

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME MOBILE*
LEGEND DALAM BERTUTUR KATA SISWA
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 3 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam
Ilmu Pendidikan Agama Islam



OLEH :

NUR SHAFRI LUQMANULHAKIM

NIM: 21531108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN CURUP
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

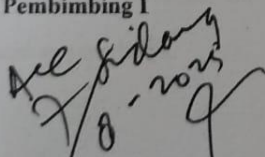
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara **Nur Shafri Luqmanulhakim** mahasiswa program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup yang berjudul **Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

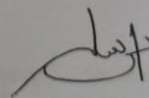
Curup, Agustus 2025

Pembimbing I



Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Pembimbing II



Dr. Arsil, S.Ag, M.Pd
NIP. 196709191998031001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Shafri Luqmanulhakim

NIM : 21531108

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Analisis Dampak Game *Mobile Legend* Dalam Bertutur Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat
dipergunakan seperlunya.

Curup, Agustus 2025

Penulis,

10000
METERAI
TEMPEL
1088AAJX014111699

Nur Shafri Luqmanulhakim
NIM. 21531108

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102/179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 604 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : Nur Shafri Luqmanulhakim
NIM : 21531108
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Analisis Dampak Penggunaan *Game Mobile Legend* Dalam Bertutur Kata Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kepahiang

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

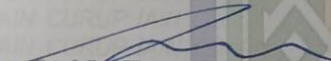
Hari/ Tanggal : Rabu, 20 Agustus 2025
Pukul : 13.30 s/d 15.00 WIB
Tempat : Ruang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

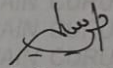
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

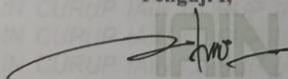
Sekretaris,

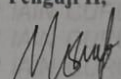

Prof. Dr. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP 196508261999031001


Dr. Arsil, S.Ag, M.Pd
NIP 196709191998031001

Penguji I,

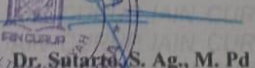
Penguji II,


Dr. Sagiman, M.kom
NIP 197905012009011007


Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP 199505062022032007



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang**”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. M. Istan, M. E. selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S. Ag, M.Pd. I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Siswanto, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Ibu Dr. Nurjannah, M.Ag. selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd. selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Arsil, S.Ag, M. Pd selaku Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PAI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Bapak/Ibu Dosen PAI dan Staf PAI yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
9. Bapak dan Ibu Guru SMA N 3 Kepahiang yang sudah memberikan izin dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan penelitian.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Curup, 4 Agustus 2025

Penulis

Nur shafri Luqmanulhakim

NIM.21531108

MOTTO

Allah tidak akan membebani hamba-Nya melebihi kemampuannya. Maka aku percaya, setiap tantangan dalam proses ini telah Allah ukur sesuai dengan kekuatanku.”

-Nur Shafri Luqmanulhakim

PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dan juga kepada kekasih Allah SWT, Baginda Nabi Muhammad SAW Yang telah memperjuangkan kemaslhatan hidup manusia yang Alhamdulillah berkat perjuangan beliau kita semua dapat merasakan hidup. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada orang-orang hebat, yakni:

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi Bapak Iwan Yuswan dan Ibu Khoti Matul Husna yang sudah berjuang, berusaha memberikan Pendidikan yang sangat luar biasa kepada Afri dan juga do'a kalian yang membantu Afri dalam setiap langkah perjuangan ini hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa batas yang menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan ini.
2. Kepada ibu kandung saya Misti hayani (Almh) saya persembahkan skripsi ini sebagai bukti anakmu di sini sudah berhasil melewati semua ujian dan cobaan, saya di sini selalu mendoa'akan dirimu dan selalu berusaha untuk tidak mengecewakanmu di sana.
3. Rekan-rekan mahasiswa/i dari Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup terutama mahasiswa lokal F atas dukungannya dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
4. Guru dan Siswa SMAN 3 Kepahiang yang telah memberikan kesempatan, bantuan, dan data dalam pelaksanaan penelitian ini. Tanpa partisipasi kalian, karya ini tak akan lengkap.

5. Saudara ibu saya, ibu Parma yang telah membantu mensupport dalam perjalanan skripsi saya, semangat yang diberikannya selalu mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada seseorang berinisial F terima kasih telah menjadi cahaya di tengah gelap, penenang saat gelisah, dan penyemangat di kala lelah. Meski mungkin kamu tidak menyadarinya, kehadiranmu telah menguatkanmu dalam perjalanan panjang ini. Ucapanmu, senyummu, dan bahkan diammu, menjadi alasan bagiku untuk terus melangkah. Karya sederhana ini, aku persembahkan juga untukmu
7. Untuk diriku sendiri terima kasih telah bertahan sejauh ini. Di tengah rasa lelah, ragu, dan hampir menyerah, kamu memilih tetap melangkah. Untuk setiap malam yang kamu lalui dengan air mata, setiap pagi yang kamu sambut dengan semangat baru, aku bangga padamu. karya ini adalah bukti bahwa kamu bisa. Bukan karena selalu kuat, tapi karena tidak pernah benar-benar berhenti. Teruslah tumbuh, teruslah belajar, dan jangan lupa kamu layak merayakan setiap pencapaianmu, sekecil apa pun itu.
8. Almamater maron yang kucintai “IAIN CURUP”

ABSTRAK

Analisis Dampak Penggunaan *Game Mobile Legend* Dalam Bertutur Kata

Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kepahiang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya penggunaan game Mobile Legends di kalangan siswa, khususnya di SMAN 3 Kepahiang. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah adanya perubahan dalam cara bertutur kata para siswa yang memainkan game tersebut, yang ditandai dengan penggunaan bahasa yang kasar, tidak sopan, atau mengandung unsur kekerasan verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena pemain *game mobile legend* di SMAN 3 Kepahiang, cara bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang, serta dampak *game mobile legend* dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang tersebut. Isu ini menjadi penting karena berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan etika berbahasa di lingkungan sekolah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa SMAN 3 Kepahiang yang aktif bermain Mobile Legends. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends menjadi bagian yang cukup dominan dalam kehidupan sosial siswa di SMAN 3 Kepahiang, dengan aktivitas bermain yang rutin dan sering dilakukan secara berkelompok. Penggunaan istilah dan gaya bahasa khas game, seperti *noob*, *AFK*, dan *gank*, terbawa ke percakapan sehari-hari, bahkan disertai kata-kata kasar ketika emosi meningkat, meskipun tidak semua siswa terpengaruh sama. Fenomena ini berdampak ganda, yaitu meningkatkan kepercayaan diri dan kosakata, namun juga memunculkan kecenderungan berbahasa kurang santun dan emosional. Intensitas bermain, lingkungan sosial, dan kontrol diri menjadi faktor utama yang memengaruhi perubahan tutur kata siswa.

Kata kunci: *Mobile Legends, bertutur kata, game online, akhlak, siswa SMAN 3 Kepahiang*

ABSTRACT

Analisis Dampak Penggunaan Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata

Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kepahiang

This research is motivated by the growing phenomenon of Mobile Legends usage among students, particularly at SMAN 3 Kepahiang. The main issue addressed in this study is the change in students' speech patterns, marked by the use of harsh, impolite, or verbally aggressive language. The study aims to examine the speaking habits of students who play Mobile Legends, the impact of the game on their speech patterns, and the factors influencing these changes. This issue is significant as it relates closely to character building and language ethics in the school environment. The research employs a qualitative descriptive approach, with data collected through observation, interviews, and documentation involving students actively playing Mobile Legends at SMAN 3 Kepahiang. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings reveal that Mobile Legends plays a dominant role in students' social life, with gameplay being a routine activity often carried out in groups. Game-specific terms and language styles, such as noob, AFK, and gank, are carried over into daily conversations, sometimes accompanied by harsh language when emotions rise, although not all students are equally affected. This phenomenon shows a dual impact: increasing students' confidence and vocabulary while also encouraging less polite and more emotional speech. Playing intensity, social environment, and self-control are identified as the main factors influencing these speech changes.

Keywords: *Mobile Legends, language use, online games, morals, students of SMAN 3 Kepahiang*

DAFTAR ISI

PERSUTUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	9
C. Pertanyaan Penelitian.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Kajian Terdahulu	12
BAB II LANDASAN TEORITIS	16
A. Kajian Teoritis	16
1. Game Online Dan Mobile Legends.....	16
2. Akhlak Perilaku Bertutur Kata.....	25
3. Hubungan <i>Game Online (Mobile Legend)</i> Dan Perilaku Bertutur Kata	34
B. Kerangka Pemikiran.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subyek Penelitian	35
D. Jenis dan Sumber Data.....	36

E. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Temuan Penelitian	40
B. Analisis dan Pembahasan	48
BAB V.....	58
KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan potensi manusia secara menyeluruh dan berkelanjutan yang bertujuan untuk mencetak individu yang berkualitas secara intelektual, spiritual, emosional, dan sosial. Pendidikan adalah metode pembangunan manusia yang holistik dan bertahan lama. Pendidikan berperan penting dalam melahirkan generasi yang mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan. Transfer pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan internalisasi prinsip-prinsip moral adalah semua bagian dari proses pendidikan. Pendidikan tidak hanya terjadi di tempat-tempat formal, seperti sekolah, tetapi juga di tempat-tempat informal, seperti keluarga dan masyarakat. Dalam pendidikan kontemporer, konsep pembelajaran sepanjang hayat (*learning for life*), menjadi sangat penting. Pendidikan yang baik membantu orang mengembangkan potensi terbaik mereka dan berkontribusi pada kemajuan negara dan bangsa.¹ Pendidikan suatu kebutuhan yang penting dalam jangka waktu yang telah ditentukan, pendidikan bisa didapatkan dari mana pun dan kapan pun itu. Pendidikan menopang banyak aspek yang dibutuhkan untuk diri manusia.

Manusia memerlukan pendidikan dalam semua hal untuk bekal berkehidupan, khususnya pendidikan yang dibutuhkan manusia ialah terkait tentang karakter atau dalam islam dikenal dengan akhlak. Pendidikan karakter adalah dasar dari pendidikan yang berfokus pada menanamkan nilai-nilai

¹ P Freire, “*Pendidikan Kaum Tertindas*,” Pustaka Pelajar, 2018.

seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan kepedulian sosial kepada siswa. Pendidikan yang baik tidak hanya menghasilkan manusia yang cerdas, namun juga individu yang berkarakter baik. Penanaman nilai-nilai sosial dan moral terjadi secara terus-menerus, baik dalam kurikulum sekolah maupun dalam pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Pendidikan bertujuan untuk melahirkan generasi yang jujur, bermoral dan berwawasan sosial.² Maka dari itu penanaman pendidikan karakter bersifat penting untuk dilakukan supaya manusia menjadi makhluk sosial yang memiliki nilai-nilai yang baik.

Dalam kehidupan sehari-hari, akhlak perilaku adalah gambaran dari kepribadian dan karakter seseorang. berbagai fenomena terkait akhlak dan perilaku telah muncul dalam beberapa tahun terakhir, Meningkatnya tingkat diskriminasi dan intoleransi di masyarakat adalah salah satu fenomena yang cukup menonjol. Menurut laporan dari Setara Institute, jumlah kasus intoleransi dan diskriminasi telah meningkat setiap tahun sejak 2019.³ Fenomena tersebut memberitahukan bahwa tingkat menghargai sesama manusia dan memanusiakan manusia masih tergolong rendah dari segi menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Selain itu, kasus ataupun fenomena yang berkaitan dengan kemanusiaan yang masih saja ada pada sampai saat ini adalah tingkat bullying dan kekerasan di sekolah ataupun masyarakat yang

² Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter : Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar Dan Baik* (Bandung: Nusa Media, 2013).

