaya sangat terkait dengan etika berbahasa. Secara fundamental, etika berbahasa mengatur hal-hal berikut: (1) apa yang harus dikatakan kepada lawan bicara dalam kondisi tertentu, (2) bahasa yang paling tepat untuk digunakan dalam situasi dan budaya tertentu, (3) kesesuaian penggunaan bahasa, (4) mengetahui kapan harus berhenti bicara dan mendengarkan, serta (5) menentukan kualitas suara yang dikeluarkan saat berbicara (Mukhlis, 2020).

Etika berbahasa terdiri dari delapan elemen utama, yang dapat diringkas menjadi istilah-istilah sederhana, yaitu (1) latar dan adegan: waktu, tempat, dan situasi percakapan; (2) partisipan: pihak-pihak yang terlibat dalam percakapan; (3) tujuan: maksud dan tujuan dari percakapan; (4)

urutan tindak: bentuk dan isi percakapan; (5) nada: cara, nada, dan semangat penyampaian pesan; (6) instrumentalitas: saluran bahasa yang digunakan, baik lisan maupun tulisan, seperti narasi, puisi, peribahasa, dan doa. Sosiolinguistik membantu mengatur cara individu berinteraksi satu sama lain untuk membina hubungan yang harmonis.

Landasan interaksi sosial adalah kesopanan, yang secara umum digambarkan sebagai perilaku yang bertujuan mencegah konflik atau gangguan dalam komunikasi dan mempertahankan komunikasi yang harmonis. Bersikap sopan merupakan bagian penting dari strategi komunikasi sosial untuk membangun dan menjaga hubungan interpersonal yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang sopan adalah tindakan yang disengaja untuk mencapai tujuan seperti mencegah konflik dan memelihara hubungan positif dengan orang lain.

Kesantunan Dalam Bertutur

Perilaku sosial dan bahasa dapat digunakan untuk menunjukkan kesopanan. Jauh lebih mudah untuk mempraktikkan etiket linguistik. Kesopanan dan pengkodean linguistik bergantung pada karakteristik linguistik serta standar penggunaan bahasa yang baku. Selain itu, perilaku sosial dalam masyarakat dan etiket bahasa sangat terkait erat. Kesopanan biasanya muncul dalam konteks sosial (Leech, 2014). Kesantunan

berbahasa, yaitu tata cara bertindak, merupakan standar perilaku yang diterima masyarakat. Pertimbangan terhadap perasaan orang lain dalam berperilaku selama interaksi serta bertindak dengan cara yang menunjukkan kepedulian merupakan komponen mendasar dari sikap sopan (Brown, 2015). Kesantunan dalam berkomunikasi sangat penting untuk kehidupan dan interaksi sosial. Kesopanan juga krusial untuk perkembangan dan pemeliharaan hubungan sosial (Brown, 2015). Bahasa yang sopan bisa diwujudkan dalam bentuk pujian, keramahan, permintaan maaf, kekaguman, dan rasa hormat.