³ “*Laporan Kondisi Kebebasan Beragama/Berkeyakinan Di Indonesia Tahun 2022*,” Setara Institute, 2023,

meningkat.⁴ Kasus bullying dan kekerasan menandakan bahwa suatu akhlak perilaku membutuhkan tindak lebih lanjut.

Untuk menghadapi berbagai tantangan akhlak perilaku tersebut, perlu ada kerja sama yang kuat untuk mendorong nilai-nilai positif dan membangun karakter yang baik, seperti penanaman nilai-nilai akhlak dari sekolah. Adapun cara yang bisa diterapkan di sekolah-sekolah antara lain adalah pendidikan karakter yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat.⁵ Dengan adanya pergerakan dari pihak sekolah diharapkan pendidikan karakter akan membantu perubahan nilai-nilai dari akhlak perilaku siswa. Selain itu, peran yang dimainkan oleh keluarga dan lingkungan sosial juga sangat penting dalam menumbuhkan perilaku yang baik. Orang tua dan masyarakat bisa menjadi seorang teladan dan pembimbing yang baik dan tepat kepada generasi muda.⁶ Suatu akhlak yang telah tertanam dalam diri seseorang tentunya tidak akan bersifat secara permanen, terkhusus akhlak perilaku baik dari segi bertutur kata, etika, adab dan yang lain sebagainya.

Akhlak bertutur kata merupakan komponen penting dalam interaksi sosial dan pembentukan karakter individu. Selanjutnya Erika Fiftin dalam skripsinya menyatakan bahwa Secara teratur menerapkan pendidikan karakter di sekolah dapat meningkatkan kesantunan berbahasa siswa.⁷ Faktor

⁴ “Laporan Tahunan Kasus Pengaduan Anak 2020,” KPAI, 2020.

⁵ “Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Sasaran RPJMN 2020-2024,” Kemendikbud, 2023.

⁶ “Peran Keluarga Dalam Pembentukan Karakter Anak,” BKKBN, 2021,

⁷ Erika Fiftin, “*Peran Pendidikan Karakter Terhadap Akhlak Siswa Di Mi Munawariyah Palembang*,” Jurnal Sains Dan Seni ITS (2017). hlm. 55-56

keluarga dan faktor sekolah menjadi salah satu faktor utama dalam hal mempengaruhi perilaku bertutur kata dari pada anak tersebut.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, memudahkan semua orang baik dari kalangan anak-anak sampai dengan dewasa mengakses game online. Game online adalah suatu permainan yang menghubungkan pemainnya dengan perantara kabel ataupun nirkabel. Pada awalnya game online hanya dikenal dan banyak dimainkan melalui PC (Personal Computer), namun semakin berkembangnya teknologi sampai dengan saat ini membuat para provider berlomba-lomba untuk membuat game online yang hadir di smartphone. Pernyataan tersebut didukung oleh Teori Evolusi Teknologi Gaming Menurut Liang, dkk. (2023) dalam jurnal "The Evolution of Gaming Platforms: From PC to Mobile", mereka menyatakan Smartphone telah menjadi platform gaming yang kuat berkat kemajuan teknologi prosesor mobile dan konektivitas internet, mendorong pergeseran dari gaming PC ke gaming mobile.⁸

Hadirnya sebuah evolusi game dari PC ke smartphone memberikan kemudahan para pemain game online untuk mengakses game tersebut di mana pun dan kapan pun itu. Adapun game online yang hingga saat ini berada di posisi teratas dalam unduhan (baik di smartphone android ataupun IOS), Adalah Mobile Legends: Bang-bang (MLBB). Mobile Legends: Bang Bang adalah game mobile multiplayer online battle arena (MOBA) yang

⁸ Rice Anggrayni, Yayuk Winarsih, and Supriyadi Supriyadi, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 8592–96.

dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, sebuah perusahaan asal Tiongkok. Game ini juga dikenal sebagai Mobile Legends.

Game ini pertama kali dirilis pada tahun 2016 dan menjadi salah satu game mobile paling populer di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Sensor Tower melaporkan bahwa Mobile Legends akan diunduh lebih dari 1 miliar kali di seluruh dunia hingga tahun 2021, dengan Indonesia menjadi salah satu pengguna terbesar.⁹ Di Indonesia popularitas game ini bisa dikatakan tinggi jika ditinjau dari jumlah masyarakat yang mendownload, sehingga antusias masyarakat sangat besar yang mana mereka menyelenggarakan turnamen baik di tingkat nasional maupun internasional. Setiap musim, MPL Indonesia (Mobile Legends Professional League) menjadi salah satu ajang turnamen terbesar yang menarik jutaan penonton, ini menunjukkan minat masyarakat terhadap game ini sangat lah besar.¹⁰

Dalam teknisnya, permainan mobile legends akan terdiri dari 10 pemain ini yang akan dibagi menjadi 2 tim, karena peraturan mendasar yang tertera dalam permainan ini ialah 5 vs 5. Selanjutnya mereka akan diarahkan untuk menentukan “hero” pilihan sesuai minat dan keahlian yang mereka miliki, hero yang akan mereka pilih masing-masing mempunyai kekuatan dan keunikan tersendiri. Dalam permainan, tujuan utama adalah menghancurkan “base” atau markas utama tim lawan dan berusaha untuk mempertahankan “base” atau markas sendiri.

⁹ R Pratama, “Analisis Dampak Ekonomi Mobile Legends Di Indonesia,” *Jurnal Ekonomi Digital Indonesia* 7, no. 2 (2022): 112–25.

¹⁰ S Widodo and A Nugroho, “Perkembangan Esports Mobile Legends Di Indonesia: Studi Kasus MPL,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media* 15, no. 3 (2023): 78–92.

Banyak pemain profesional di Indonesia yang menjadikan Mobile Legends sebagai sumber pendapatan utama mereka melalui kompetisi dan streaming, membuktikan bahwa popularitas game ini telah melampaui batas hiburan. Laporan dari Indonesia Esports Premier League mengatakan bahwa pemain Mobile Legends terbaik di Indonesia bisa mendapatkan hingga ratusan juta rupiah setiap bulan.¹¹ Selain itu, Mobile Legends telah membentuk komunitas Indonesia yang luas dan juga solid di Indonesia. Penggemar game ini berkumpul di berbagai forum dan grup online untuk berkomunikasi, berbagi strategi, dan berbagi pengetahuan. Namun, di balik popularitasnya, Mobile Legends dikritik karena dapat menyebabkan kecanduan game di kalangan remaja. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yustina Prima Matur, dkk. menemukan bahwa, di Indonesia 54,1% remaja usia 15-18 tahun kecanduan bermain game online, termasuk 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri, yang menghabiskan 2-10 jam per minggu untuk bermain game online.¹² Maka dari itu ketika seorang remaja tidak bisa mengontrol dirinya dengan baik dalam hal penggunaan sebuah hiburan tepatnya game online, maka remaja tersebut akan mendapati efek samping dari bermain game online tersebut.

Fenomena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan remaja, khususnya di kalangan pelajar. Salah satu bentuk perkembangan teknologi

¹¹ “Laporan Tahunan Esports Indonesia 2023,” Indonesia Esports Premier League, 2023.

¹² Yustina Prima Matur, Maria Getrida Simon, and Theofilus Acai Ndong, “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng*” 6, no. 10 (2021): 55–66.

yang saat ini menjadi tren di kalangan pelajar adalah game online, terutama Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMAN 3 Kepahiang, terlihat bahwa beberapa siswa menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game mobile ini, baik secara individu maupun berkelompok. Adapun yang menarik perhatian peneliti adalah perubahan pola komunikasi dan tutur kata siswa yang terjadi ketika mereka terlibat dalam aktivitas gaming tersebut.

Peneliti mengamati fenomena menarik pada seorang siswa kelas XI dan XII yang dikenal sebagai pelajar yang rajin dan disiplin dalam proses belajar mengajar. Siswa tersebut menunjukkan sikap yang santun, sopan, dan menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi dengan guru maupun teman sebayanya di lingkungan sekolah. Namun, terjadi perubahan signifikan pada cara berkomunikasi dan bertutur kata siswa tersebut ketika bermain Mobile Legends bersama teman-temannya. Saat bermain game, ia kerap menggunakan kata-kata kasar, umpatan, dan istilah-istilah yang kurang sopan yang tidak pernah digunakan dalam interaksi normal di sekolah.¹³

Lebih lanjut, perubahan pola komunikasi dan tutur kata ini tampaknya tidak hanya terbatas pada saat bermain game saja, tetapi juga mulai mempengaruhi interaksi sosial sehari-hari siswa tersebut dengan teman-temannya di luar konteks permainan. Beberapa istilah kasar dan umpatan yang biasa digunakan dalam game Mobile Legends seperti "noob", "tolol", "anjir", dan "bacot" mulai terdengar dalam percakapan informal antarsiswa di

¹³ Observasi awal yang dilakukan saat pelaksanaan PPL. Tanggal 1 November s/d 30 November. Ruang lingkup SMAN 3 Kepahiang

lingkungan sekolah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa permainan digital seperti Mobile Legends tidak hanya mempengaruhi cara berkomunikasi siswa secara virtual, tetapi juga telah mengubah pola komunikasi dan tutur kata mereka dalam interaksi sosial sehari-hari.

Pemilihan lokasi penelitian di SMAN 3 Kepahiang didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan fenomena bahwa cukup banyak siswa di sekolah ini yang aktif bermain game Mobile Legends, baik secara individu maupun berkelompok, bahkan hingga memengaruhi gaya komunikasi mereka sehari-hari. Kedua, SMAN 3 Kepahiang merupakan salah satu sekolah negeri favorit di Kabupaten Kepahiang, sehingga kondisi siswa di sekolah ini dapat menjadi gambaran yang representatif mengenai fenomena penggunaan game online di kalangan remaja. Ketiga, pihak sekolah, guru, serta siswa memberikan izin dan akses yang baik bagi peneliti untuk melakukan pengamatan dan wawancara, sehingga memudahkan proses penelitian. Dengan alasan-alasan tersebut, peneliti menilai bahwa SMAN 3 Kepahiang merupakan lokasi yang tepat untuk mengkaji dampak game Mobile Legends terhadap pola bertutur kata siswa.

Fenomena ini menjadi semakin menarik untuk dikaji mengingat pelajar SMA berada pada fase perkembangan remaja yang sangat krusial dalam pembentukan identitas dan karakter. Pada masa ini, remaja sangat rentan terhadap pengaruh eksternal, termasuk konten digital yang mereka konsumsi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih dalam bagaimana game Mobile Legends memberikan dampak terhadap pola

komunikasi dan tutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang. Dengan pemahaman yang komprehensif terhadap fenomena ini, diharapkan dapat dikembangkan strategi yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif dari game online terhadap perkembangan komunikasi dan karakter siswa, sekaligus memanfaatkan potensi positif dari teknologi untuk mendukung proses pendidikan.

Selanjutnya pentingnya penelitian ini ialah, karena era digital sudah semakin pesat berkembang membuat popularitas game mobile legends di kalangan remaja semakin meningkat. Fenomena ini menjadi salah satu alasan apakah semakin erat hubungan remaja dengan game online apakah semakin berdampak akan efek samping yang ditimbulkannya, baik dari segi berkomunikasi, bersosial, dan yang lain sebagainya. Karena faktanya masa-masa remaja adalah masa di mana seseorang masih mencari jati diri. Oleh sebab itu peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang”.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih terarah dan fokus, yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa SMAN 3 Kepahiang yang aktif bermain *game Mobile Legends*.
2. Fokus penelitian adalah pada perubahan tutur kata siswa, baik ketika bermain game maupun dalam interaksi sehari-hari di sekolah.

3. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap siswa yang dipilih secara purposive, guru BK sebagai informan pendukung, serta lingkungan sekolah yang relevan.
4. Penelitian tidak membahas aspek lain di luar perilaku tutur kata, seperti prestasi akademik, kesehatan fisik, atau keuangan siswa.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, peneliti mendapat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena pemain game mobile legend di SMAN 3 Kepahiang?
2. Bagaimana cara bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang?
3. Bagaimana dampak *game mobile legend* dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengidentifikasi fenomena *game mobile legend* di SMAN 3 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui cara bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang.
3. Untuk mengetahui dampak *game mobile legend* dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang.

E. Manfaat Penelitian

Setiap hal yang dilakukan pada diri seseorang pastinya mempunyai nilai manfaat walaupun itu hanya sedikit, baik itu manfaat untuk diri sendiri ataupun untuk orang lain. Maka dari itu manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan wawasan terbaru terkait bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tentang akhlak tidak serta merta dari lingkungan saja, sehingga penelitian ini menambah referensi keilmuan terbaru.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa akan dampak dari intensitas bermain game Mobile Legends terhadap kebiasaan bertutur kata sehari-hari. Siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan bahasa dan menjaga etika berkomunikasi, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

b. Bagi Guru Dan Wali Kelas

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan wali kelas dalam memahami perubahan perilaku tutur kata siswa yang merupakan pemain game online. Dengan demikian, guru dapat memberikan bimbingan dan pendekatan yang lebih tepat dalam pembinaan karakter dan penggunaan bahasa yang santun di lingkungan sekolah.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini memberikan informasi penting bagi orang tua untuk lebih memahami pengaruh game Mobile Legends terhadap kebiasaan berbahasa anak-anak mereka. Dengan pemahaman ini, orang tua diharapkan dapat memberikan kontrol dan pendampingan yang lebih baik dalam aktivitas bermain game anak di rumah.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak sekolah sebagai dasar untuk menyusun kebijakan atau program pembinaan literasi berbahasa yang sehat serta kegiatan positif untuk menyeimbangkan waktu bermain game dengan pembentukan karakter siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi awal dan pijakan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengaruh game online terhadap aspek kebahasaan, sosial, atau psikologis siswa di berbagai tingkatan sekolah.

F. Kajian Terdahulu

Untuk memperkuat landasan teori dan membangun konteks studi yang dilakukan, peneliti menguraikan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Objek, metode, dan fokus penelitian penelitian berikut terkait satu sama lain. Adapun skripsi yang menjadi relevansi bagi peneliti ialah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewa Krisna Putra Sakti dengan judul skripsinya “Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di SD Negeri 08 Prumnas Batu

Galing” yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini berfokus pada dampak negatif yang dialami di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing yaitu Game *Mobile Legends* berdampak negatif terhadap etika komunikasi siswa SDN 08 Prumnas Batu Galing, khususnya dalam bentuk kebiasaan berbicara kasar atau *trash talking*. Dampak ini dipengaruhi oleh kurangnya pengawasan dari orang tua dan sekolah, serta kebebasan penggunaan ponsel tanpa batasan waktu.¹⁴

2. Studi lain juga dilakukan oleh Nur Fikri Khoiri yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)” penelitian menggunakan pendekatan kualitatif penelitian lapangan (field reasearch). Pada skripsi ini menghasilkan kesimpulan berupa Perilaku toxic disinhibition online dalam game Mobile Legends dipicu oleh berbagai faktor seperti kecanduan bermain, performa buruk rekan setim, serta tindakan tidak sportif seperti AFK, troll, dan feeding. Akibatnya, muncul berbagai bentuk perilaku toxic yang sering terjadi dalam setiap pertandingan, seperti flaming, griefing, cheating, dan cyberbullying.¹⁵
3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sandi Pratama yang berjudul “Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Sosial SMAN 5 Bulukumba”, penelitian ini menyimpulkan bahwasanya Siswa SMAN 5 Bulukumba tertarik bermain Mobile Legends karena tantangan

¹⁴ Dewa Krisna Putra Sakti, “Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing,” *IAIN Curup* (IAIN Curup, 2022)

¹⁵ Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)” (IAIN Ponogoro, 2021).

dalam permainan dan minat sejak awal mengenal game. Meskipun game ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan mempererat pertemanan, dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi belajar, kurang tidur, pemborosan, dan renggangnya interaksi sosial juga muncul.¹⁶

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa persamaan yang dapat ditemukan dengan penelitian ini. Kesamaan utama terletak pada fokus kajian yang sama-sama menyoroti dampak permainan Mobile Legends terhadap perilaku komunikasi dan interaksi siswa. Baik penelitian Dewa Krisna Putra Sakti, Nur Fikri Khoiri, maupun Sandi Pratama, seluruhnya meneliti bagaimana permainan Mobile Legends memengaruhi kebiasaan berbahasa, perilaku verbal, maupun hubungan sosial di kalangan pelajar dan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena penggunaan Mobile Legends sebagai salah satu bentuk game online memang memberikan pengaruh nyata terhadap perilaku generasi muda, khususnya pada aspek komunikasi dan interaksi.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada fokus, subjek, dan konteks penelitian. Penelitian Dewa Krisna Putra Sakti lebih menekankan pada dampak negatif berupa kebiasaan trash talking di tingkat sekolah dasar, sementara penelitian ini dilakukan di jenjang sekolah menengah atas dengan lingkup pengaruh yang lebih luas pada tutur kata sehari-hari. Penelitian Nur Fikri Khoiri menyoroti perilaku toxic disinhibition online dalam konteks non-formal, sedangkan

¹⁶ Sandi Pratama, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 5 Bulukumba" (UIN Alauddin Makassar, 2024).

penelitian ini berfokus pada konteks formal di lingkungan sekolah. Sementara itu, penelitian Sandi Pratama menekankan pada interaksi sosial secara umum, sedangkan penelitian ini lebih spesifik menganalisis dampak positif dan negatif Mobile Legends terhadap pola tutur kata siswa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dalam ruang lingkup kajian, terutama pada aspek tutur kata siswa di lingkungan sekolah formal.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teoritis

1. Game Online Dan Mobile Legends

a. Pengertian Game Online

Mendefinisikan game online sebagai perkembangan dari video game tradisional yang menggunakan internet untuk membuat lingkungan permainan yang lebih hidup dan interaktif. Mereka berpendapat bahwa paradigma bermain game telah diubah dari aktivitas soliter menjadi pengalaman sosial yang kompleks. Studi mereka melihat permainan online sebagai fenomena budaya yang memengaruhi pola interaksi sosial, ekonomi virtual, dan bahkan identitas digital para pemainnya.¹

Game online merupakan permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia secara real-time. Mereka menekankan fakta bahwa game online tidak hanya merupakan sarana hiburan tetapi juga platform sosial yang membantu membangun komunitas virtual. Mereka juga mengatakan bahwa game online berasal dari berbagai kategori, mulai dari permainan peran (RPG), strategi,

¹ S Widodo, D Hartono, and E Susanto, "Game Online Sebagai Fenomena Budaya Digital: Studi Kasus Pada Komunitas Gamers Di Indonesia," *Jurnal Sosiologi Digital* 8, no. 1 (2022): 45–60.

hingga permainan tembak-menembak (FPS), yang masing-masing menawarkan pengalaman bermain yang berbeda.¹

Nugroho dan Putri memperluas arti game online dengan mempertimbangkan aspek kognitif dan psikologis. Mereka mengatakan game online adalah sistem interaktif yang membantu orang belajar sosial-emosional, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan menikmati hiburan. Mereka percaya bahwa permainan online adalah alat yang bagus untuk mengembangkan diri, dan jika digunakan dengan benar, dapat bermanfaat bagi pemainnya. Namun, mereka juga memperingatkan tentang efek buruk seperti kecanduan dan isolasi sosial jika digunakan terlalu banyak.²

Dapat disimpulkan bahwa game online merupakan merupakan salah satu bukti dari kemajuan teknologi, yang artinya sebuah permainan sekarang bisa dengan mudah diakses dari manapun dan kapanpun. Dan juga game online bisa menjadi sarana seseorang mempelajari sosial-emosial karena dalam game online melatih seseorang untuk berfikir secara strategis untuk memecahkan suatu permasalahan.

b. Jenis-Jenis Game Online

Ada banyak sekali jenis-jenis game online yang telah tercipta karena adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat, berikut adalah jenis-jenis game online yang ada sampai saat ini:

¹ R Pratama and A Suyanto, "Evolusi Game Online: Dari Hiburan Ke Platform Sosial," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 15, no. 2 (2023): 78–92.

² A Nugroho and L Putri, "Dampak Psikologis Dan Kognitif Game Online Pada Remaja Indonesia," *Jurnal Psikologi Terapan* 12, no. 3 (2024): 112–28.

- 1) *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA): Game ini adalah pertandingan antara dua tim yang berusaha menghancurkan markas lawan. Contoh dari game ini termasuk Mobile Legends, Dota 2, League Of Legends, dll. MOBA adalah game yang menuntut pemainnya untuk bekerja sama dengan baik.³
- 2) *First-Person Shooter* (FPS): Game yang menggunakan perspektif orang pertama biasanya berfokus pada pertempuran dengan senjata. Adapun contoh yang populer di perangkat mobile dari jenis game ini ialah Caunter Strike: Global Offensive dan Valorant.⁴
- 3) *Battle Royale*: yang menggabungkan antara eksplorasi, survival dan pertarungan terakhir. Pemain saling mempertahankan kehidupan mereka sampai dengan akhir permainan. Contoh game yang terkenal termasuk PUBG dan Fortnite.⁵
- 4) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG): Dalam game ini, ribuan pemain dapat berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual yang luas, dan mereka memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter mereka sendiri, menyelesaikan misi, dan berinteraksi satu sama lain. Contohnya seperti World of Warcraft dan Final Fantasy XIV.⁶

³ V. N Silva, "The Evolution of MOBAs: A Comprehensive Review," *Journal of Game Studies* 14, no. 3 (2023): 45–62.

⁴ R Johnson, "First-Person Shooters in the Age of Esports: Trends and Challenges," *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 14, no. 3 (2022): 45–62.

⁵ J Lee and S Park, "The Rise of Battle Royale Games: Impact on the Gaming Industry and Player Behavior," *Computers in Human Behavior*, 2024.

⁶ P García-Sánchez, "MMORPG Evolution: From Virtual Worlds to Social Platforms," *IEEE Transactions on Games* 15, no. 1 (2023): 78–91.