Etika berbahasa dan kesantunan tuturan merupakan sumbangan penting dari kajian bahasa, terutama dalam bidang sosiolinguistik, untuk pembentukan akhlak dan karakter masyarakat (Mukhlis, 2020). Penting bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan tentang norma dan nilai yang terkandung dalam etika berbahasa. Diharapkan bahwa melalui pendidikan ini, anak-anak dapat membangun karakter moral yang kokoh. Keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan, dipengaruhi oleh penggunaan bahasa, yang bisa menjadi indikator dari tingginya akhlak mulia dan budi pekerti seseorang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, fenomena ketidak-sopanan berbahasa Indonesia pada saat bermain game online menunjukkan dampak signifikan dari penyalahgunaan teknologi terhadap moral individu, khususnya dalam konteks kesantunan berbahasa di era globalisasi ini. Permasalahan tersebut muncul akibat kurangnya peran aktif dari keluarga, sekolah, dan lingkungan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku positif. Padahal, ketiga elemen tersebut seharusnya menjadi fondasi utama dalam menjaga moral anak di tengah maraknya penggunaan teknologi. Dalam mengatasi fenomena ini, penting untuk memperhatikan kemampuan individu dalam menerapkan delapan komponen etika berbahasa. Hal ini menegaskan peran vital sosiolinguistik dalam mengatur hubungan antara perilaku sosial dan bahasa. Dengan memberikan aturan-aturan yang harus diperhatikan dalam berinteraksi, sosiolinguistik dapat membantu membangun kesadaran akan pentingnya moral kesantunan dalam berkomunikasi, terutama dalam konteks bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), 375–385.
- Astawa, I. N. T. (2018). Wacana Punahnya Bahasa Daerah Dalam Pergaulan Globalisasi. *Kalangwan*, 8(2), 180–189.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016a). Arti Kata “ngentot”. Diakses pada 10/05/2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ngentot>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016b). Arti Kata “yatim”. Diakses pada 10/05/2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/yatim>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016c). Arti Kata “tolol”. Diakses pada 10/05/2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tolol>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016d). Arti Kata “lonte”. Diakses pada 10/05/2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/lonte>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016e). Arti Kata “bangsat”. Diakses pada 10/05/2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bangsat>.
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics* (4th ed.). London and New York: Routledge.
- We are Social & Hootsuite (2022). *Digital 2022: Indonesia*. Diakses pada 21/03/2023 dari <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>.
- Husnah, A., & Herniti, E. (2022). Analisis Bentuk Kata Makian pada Kolom Komentar @kekeyi cantik di Tik Tok (Kajian Sociolinguistik). *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 46–56.
- Jaelani, W. R., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menghadapi Degradasi Moral di Lingkungan Sekolah. *Rhizome: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Humaniora*, 1(10), 1–6.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52.
- Joyo, A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter dalam Lirik Lagu Daerah Seluma Beremis Ditinjau dari Sociolinguistik. *Linggau Jurnal Language Education and Literature*, 1(1), 1–12.
- Kezia, P. N. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2941–2946.
- Khairunnisa, & Sagita, M. (2019). Pengembangan Sociolinguistik dalam Pengajaran Bahasa (Secara Teoritis dan

- Penerapan) bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa. *Jurnal Sains Riset*, 9(2), 49–57.
- Komariyah, S., Itaristanti, I., & Mulyaningsih, I. (2022). Kajian Tindak Tutur Ilokusi Iklan Produk Kecantikan di Televisi. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 65–69.
- Kustiawan, W., Amelia, R. N., & Sugiarto, S. (2022). Dampak Media Sosial Tiktok terhadap perilaku remaja pada Era globalisasi. *JKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 2108–2115.
- Leech, G. (2014). *The Pragmatics of Politeness*. Oxford: Oxford University Press.
- Lisnawati, Nugraha, D. M., & Supriyono. (2021). Pengaruh Media Sosial terhadap Moral Remaja Pada Situasi Covid-19. *Harmony*, 6(1), 20–25.
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544–1550.
- Lubis, D., & Siregar, H. S. (2021). Bahaya Radikalisme Terhadap Moralitas Remaja Melalui Teknologi Informasi (Media Sosial). *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 20(1), 21–34.
- Mukhlis, A. (2020). Relasi Akhlak dan Bahasa: Sumbangsih Sociolinguistik terhadap Pembentukan Karakter Profetik Siswa. In *Cakrawala Linguista* (Vol. 3, pp. 1–12).
- Muthohar, S. (2013). Antisipasi Degradasi Moral di Era Global. *Nadwa*, 7(2), 321–334.
- Ningrum, D. (2015). Kemerossotan Moral di Kalangan Remaja: Sebuah Penelitian Mengenai Parenting Styles dan Pengajaran Adab. *Unisia*, XXXVII(82), 18–30.
- Noviyanti, L. P. E., Iswatiningsih, D., Emi Noviyani, N. M., & Permata Putri, A. F. (2022). Ujaran
- Pateda, M. (2015). *Sociolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Ar-Riayah*, 2(1), 37–50.
- Rahayu, A. P., Budiman, I. A., & Yuliati, Y. (2021). Pendidikan Karakter dan Kebiasaan Berbahasa Anak Sekolah Dasar di Media Sosial. In *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNIMA* (pp. 229–232).
- Rahmi, A., & Januar. (2019). Pengokohan Fungsi Keluarga sebagai Upaya Preventif Terjadinya Degradasi Moral pada Remaja. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(1), 62–68.



- Sahronih. (2018). Implementasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Degradasi Moral Anak Sekolah Dasar di Era Digital. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 463–468.
- Setyawati, Y., Septiani, Q., Ningrum, R. A., & Hidayah, R. (2021). Imbas Negatif Globalisasi Terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 306–315.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.