- 5) *Real-Time Strategy* (RTS): Merupakan game strategi yang mana menuntut para pemain untuk mengelola sumber daya, membangun basis, dan mengalahkan lawan. Clash Of Clans salah satu game yang populer di mobile dan ada juga Age Of Empires Series untuk perangkat PC.⁷
- 6) *Sports Games*: berupa game berbasis olahraga seperti sepak bola, basket. FIFA series dan NBA 2K series merupakan contoh game yang populer dijenisny.⁸
- 7) *Collectible Card Game* (CCG): Sebuah permainan yang mengharuskan pemainnya mengoleksi kartu dan bertarung menggunakan kartu digital. contohnya seperti Hearthstone, Magic: The Gathering Arena.⁹
- 8) *Sandbox and Survival Games*: game yang berfokus pada eksplorasi, kreativitas dalam dunia terbuka. contohnya adalah Minecraft dan Valheim.¹⁰
- 9) *Racing Games*: Sebuah game simulasi balapan dengan memungkinkan pemainnya menggunakan berbagai jenis kendaraan untuk berkompetensi. Contohnya seperti Forza Horizon dan Grand Turismo Sport.¹¹

⁷ L Zhang and Y Liu, "Real-Time Strategy Games: Cognitive Benefits and Educational Potential," *Games and Culture* 17, no. 6 (2022): 789–805.

⁸ J Hamari and M Sjöblom, "The Future of Sports Games: Blending Reality and Virtuality," *Sport Management Review* 26, no. 3 (2023): 321–37.

⁹ R Kowalczyk, "Digital Collectible Card Games: The Intersection of Strategy and Microtransactions," *Journal of Consumer Behavior* 23, no. 1 (2024): 56–71.

¹⁰ S Müller and M Gibbs, "Sandbox and Survival Games: Fostering Creativity in Virtual Environments," *Creativity Research Journal* 35, no. 2 (2023): 178–93.

¹¹ G Prato and A Fagerjord, "Online Racing Games: Simulating Reality in the Digital Age," *New Media & Society* 24, no. 5 (2022): 1145–62.

10) *Puzzle and Casual games*: Sebuah Permainan sederhana dan santai yang dimaksudkan untuk dimainkan dalam beberapa menit ataupun dalam waktu yang singkat. Among Us and Fall Guys termasuk contoh game santai tersebut.¹²

c. Indikator Penggunaan *Game Online*

Indikator game online digunakan untuk mengukur penggunaan game online dan dampaknya terhadap pemain. Salah satu indikator utama adalah intensitas bermain, yang mencakup frekuensi dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Pratama menunjukkan bahwa ada korelasi positif antara intensitas bermain yang tinggi dan kemungkinan kecanduan game online pada remaja.¹³ Intensitas ini biasanya diukur dalam jam per hari atau minggu, dan beberapa penelitian mengkategorikan pemain berdasarkan intensitasnya.

Motivasi bermain adalah indikator kedua yang sering digunakan dalam penelitian game online. Jenis motivasi ini dapat berupa hiburan, menghindari realitas, atau kebutuhan untuk berprestasi dan berinteraksi dengan orang lain. Wijaya dan Sudrajat mengetahui bahwa motivasi sosial dan kompetitif adalah faktor utama yang mendorong pemain game online di Indonesia.¹⁴ Sangat penting untuk memahami motivasi ini

¹² Y Chen and L Leung, "The Psychology of Casual Online Gaming: Motivations and Social Interactions," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 27, no. 1 (2024): 23–38.

¹³ A Pratama, S Wijaya, and R Suharto, "Analisis Intensitas Bermain Game Online Dan Kecenderungan Kecanduan Pada Remaja Indonesia.," *Jurnal Psikologi Indonesia* 18, no. 2 (2023): 145–60.

¹⁴ L Wijaya and A Sudrajat, "Motivasi Bermain Game Online Di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus Di Lima Universitas Negeri," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2024): 18–95.

untuk menilai pola perilaku pemain dan potensi dampak psikologis dari aktivitas bermain game.

Dalam kajian psikologi perilaku, sejumlah indikator digunakan untuk mengidentifikasi kecanduan terhadap game online. Salah satu model klasik yang paling banyak dikutip adalah model komponen kecanduan oleh Mark D. Griffiths, yang mengajukan enam komponen penting sebagai indikator adiksi:¹⁵

1. *Silence*, Game menjadi pusat perhatian; siswa sering membicarakan game bahkan di luar jam bermain.
2. *Mood modification*, Bermain game untuk mengurangi stres atau mencari hiburan.
3. *Tolerance*, Lama bermain semakin meningkat, misalnya dari 1 jam menjadi 4-5 jam per hari.
4. *Withdrawal Symptmons*, Merasa gelisah atau bosan jika tidak bisa bermain.
5. *Conflict*, Konflik dengan orang tua atau guru karena waktu bermain yang berlebihan.
6. *Relapse*, kembali bermain meski pernah berusaha mengurangi atau berhenti.

d. Mobile Legends

Moonton, anak perusahaan ByteDance, adalah pencipta dan penerbit Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebuah game arena

¹⁵ Alanood Khalid D. Alzahrani and Mark D. Griffiths, *Problematic Gaming and Students' Academic Performance: A Systematic Review*, *International Journal of Mental Health and Addiction* (Springer US, 2024), hal. 4

pertempuran online multiplayer (MOBA). Permainan ini, yang pertama kali dirilis pada tahun 2016, menjadi salah satu game mobile paling populer di Asia Tenggara dengan cepat. MLBB sangat sukses karena dapat dimainkan di ponsel dan gameplaynya yang menarik yang menggabungkan taktik tim dengan tindakan real-time.¹⁶ Game ini telah mengalami banyak perbaikan dan penambahan fitur sejak peluncurannya, menjadikannya salah satu game e-sports yang paling banyak dimainkan di dunia.

MLBB bermain 5v5, di mana dua tim berusaha menghancurkan basis lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Pemain dapat memilih dari berbagai jenis "hero" yang masing-masing memiliki kemampuan unik, yang terbagi menjadi enam peran utama: Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman, dan Support. Setiap peran melakukan tugas khusus untuk tim, menciptakan dinamika permainan yang kompleks yang membutuhkan strategi tim dan kolaborasi.¹⁷ Selanjutnya adapun map atau peta yang disediakan ialah terdiri dari tiga "lane" dan area "jungle" diantaranya, dengan objek dimiliki adalah tower atau menara musuh, minion, dan monster jungle untuk mendapatkan berupa gold dan experience sebagai modal dasar untuk pengembangan hero.

¹⁶ D Rahayu and L Darpito, "Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Merdeka Malang)," *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 8, no. 4 (2019): 230–34.

¹⁷ C. Z Aji, "Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Perilaku Remaja Di Desa Cicalengka Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang)," *Jurnal Perspektif Komunikasi* 3, no. 1 (2020): 1–11.

Kontrol touchscreen yang dioptimalkan untuk perangkat mobile adalah komponen teknis permainan. Pemain dapat menggerakkan hero mereka dengan joystick virtual, dan mereka dapat mengaktifkan kemampuan mereka dengan menekan tombol di layar. Selama pertandingan, pemain dapat membeli dan meningkatkan peralatan melalui sistem item game, yang menambah tingkat strategi tambahan.¹⁸ Selain itu, MLBB memiliki sistem peringkat yang memungkinkan pemain untuk naik level dan bersaing di liga yang lebih besar berdasarkan kinerja mereka.

Fokusnya pada gameplay yang cepat adalah salah satu ciri khas MLBB. Pertandingan biasanya berlangsung antara 10–20 menit, yang membuatnya cocok untuk waktu yang singkat bermain game di ponsel. Ini, bersama dengan kurangnya perangkat keras yang diperlukan, telah membantunya menjadi populer di negara berkembang di mana smartphone mid-range lebih banyak digunakan.¹⁹ Selain itu, game ini memiliki aspek sosial yang kuat, seperti fitur yang memungkinkan pengguna berbicara satu sama lain dan kemungkinan untuk bergabung atau membentuk "squad" dengan pemain lain.

Dengan turnamen profesional yang menarik jutaan penonton, MLB telah menjadi fenomena budaya di banyak negara Asia. Sangat berdampak pada industri game mobile dan e-sports, mendorong

¹⁸ S Nurhakim, A Supriyanto, and T Yuniarsih, "Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa," *Urnal Administrasi Pendidikan* 29, no. 1 (2022): 54–65.

¹⁹ R Syahputra, B. E Purnama, and B. K Riasti, "Perancangan Permainan Multiplayer Berbasis Android," *IJSE–Indonesian Journal on Software Engineering* 3, no. 2 (2017): 1–8.

pembuatan game MOBA mobile serupa dan memperluas pasar e-sports mobile.²⁰ Namun, popularitasnya telah menimbulkan kekhawatiran tentang kecanduan game di kalangan remaja, membuat beberapa negara memberlakukan pembatasan waktu bermain. Terlepas dari kontroversi ini, MLBB tetap berkembang dan melakukan pembaharuan secara teratur, menambahkan hero baru, mode permainan, dan fitur untuk mempertahankan basis pemainnya yang luas.

e. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Mobile Legends

Kelebihan:

Karena dapat dimainkan di berbagai jenis smartphone, bahkan yang memiliki spesifikasi menengah ke bawah, Mobile Legends sangat mudah diakses. Selain itu, sistem kontrol game yang mudah dipahami memungkinkan pemain baru untuk cepat beradaptasi. Aspek interaktif game ini ditingkatkan oleh fitur sosialnya yang kuat, seperti kemampuan untuk bergabung dengan komunitas dan bermain dengan teman. Selain itu, karena durasi pertandingan yang relatif singkat (10–20 menit), sangat cocok untuk dimainkan saat istirahat.²¹

Kekurangan:

Mobile Legends memiliki beberapa kekurangan meskipun sangat populer. Potensi kecanduan, yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial dan produktivitas pemain, merupakan masalah utama. Studi

²⁰ A Pratiwi and S Nurhidayati, “Engaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Verbal Remaja,” *Jurnal Komunikasi* 15, no. 2 (2021): 135–50.

²¹ Rahayu and Darpito, “Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Merdeka Malang).”

menunjukkan bahwa penggunaan berlebihan game ini dapat mengganggu prestasi akademik siswa. Selain itu, interaksi online yang intens selama bermain game terkadang dapat menyebabkan perilaku berbahaya dan pelecehan online di antara pemain. Faktor mikrotransaksi dalam game juga dapat menyebabkan pemain, terutama remaja, menghabiskan uang terlalu banyak untuk item virtual.²²

2. Akhlak Perilaku Bertutur Kata

a. Pengertian Akhlak

Kata “akhlak” sangat umum didengar pada ranah masyarakat, pada dasarnya akhlak berasal dari bahasa Arab اخلاق, Akhlak dalam bahasa Indonesia berarti budi pekerti, adab, sopan santun, susila, dan tata kerama.²³ Hamzah Ya‘qub mengatakan bahwa akhlak setara dengan perangai, tingkah laku, atau pekerti.²⁴

Di dalam kamus Istilah Agama Islam (KIAI) disebutkan bahwa akhlak menurut bahasa adalah tindak-tanduk atau kebiasaan-kebiasaan. Ada juga yang mengartikan akhlak dengan agama, hal ini berpedoman pada firmah Allah surah 68 ; 4

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”²⁵

²² Nurhakim, Supriyanto, and Yuniarsih, “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa.”

²³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).

²⁴ Hamzah Ya‘qub, *Pembinaan Akhlaqul Karimah* (Bandung: Diponegoro, 1983).

²⁵ Nurcahaya, *Studi Akhlak* (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016).

Dalam Lisan al-'Arab, "akhlak" berarti perilaku yang telah menjadi kebiasaan seseorang, dan kebiasaan atau tabiat tersebut selalu terlihat dalam perbuatannya sejak lahir. Pada umumnya, sifat atau tindakan yang dibawa dari lahir akan mempengaruhi karakter seseorang.

Selain itu, akhlak dapat didefinisikan sebagai prinsip dan metode yang ditetapkan oleh wahyu untuk mengatur seluruh perilaku seseorang atau hubungannya dengan orang lain, sehingga Bisa mencapai tujuan kewujudannya di dunia dengan sempurna.²⁶

b. Pembagian Akhlak

Berdasarkan bahasa aslinya (Arab), kata ini diucapkan dalam dua bentuk pengucapan, yaitu akhlaq dalam bentuk jamak dan khuluqun dalam bentuk tunggal, seperti:

- 1) Al-akhlâq al-karîmah (budi pekerti yang baik)
- 2) Al-akhlâq al-mazmûmah (budi pekerti tercela)
- 3) Khuluqun ‘azhim (budi pekerti agung)
- 4) Kâna khuluquhu al-Qurân (budi pekertinya adalah al-Quran)²⁷

Berdasarkan pembagian tersebut bisa kita lihat bahwa akhlak terbagi menjadi empat pembagian.

c. Perilaku Bertutur Kata

Teori tindak tutur (*speech act*) yang digagas John L. Austin kemudian disempurnakan oleh John R. Searle tetap menjadi pijakan penting dalam kajian pragmatik. Austin menyatakan bahwa tuturan

²⁶ Nurcahaya.

²⁷ Muhammad Abdurrahman, *AKHLAK* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). hlm 2

bukan hanya menyampaikan makna, tetapi juga melakukan tindakan dalam tiga tingkatan: lokusi (yang diucapkan secara literal), ilokusi (niat atau maksud pembicara), dan perlokusi (efek yang terjadi pada pendengar).²⁸ Searle kemudian memperluas klasifikasi tindak ilokusi menjadi lima jenis asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif serta menekankan pentingnya *felicity conditions*, yakni kondisi agar tindak tutur dianggap berhasil, meliputi kesesuaian konteks, ketulusan pembicara, dan kesiapan respon pendengar.²⁹

Dalam kajian terbaru, peneliti pragmatik juga menyoroti tindak tutur ekspresif (misalnya ungkapan terima kasih, marah, kecewa, atau senang) sebagai bentuk utama yang muncul dalam komunikasi digital. Bala menyebutkan bahwa konteks digital sering kali membuat individu lebih bebas mengekspresikan emosi, yang dapat berpengaruh pada pola tutur sehari-hari.³⁰ Hal ini sesuai dengan fenomena pada siswa pemain Mobile Legends, di mana penggunaan umpatan atau jargon tertentu tidak hanya berhenti di dalam game, tetapi terbawa dalam interaksi sosial.

Lebih jauh, penelitian oleh Nuraini Kumala Suri dkk. membahas evolusi teori pragmatik dan kesantunan dalam komunikasi digital, termasuk media sosial dan pesan singkat. Kajian ini menekankan bahwa faktor seperti konteks penggunaan, norma sosial, dan medium

²⁸ Farikah Simhadi, "Teori Tindak Tutur Kata Dalam Studi Pragmatik," *KABASTRA Kajian Bahasa Dan Sastra*, 2021.

²⁹ Husnul Raja, Yusring Sanusi Baso, and Fadlan Ahmad, "Tindak Tutur Ekspresif Pada Saluran Youtube 'Qalby Etmaan,'" *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 2024.

³⁰ Alexander Bala, "Pragmatik: Tindak Tutur, Konteks, Dan Konsep Muka," *Jurnal Retorika*, 2022.

komunikasi secara signifikan memengaruhi strategi kesantunan yang diterapkan oleh penutur.³¹

Perilaku bertutur kata bisa termasuk ke dalam Al-akhlâq al-karîmah (budi pekerti yang baik) ataupun ke dalam Al-akhlâq al-mazmûmah (budi pekerti tercela), karena dalam bertutur kata seseorang bisa saja mengeluarkan perkataan yang baik, sopan, dan elok untuk didengar, tetapi ada juga perkataan yang tidak baik, tidak sopan dan tercela.

Menurut akhlak Islam, perilaku bertutur kata adalah komponen penting dalam pembentukan karakter dan hubungan sosial yang harmonis. Dalam Islam, akhlak, yang berarti etika atau moral, menekankan betapa pentingnya berbicara dengan baik, sopan, dan penuh hikmah. Al-Qur'an dan Hadits memberikan banyak petunjuk tentang cara seorang Muslim berbicara, menekankan kejujuran, kelembutan, dan kebijaksanaan.³²

Bertutur kata yang baik, menurut etika Islam, mencakup tidak hanya apa yang dikatakan tetapi juga caranya dikatakan. Al-Qur'an sering menggunakan konsep "*qawlan kariman*" (perkataan yang mulia) dan "*qawlan ma'rufan*" (perkataan yang baik) sebagai pedoman untuk berbicara. Ini termasuk berbicara dengan halus, menghindari

³¹ Nuraini Kumala Suri, Silvina Noviyanti, and Anggia Tri Agustina, "Teori Pragmatik Bahasa Dan Kesantunan Berbahasa," *Journal On Education*, 2025.

³² M. Y Ashari and A Widodo, "Akhlak Bertutur Kata Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Studi Al-Qur'an* 16, no. 1 (2020): 79–96.

menggunakan kata-kata kasar atau menyakitkan, dan selalu berusaha untuk memberi manfaat dengan apa yang Anda katakan.³³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar.” (Q.S. Al-Ahzab/33:70)

قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أَذًى وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ

Artinya: “Perkataan yang baik dan pemberian maaf itu lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti. Allah Mahakaya lagi Maha Penyantun.” (Q.S. Al-Baqarah/2:263)

Perilaku bertutur kata dalam akhlak juga menekankan pentingnya menjaga lisan dari perkataan yang tidak bermanfaat atau bahkan merugikan orang lain. Konsep "hifdzul lisan" atau menjaga lisan sangat ditekankan dalam ajaran Islam. Ini termasuk menghindari gosip, fitnah, dan berbohong, yang dianggap sebagai perilaku tercela dan dapat merusak hubungan sosial serta merugikan diri sendiri dan orang lain.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa akhlak dalam bertutur kata merupakan cerminan dari budi pekerti seseorang yang dapat diklasifikasikan ke dalam dua bentuk, yaitu akhlak terpuji (*al-akhlâq al-karîmah*) dan akhlak tercela (*al-akhlâq al-mazmûmah*). Dalam ajaran Islam, bertutur kata yang baik merupakan bagian penting dari pembentukan karakter dan hubungan sosial, sebagaimana ditegaskan dalam konsep *qawlan kariman* (perkataan mulia)

³³ R Hidayat and F. Rahman, “Konsep Qawlan Kariman Dan Qawlan Ma’rufan Dalam Komunikasi Islam,” *Jurnal Komunikasi Islam* 11, no. 2 (2021): 215–34.

³⁴ Nurhalimah, “Hifdzul Lisan Dalam Perspektif Hadits: Upaya Preventif Penyakit Hati,” *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis* 4, no. 1 (2019): 44–55.

dan *qawlan ma'rufan* (perkataan baik) dalam Al-Qur'an. Bertutur kata yang lembut, jujur, dan bijak menunjukkan kemuliaan akhlak, sedangkan kata-kata kasar, gosip, atau fitnah mencerminkan akhlak tercela. Teori dari Hamzah Ya'qub turut mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa akhlak setara dengan perangai dan tingkah laku seseorang, yang berarti tutur kata seseorang mencerminkan kualitas moral yang dimilikinya.

Menurut penelitian oleh Wijana, terdapat dua wujud utama dalam kesantunan berbahasa:³⁵

1. Kesantunan diksi: Pemilihan kata yang sopan dan tidak menyinggung, misalnya penggunaan "tidak mendengar" vs. "nggak dengar".

- a) Tuturan kurang santun:

"Aku tadi nggak dengar kamu bilang apa."

- b) Tuturan lebih santun:

"Maaf, saya tidak mendengar dengan jelas. Bisa diulang?"

Pada contoh di atas, frasa "nggak dengar" diubah menjadi ungkapan yang lebih formal dan sopan—sesuai dengan norma kesopanan komunikasi.

2. Kesantunan kalimat: Cara menyatakan maksud yang lebih halus dan jelas.

- a) Tegas tapi sopan:

³⁵ Hardiyanti Irda, Emilda, and Maulidawati, "Kesantunan Berbahasa Sopir Dan Kondektur Di Lingkungan Terminal Lhokseumawe," *Kande : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2022.

"Saya ada keperluan, apakah Anda bisa segera menyelesaikan pembayaran?"

b) Kurang sopan:

"Cepat bayar utangnya dong! Aku juga butuh!"

d. Indikator Bertutur Kata yang Baik dan Benar

1. Tidak Menggunakan Kata Kasar Atau Umpatan

Salah satu ciri tutur kata yang baik adalah menghindari kata-kata kasar, umpatan, atau hinaan kepada orang lain. Wijana menjelaskan bahwa kesantunan berbahasa mencakup pemilihan kata yang tidak merendahkan, tidak menyakiti, dan tidak menyinggung lawan bicara. Dalam konteks siswa, mengumpat seperti “goblok”, “tolol”, atau kata-kata bernada agresif dapat mengganggu hubungan sosial dan menurunkan kualitas komunikasi. Terutama di lingkungan pendidikan, penggunaan kata-kata yang kasar dapat berdampak negatif pada suasana belajar dan membentuk perilaku buruk pada teman sebaya.³⁶

2. Menggunakan Bahasa Yang Sesuai Konteks Sosial

Leech menekankan pentingnya pemilihan kata yang sesuai dengan konteks sosial. Siswa perlu menyesuaikan bahasa mereka dengan siapa yang diajak bicara dan di mana mereka berbicara. Misalnya, bahasa yang digunakan saat berdiskusi dengan teman sebaya boleh lebih santai, tetapi tetap tidak mengandung kata kasar; sementara saat berbicara di kelas dengan guru, harus menggunakan bahasa formal dan

³⁶ Mariliana Ariesta Vani and Atiqa Sabardila, “Ketidaksantunan Berbahasa Generasi Milenial,” 2020. hal 4

sopan. Konteks ini penting untuk menganalisis bagaimana pengaruh Mobile Legends memunculkan istilah game dalam percakapan sehari-hari.³⁷

3. Mengendalikan Emosi Dalam Berbicara

Menurut Effendy, komunikasi yang efektif memerlukan pengendalian emosi. Ketika seseorang marah, kecewa, atau merasa tertekan, ia cenderung mengucapkan kata-kata yang menyakitkan atau tidak pantas. Tutur kata yang baik menunjukkan kemampuan mengendalikan diri, misalnya dengan menarik napas dalam, memilih kata yang netral, atau menunda respons hingga tenang. Dalam konteks penelitianmu, ini relevan untuk melihat apakah siswa yang sering bermain Mobile Legends lebih mudah terbawa emosi dan mengeluarkan kata-kata kasar saat berbicara.³⁸

4. Berbicara Jujur dan Tidak Menyesatkan

Dalam perspektif Islam, tutur kata yang baik sangat erat kaitannya dengan kejujuran. Al-Qur'an dalam Q.S. Al-Ahzab/33:70 menegaskan, *"Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar."* Artinya, isi pembicaraan hendaknya jujur, tidak membohongi, dan tidak memfitnah. Di sekolah, ini berarti tidak menyebarkan informasi yang salah atau gosip yang

³⁷ Husni Dwi Syafutri et al., "Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa Di Kalangan Remaja Suku Dayak Kanayan Dialek Ahe Kabupaten Bengkayang Kalimantan Barat," *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 2023, hal. 3

³⁸ Akhmad SyahRoni Amanullah, "Mekanisme Pengendalian Emosi Dalam Bimbingan Dan Konseling," *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2022, hal 5

merugikan teman. Kejujuran meningkatkan kepercayaan dalam hubungan sosial dan memperkuat integritas siswa.³⁹

5. Menggunakan Intonasi dan Volume Yang Tepat

Dell Hymes dalam model *speaking* menekankan bahwa cara menyampaikan pesan sama pentingnya dengan isi pesan. Tutur kata yang baik memperhatikan intonasi, kecepatan berbicara, dan volume suara. Hindari membentak, mengejek, atau menertawakan orang lain secara berlebihan. Suara yang terlalu keras bisa terkesan kasar, sedangkan suara yang terlalu pelan bisa menimbulkan kesalahpahaman. Di ruang kelas, nada bicara yang tenang dan jelas mencerminkan kontrol diri dan rasa hormat.⁴⁰

6. Menggunakan Kata Yang Bermanfaat dan Bermakna Positif

Selain menghindari kata kasar, bertutur kata yang baik juga berarti memberikan manfaat dengan ucapan kita. Menurut teori kesantunan berbahasa dari Leech, ucapan yang positif dapat membangun hubungan, memotivasi, dan menguatkan orang lain. Contoh: memberi pujian yang wajar, mengucapkan kata-kata penyemangat, atau menyampaikan kritik dengan cara yang membangun. Dalam penelitianmu, ini bisa menjadi pembanding untuk melihat apakah

³⁹ “Surat Al-Ahzab Ayat 70, TafsirWeb.

⁴⁰ Christian Sudarsono, “Teori Konteks Dell Hymes: SPEAKING,” sastronesia, 2023

siswa mampu menggunakan kata-kata positif di tengah pengaruh istilah game yang cenderung kompetitif dan agresif.⁴¹

3. Hubungan *Game Online (Mobile Legend)* Dan Perilaku Bertutur Kata

Game online seperti Mobile Legends telah menjadi fenomena global yang memengaruhi banyak aspek kehidupan pemain, termasuk cara mereka berinteraksi satu sama lain. Studi menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dapat memengaruhi perilaku verbal remaja secara positif maupun negatif. Puspita dan Gumelar dalam jurnalnya mengatakan game online dapat membantu orang berkolaborasi dan berbicara dengan baik, tetapi juga dapat menyebabkan perilaku berbahasa yang tidak sopan atau agresif.⁴²

Dalam konteks Mobile Legends, fitur chat in-game dan voice chat memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara real-time. Interaksi ini seringkali diwarnai dengan penggunaan istilah-istilah khusus atau "bahasa gamer" yang dapat mempengaruhi cara pemain berkomunikasi di luar game. Beberapa studi mengindikasikan bahwa paparan terhadap bahasa kasar atau toxic dalam game online dapat meningkatkan kecenderungan penggunaan bahasa serupa dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

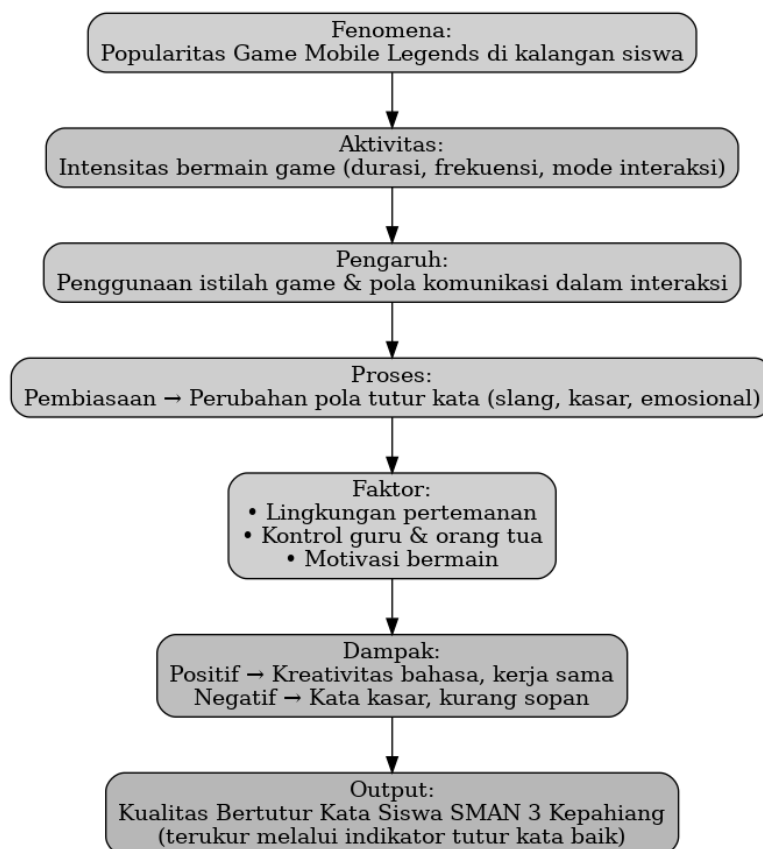
⁴¹ Syafutri et al., "Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa Di Kalangan Remaja Suku Dayak Kanayan Dialek Ahe Kabupaten Bengkayang Kalimantan Barat."

⁴² R. H Puspita and G Gumelar, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Verbal Bullying Remaja Di Sekolah," *PSIKOLOGIKA: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi* 23, no. 1 (2019): 1–16.

⁴³ H Kwak, J Blackburn, and S Han, "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games," *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2015.

Namun, penting untuk diingat bahwa korelasi antara bermain game online dan kebiasaan bertutur kata tidak selalu bersifat negatif. Studi menunjukkan bahwa bermain game online dapat membantu orang belajar empati dan keterampilan sosial. Dengan demikian, mereka mungkin lebih mampu berbicara dengan orang lain dengan cara yang positif. Usia, lama bermain, dan lingkungan sosial pemain juga memengaruhi bagaimana game online memengaruhi perilaku verbal mereka.⁴⁴

B. Kerangka Pemikiran



⁴⁴ I Granic, A Lobel, and R. C Engels, "The Benefits of Playing Video Games," *American Psychologist* 69, no. 1 (2014): 66–78.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan studi kasus, studi kasus merupakan sebuah pendekatan penelitian yang bersifat komprehensif dan sistematis, dimana peneliti melakukan eksplorasi secara intensif terhadap suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu dalam konteks kehidupan nyata (*real-life konteks*). Metodologi ini memiliki karakteristik yang khas dimana peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dan mendalam dengan mengimplementasikan beragam teknik pengumpulan data selama periode waktu yang telah ditentukan. Dalam operasionalisasinya, studi kasus memungkinkan peneliti untuk melakukan penyelidikan holistik dan bermakna terhadap fenomena kontemporer dengan mempertahankan karakteristik dan kompleksitas yang melekat pada objek penelitian.¹

Penelitian ini memberikan gambaran dan penjelasan tentang dampak game mobile legend dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang secara apa adanya. Pemilihan metode studi kasus dalam penelitian ini memiliki beberapa alasan yang kuat dan relevan dengan tujuan penelitian. Sebagai metode yang berfokus pada kasus spesifik, studi kasus memungkinkan peneliti

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif* (Bandung: Alfabeta, 2018).hal.25

untuk mempelajari secara mendalam dampak game mobile legend dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang. Hal ini penting mengingat bahwasanya game mobile legend tersebut pastinya berdampak pada bertutur kata siswa

Selain itu, metode studi kasus memungkinkan pengumpulan data yang mendalam melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode ini memungkinkan para peneliti untuk menganalisis peristiwa secara menyeluruh dan memahami hubungan antara berbagai elemen, seperti upaya pendidik, respons siswa, dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses penanaman nilai moderasi beragama. Studi kasus juga memberikan kesempatan untuk membuat situasi dan konteks penelitian yang lengkap dan mendalam.

Lebih lanjut, metode ini sangat sesuai untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "apa" terkait dampak game mobile legend dalam bertutur kata siswa, memberikan pemahaman yang mendalam tentang proses dan dinamika yang terjadi di lapangan. Hasil dari studi kasus ini juga dapat menjadi dasar yang berharga untuk penelitian lanjutan atau perbandingan dengan kasus serupa di sekolah lain, serta memberikan pembelajaran dan praktik baik yang potensial untuk diadaptasi dalam konteks pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penggunaan metode studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami dan menggambarkan secara komprehensif bagaimana dampak game mobile legend dalam bertutur kata siswa di sekolah tersebut, termasuk tantangan yang mungkin berbeda dengan konteks di sekolah lain.

Adapun di beberapa referensi, penelitian kualitatif dapat mencakup berbagai pendekatan dalam penelitian. Beberapa contoh pendekatan penelitian kualitatif termasuk etnometodologi, studi tokoh, studi teks, analisis konten, dan hermeneutika.² Dalam Penelitian deskriptif ini memiliki tujuan menjelaskan semua permasalahan secara fakta serta akurat berdasarkan fenomena yang ada di lapangan. Penulis memilih metode deskriptif ini guna menggambarkan dan menjelaskan bagaimana dampak game mobile legend dalam bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi yang akan dijadikan subjek penelitian adalah SMAN 3 Kepahiang, Sekolah ini terletak di Jl. Lintas Kepahiang-Curup, Kec.Ujan Mas, Kab. Kepahiang, Prov. Bengkulu

2. Waktu Penelitian

Perkiraan waktu penelitian selama 1-2 bulan berdasarkan tanggal dikeluarkannya ijin penelitian, dalam kurun waktu tersebut 1 bulan pertama pengumpulan data dan 1 bulan selanjutnya waktu untuk pengelolaan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

C. Subyek Penelitian

Karena penelitian ini bersifat kualitatif, subjek penelitian dapat didefinisikan sebagai benda, orang, dan lokasi. Subjek penelitian juga dapat

² Halaluddin, "Mengenal Lebih Dekat Dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif," *UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*, 2018.

digunakan sebagai narasumber untuk menjelaskan judul penelitian. Selanjutnya dalam penelitian ini yang menjadi terdapat 3 (tiga) unsur :

1. Siswa yang bermain mobile legend kurang lebih selama 4 tahun. (2 orang siswa diantaranya 1 orang siswa dari kelas XI yang bernama Edo Saputra dan 1 orang siswa dari kelas XII yang bernama Berlin Dirgantara)
2. Guru BK yang sudah bertugas lebih dari 5 tahun. (Seorang guru BK profesional yang bernama Rice Rahmad Hidayat)

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Pada penelitian ini berfokus pada penelitian berbasis kualitatif, yang mana penelitian ini melakukan analisis pada perilaku bertutur kata siswa yang bermain mobile legend di SMA SMAN 3 Kepahiang.

Data Kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau verbal. Cara memperoleh data kualitatif dapat dilakukan melalui wawancara observasi dan dokumentasi.

2. Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Penulis mengumpulkan data primer melalui metode survei dan metode observasi. Metode survei menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis untuk mengumpulkan data primer. Penulis melakukan wawancara kepada Guru PAI dan Siswa di SMAN 3 Kepahiang untuk mendapatkan

data atau informasi yang di butuhkan. Selanjutnya, penulis menggunakan metode observasi untuk pengumpulan data. Metode ini mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas dan peristiwa tertentu. Oleh karena itu, penulis datang ke SMAN 3 kepahiang untuk melihat aktivitas yang terjadi di sana untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang mereka lihat dan sesuai dengan fakta.

b. Data Sekunder

Data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara yang dikenal sebagai data sekunder. Bukti, catatan, atau laporan masa lalu yang disimpan dalam arsip atau data dokumenter disebut data sekunder. Untuk mendapatkan data sekunder ini, penulis mengajukan permohonan izin dan meminta informasi tentang bagaimana bermain game Mobile Legend berdampak pada perilaku bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang. Peneliti meminta informasi ini kepada Guru BK dan siswa yang belajar di sekolah tersebut.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ialah cara mengumpulkan data dalam semua penelitian, dan juga penelitian kualitatif cara observasi yang digunakan dalam mendapatkan informasi dan data sebagai tujuan penelitian ini. Istilah observasi dalam penelitian kualitatif biasanya hanya dikenal dengan cara observasi (pengamatan).

Metode observasi atau pengamatan secara sempit didefinisikan sebagai tindakan memperhatikan sesuatu dengan menggunakan panca indra, yaitu mata. Dalam ilmu psikologi, pengamatan meliputi pemuatan perhatian terhadap sesuatu yang dapat dirasakan oleh alat indra, seperti mata, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.³

Pada observasi ini peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif, observasi partisipatif digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, subjek observasi adalah siswa di SMAN 3 Kepahiang yang bermain game mobile legend. Yang diamati adalah bagaimana bermain game mobile legend berdampak pada kemampuan bertutur kata siswa.

Indikator teknik pengumpulan data observasi meliputi beberapa aspek penting yang akan diamati yaitu indikator penggunaan bahasa/ tutur kata (Frekuensi penggunaan istilah/jargon dari game Mobile Legend dalam percakapan sehari-hari), indikator perilaku komunikasi (Nada bicara dan intonasi saat berkomunikasi dengan teman sebaya vs dengan guru), indikator setting sosial (Perubahan gaya bertutur kata di lingkungan kelas vs di luar kelas). di mana semua elemen tersebut akan diamati secara menyeluruh dan berkelanjutan untuk mengumpulkan informasi yang menyeluruh tentang bagaimana bermain game mobile legend berdampak pada kemampuan bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang.

2. Wawancara

³ Ibrahim, *Metodologi PENELITIAN KUALITATIF*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta, 2018).

Sangat penting untuk setiap penelitian untuk mengumpulkan data melalui wawancara. Tanpanya, penulis dapat menghadapi kesulitan mendapatkan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan bertanya langsung kepada narasumber. Dalam penelitian ini, wawancara terstruktur digunakan karena peneliti sudah merencanakan pertanyaan untuk ditanya.

Gambaran indikator teknik pengumpulan data wawancara untuk penelitian tersebut mencakup serangkaian pertanyaan terstruktur yang akan diajukan kepada informan (Guru BK dan siswa) mengenai aspek-aspek penting dalam dampak bermain game mobile legend dalam bertutur kata, meliputi :

- a. Pertama, indikator intensitas bermain game, yang mencakup pertanyaan tentang berapa kali siswa bermain Mobile Legend setiap hari atau minggu, sangat penting untuk mengetahui seberapa banyak mereka terpapar game tersebut dan membandingkannya dengan perubahan pola bahasa mereka.
- b. Kedua, indikator perubahan kosa kata melihat bagaimana siswa menggunakan istilah dan ungkapan dari game dalam percakapan sehari-hari. Jenis istilah game yang sering digunakan, konteksnya, dan kesadaran siswa tentang penggunaan istilah tersebut dibahas dalam wawancara. Ini dapat menunjukkan sejauh mana bahasa game memasuki bahasa formal dan informal siswa.
- c. Ketiga, indikator emosi dan nada bicara melihat bagaimana bermain game memengaruhi cara siswa mengekspresikan emosi mereka secara

verbal. Pertanyaan wawancara digunakan untuk menentukan apakah siswa menjadi lebih ekspresif, agresif, atau menggunakan intonasi dan nada tertentu yang mencerminkan suasana kompetitif saat bermain game.

- d. Keempat, indikator kontrol berbahasa menilai kemampuan siswa untuk membedakan konteks sosial yang tepat untuk menggunakan bahasa game. Wawancara mengevaluasi kemampuan siswa untuk menyesuaikan bahasa mereka baik dalam konteks formal, seperti di kelas, maupun informal, dengan teman sebaya.
- e. Kelima, indikator persepsi sosial mengumpulkan data tentang bagaimana siswa dan orang-orang di sekitar mereka, termasuk guru dan orangtua, melihat perubahan pola berbahasa. Wawancara termasuk pertanyaan tentang reaksi orang lain terhadap perubahan pola berbahasa dan dampak sosial dari perubahan pola berbahasa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semi-terstruktur untuk melakukan wawancara, yang memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan lanjutan berdasarkan apa yang dijawab para partisipan. Siswa pemain Mobile Legend, siswa non-pemain sebagai kelompok pembanding, guru, dan, jika memungkinkan, orangtua diwawancarai. Triangulasi sumber ini membantu memberikan gambaran yang lebih baik tentang fenomena yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumen seperti catatan harian, biografi, aturan, atau kebijakan, adalah catatan tentang peristiwa yang telah terjadi yang ditulis atau

digambarkan.⁴ Selain itu, dalam bentuk visual, seperti foto dan transkrip hasil wawancara, yang diperoleh dari sekolah dan dari pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

Beberapa gambaran dokumentasi dalam penelitian ini mencakup indikator yang berkaitan dengan siswa yang bermain game mobile legend dalam bertutur katanya, seperti rekaman audio/video wawancara dengan siswa pemain mobile legend, pedoman wawancara yang telah disiapkan sesuai dengan indikator, transkrip hasil wawancara yang telah divalidasi, catatan observasi interaksi verbal siswa di lingkungan sekolah dan kumpulan data hasil observasi penggunaan bahasa game dalam konteks formal dan informal.

F. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami dan menggambarkan dampak permainan Mobile Legends terhadap perilaku bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang. Analisis data dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

1. Reduksi Data

Langkah pertama dalam analisis data adalah reduksi data, yaitu proses menyaring, merangkum, dan memilih data yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuannya adalah untuk memfokuskan perhatian pada informasi yang berkaitan langsung dengan perubahan perilaku bertutur kata siswa akibat bermain Mobile Legends.

⁴ Ibrahim.

Proses ini mengacu pada model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang menekankan pentingnya merangkum data untuk memudahkan analisis lebih lanjut.⁵

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang sistematis dan mudah dipahami. Data disusun dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau matriks yang menggambarkan pola-pola perilaku bertutur kata siswa, baik yang menunjukkan kecenderungan positif maupun negatif, seperti penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau bentuk komunikasi agresif lainnya yang muncul saat atau setelah bermain Mobile Legends. Penyajian data ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain game dan perubahan dalam cara siswa berkomunikasi.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti menginterpretasikan data yang telah disajikan untuk menemukan makna dan implikasi dari perubahan perilaku bertutur kata siswa. Kesimpulan yang diambil kemudian diverifikasi dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber data dan teori yang relevan untuk memastikan keabsahan dan konsistensi hasil penelitian. Proses ini penting untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar mencerminkan fenomena yang diteliti.

⁵ Fahmi Iskandar, "Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019.

4. Uji Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, seperti siswa, guru, dan orang tua. Sementara itu, triangulasi metode melibatkan penggunaan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk cross-check dan memastikan konsistensi temuan. Pendekatan ini sesuai dengan praktik dalam penelitian kualitatif yang menekankan pentingnya validitas dan reliabilitas data melalui verifikasi dari berbagai sudut pandang.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Fenomena Pemain *Game Mobile Legend* di SMAN 3 Kepahiang

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua siswa, Berlin Dirgantara dan Edo Saputra, serta pengamatan lapangan, dapat diketahui bahwa fenomena bermain *Mobile Legends* cukup umum di SMAN 3 Kepahiang. Berlin mengaku mulai mengenal game ini sejak usia 12 tahun melalui sepupunya dan kini bermain sekitar 6 jam per hari, terutama pada malam hari atau setelah ibadah. Sementara Edo mengenal game ini sejak SMP sekitar umur 12 tahun, melalui teman-temannya dan bermain sekitar 3–6 jam per hari, dan biasanya dengan intensitas lebih tinggi saat akhir pekan. Kedua siswa menyatakan sering bermain bersama teman-teman baik dari sekolah maupun luar sekolah (mabar), menggunakan voice chat atau grup WhatsApp untuk berkoordinasi. Hasil observasi di lingkungan sekolah juga menunjukkan bahwa beberapa siswa sering membicarakan game ini di sela-sela waktu istirahat, bahkan ada kelompok yang membentuk tim atau squad untuk turnamen kecil di luar jam sekolah.

Hal ini diperkuat dengan jawaban atas pertanyaan yang dilakukan ketika wawancara atas nama Berlin Dirgantara, yaitu:¹

“saya awal mengetehahui game mobile legend ini dari abang sepupu saya, waktu itu sekitar umur saya 12 tahun”

“kalo maksimal sehari kurang lebih selama 6 jam”

¹ Hasil wawancara dengan Berlin Dirgantara, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

“ya, sering terjadi. biasanya kalo untuk ejekan yang rendah seperti LOL, noob, poke”

“ya, saya menyadarinya saat saya bermain di masjid di situ pas lagi ada pak imam dan dia bilang untuk tidak ngomong kasar karena saya saat itu sedang emosi dan reflek jadi terbawa suasana”

Sama hal nya dengan siswa sebelumnya, Edo Saputra juga mengemukakan jawaban berdasarkan hasil wawancaranya sebagai berikut:²

“Saya mulai tertarik main ML sekitar kelas 7 SMP. Awalnya cuma coba-coba, tapi karena karakternya seru, bisa main bareng, dan tiap pertandingan bikin nagih, saya jadi makin suka dan terus main sampai sekarang.”

“Kalau hari biasa, saya main bisa 3-4 jam. tapi kalau weekend atau hari libur bisa lebih lama, bisa 5-6 jam. Jadi dalam seminggu bisa lebih dari 20 jam total”

“iya, pernah. apalagi kalau kesel sama tim atau lawan yang mainnya ngasal. Saya kadang ngomong goblok, noob, atau sampah. itu kelepasan aja sih, Karena emosi”

Selain aspek intensitas bermain, fenomena menarik adalah cara siswa memanfaatkan istilah-istilah khusus dari game ini. Berlin menyebutkan istilah seperti “goblok”, “noob” (cara bermain yang kurang ahli), “LOL” (sebutan dari bahasa inggris *laughing out loud* atau tertawa terbahak bahak untuk mengejek dengan tawa), “enemy missing” (artinya musuh telah hilang dari pandangan), namun Edo mengaku jarang membawanya ke luar konteks permainan. Sebaliknya, Edo lebih sering menggunakan istilah game dalam percakapan sehari-hari, misalnya “AFK” atau “feed” untuk menyebut teman yang lambat mengerjakan tugas. Guru BK, Rice Rahmad Hidayat, mengonfirmasi bahwa beberapa siswa terlihat membentuk “bahasa kelompok” sendiri ketika berbicara dengan sesama

² Hasil wawancara dengan Edo Saputra, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

pemain, meskipun tidak semua membawanya ke ruang kelas. Hal ini menunjukkan adanya variasi tingkat keterlibatan siswa terhadap budaya bermain game online.

Hasil observasi mendukung temuan ini, di mana pada jam istirahat beberapa siswa terlihat membuka aplikasi game dan berdiskusi tentang strategi hero, build item, atau hasil pertandingan.³ Meskipun pihak sekolah belum memiliki program resmi terkait literasi digital atau pembatasan game, fenomena ini mulai menjadi bagian dari kehidupan sosial siswa. Guru BK menambahkan bahwa, secara umum, Berlin dan Edo masih tergolong pemain yang cukup terkontrol, tidak sampai mengganggu prestasi belajar, namun kebiasaan mereka menunjukkan tren meningkatnya minat siswa terhadap game online di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa fenomena bermain Mobile Legends cukup dominan di kalangan siswa SMAN 3 Kepahiang, dengan Berlin Dirgantara dan Edo Saputra menjadi contoh pemain aktif yang mengenal game ini sejak usia 12 tahun dan bermain rata-rata 3–6 jam per hari, bahkan lebih lama saat akhir pekan. Aktivitas bermain dilakukan tidak hanya secara individu tetapi juga bersama teman (mabar) menggunakan voice chat atau grup WhatsApp, serta menjadi bahan percakapan di sela waktu sekolah. Dalam permainan, mereka kerap menggunakan istilah khas seperti “noob”, “LOL”, “AFK”, hingga kata bernada emosional seperti “goblok” atau “sampah”, meskipun penggunaannya berbeda antara Berlin yang lebih membatasi konteks dan

³ Hasil observasi peneliti, Selasa 17 Juni 2025, di Kantin SMAN 3 Kepahiang

Edo yang lebih sering membawanya ke percakapan sehari-hari. Observasi juga menunjukkan bahwa beberapa siswa membentuk kelompok bermain dan membicarakan strategi game, sementara guru BK menilai kebiasaan ini belum berdampak negatif pada prestasi, namun menjadi bagian dari budaya sosial digital yang berkembang di sekolah.

2. Cara Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang

Wawancara mengungkapkan bahwa cara bertutur kata siswa yang aktif bermain Mobile Legends mengalami perubahan tertentu, terutama saat berada dalam konteks permainan. Berlin menyebut bahwa saat bermain, ia terkadang mengeluarkan kata-kata ejekan seperti “noob” atau “poke”, tetapi tidak sering membawanya ke kehidupan sehari-hari. Ia menyadari bahwa ada sedikit perubahan dalam cara berbicara yang menjadi lebih keras atau cepat, terutama saat emosi. Sementara Edo mengakui lebih sering menggunakan bahasa yang lebih ekspresif dan ceplas-ceplos, bahkan dalam percakapan santai. Ia mengaku kadang tanpa sadar berkata kasar seperti “goblok” atau “sampah” ketika emosi, baik dalam game maupun saat bercanda dengan teman.

Adapun jawaban dari pertanyaan wawancara terhadap Edo dan Berlin diantaranya sebagai berikut:

“ya, sering terjadi. biasanya kalo untuk ejekan yang rendah seperti LOL, noob, poke”⁴

“Iya, pernah. Apalagi kalau kesel sama tim atau lawan yang mainnya ngasal. Saya kadang ngomong “goblok”, “noob”, atau “sampah”. Itu kelepasan aja sih, karena emosi.”⁵

⁴ Hasil wawancara dengan Berlin Dirgantara, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

Hasil observasi mendukung pengakuan ini, terlihat bahwa saat berkumpul, siswa yang gemar bermain game cenderung berbicara lebih cepat dan menggunakan istilah unik yang mungkin tidak dipahami siswa lain.⁶ Guru BK juga menilai tingkat kesopanan dan etika bertutur kata sedikit terpengaruh, terutama ketika siswa berada dalam situasi kompetitif. Menurut beliau, sebagian siswa menjadi lebih cuek, emosional, dan terkadang memunculkan kata yang tidak pantas saat kalah bermain. Namun, ia menekankan bahwa tidak semua siswa sama; beberapa mampu memisahkan bahasa game dari interaksi di sekolah, sementara yang lain membawanya ke lingkungan formal.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dari Pak Rice selaku guru BK yang mengatakan:

“nah itu menjadi problem atau permasalahannya rata-rata berdasarkan pengamatan di lapangan siswa yang hobi bermain game online rata-rata tutur bicaranya yang pertama mungkin tidak sopan apalagi pada saat bermain game mereka itu dalam keadaan kalah mulai mengeluarkan kata kata yang tidak sopan atau tidak etis untuk didengar...dan itu berpengaruh terhadap perilakunya. apa saja perilakunya yang berubah, contoh nya menjadi kasar kemudian menjadin cuek dan itu beberapa hal akibat perilaku bermain game online”⁷

Pengamatan peneliti selama observasi di kelas juga menunjukkan bahwa bahasa siswa pemain game tidak selalu kasar, tetapi lebih ekspresif dan penuh istilah teknis. Misalnya, kata “ultiin” atau “gank” kadang terdengar ketika bercanda di kelas. Meskipun guru sering mengingatkan,

⁵ Hasil wawancara dengan Edo Saputra, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

⁶ Hasil observasi peneliti, Selasa 17 Juni 2025, di Kantin SMAN 3 Kepahiang

⁷ Hasil wawancara Rice Rahmad Hidayat Seorang guru BK, Jum'at 27 Juni 2025, di ruang guru

beberapa siswa tetap membawa gaya komunikasi yang lebih santai dan kurang formal. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa bermain Mobile Legends dapat memengaruhi gaya tutur kata, baik dari segi pilihan kata, nada suara, maupun kecepatan bicara.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa siswa yang aktif bermain Mobile Legends mengalami perubahan dalam cara bertutur kata, terutama ketika berada dalam konteks permainan atau situasi emosional. Mereka cenderung menggunakan istilah khusus seperti “noob”, “poke”, “ultiin”, atau “gank”, serta kadang melontarkan kata-kata kasar seperti “goblok” atau “sampah” ketika merasa kesal, baik di dalam game maupun saat bercanda dengan teman. Perubahan juga terlihat pada intonasi dan kecepatan berbicara yang menjadi lebih keras dan ekspresif, meskipun tidak semua siswa membawa gaya komunikasi ini ke lingkungan formal. Guru BK menilai kebiasaan bermain game dapat memengaruhi kesopanan dan etika bertutur, membuat sebagian siswa menjadi lebih cuek dan emosional, walau ada pula yang mampu memisahkan bahasa game dari percakapan sehari-hari.

3. Dampak *Game Mobile Legend* dalam Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang

Dari data wawancara, terlihat bahwa ada dampak positif maupun negatif dari kebiasaan bermain Mobile Legends terhadap cara siswa bertutur kata. Dampak positifnya antara lain siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, memiliki kosakata baru (meski berasal dari game), serta belajar

bekerja sama dan berkomunikasi secara cepat dalam tim. Berlin misalnya menyebut berkomunikasi dalam game membuatnya lebih responsif.

Sesuai hasil wawancara yang dinyatakan oleh Berlin:

“saya berkomunikasi seperti biasa, seperti mengabarkan musuh menghilang atau spell musuh coldown dan sebagainya. yang sering saya pakai sih cuman untuk mengabari apa info aja kayak enemy missing atau spell lawan coldown”⁸

Edo menambahkan bahwa bermain dalam grup mempererat pertemanan dan memberikan keseruan tersendiri.

Edo juga menyatakan dalam wawancara sebagai berikut:

“Kalau lagi main, biasanya kami pakai voice chat atau chat dalam game. Tapi kadang juga sambil ngobrol di WhatsApp Call. Kalau udah tegang, ngomongnya kadang cepet dan agak keras karena situasi mainnya mendalami banget.”⁹

Guru BK juga mengakui sisi positif ini, khususnya dalam membangun kerjasama tim dan melatih kecepatan berpikir.

Namun, dampak negatif lebih menonjol pada aspek pilihan kata dan pengendalian emosi. Kedua siswa mengakui pernah menggunakan kata-kata kasar saat emosi, baik dalam game maupun kadang terbawa dalam percakapan sehari-hari. Istilah seperti “noob”, “goblok”, atau “sampah” muncul ketika frustrasi. Guru BK mencatat beberapa kasus siswa yang lebih emosional, kurang fokus belajar, dan berbicara kurang sopan setelah sering bermain game.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari guru BK yang menyatakan sebagai berikut:

⁸ Hasil wawancara dengan Berlin Dirgantara, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

⁹ Hasil wawancara dengan Edo Saputra, Kamis 26 Juni 2025, di Halaman ruang kelas

“berdasarkan peninjauan itu ada beberapa orang siswa yang memang hobi bermain game online sikap perilaku atau tutur katanya menjadi kurang etis atau tidak sesuai dengan budi pekerti...karena siswa itu sering bermain akhirnya mereka mengantuk kemudian konsentrasinya berkurang sehingga berpengaruh juga pada prestasinya...kemudian cara berbicara memang tidak sopan sering mengeluarkan kata kasar, sering membentak-bentak kemudian berteriak dalam hal ini emosinya menjadi tidak stabil...hal-hal ini lah yang kadang-kadang mempengaruhi baik tutur kata maupun berperilaku dalam bergaul sesama temannya apa lagi tutur kata nya terlalu buruk menjadi tidak sopan.”¹⁰

Observasi menunjukkan bahwa dalam momen tertentu, seperti saat bermain di lingkungan sekolah, siswa cenderung berbicara keras, saling mengejek, bahkan berteriak jika kalah.

Faktor yang memengaruhi dampak ini mencakup intensitas bermain, lingkungan sosial, serta kurangnya kontrol waktu. Guru BK menekankan peran keluarga dan sekolah dalam memberi contoh tutur kata yang baik dan mengingatkan batas waktu bermain. Menariknya, dari dua siswa yang diamati, Berlin dinilai lebih mampu mengendalikan diri, sedangkan Edo lebih sering membawa istilah game ke luar konteks. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa game Mobile Legends memberikan pengaruh nyata terhadap gaya bertutur kata siswa; semakin sering bermain, semakin besar kemungkinan bahasa game memengaruhi komunikasi sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain Mobile Legends memberikan dampak nyata terhadap cara siswa bertutur kata, baik positif maupun negatif. Dampak

¹⁰ Hasil wawancara Rice Rahmad Hidayat Seorang guru BK, Jum'at 27 Juni 2025, di ruang guru

positif terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri, bertambahnya kosakata (meski berasal dari istilah game), serta kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi cepat dalam tim. Namun, dampak negatif lebih menonjol, terutama pada penggunaan kata-kata kasar, meningkatnya emosi, kurangnya kontrol diri, hingga memengaruhi fokus belajar dan etika berbicara sehari-hari. Faktor yang memengaruhi kondisi ini meliputi intensitas bermain, lingkungan sosial, serta kurangnya pengawasan keluarga dan sekolah. Dari dua subjek yang diamati, Berlin cenderung lebih mampu mengendalikan tutur kata, sedangkan Edo lebih sering membawa istilah game ke luar konteks, menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain, semakin besar pengaruh bahasa game terhadap komunikasi siswa.

B. Analisis dan Pembahasan

1. Fenomena Pemain *Game Mobile Legend* di SMAN 3 Kepahiang

Fenomena bermain Mobile Legends di SMAN 3 Kepahiang menunjukkan bahwa game ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sosial siswa. Wawancara dengan Berlin dan Edo mengungkapkan bahwa keduanya mengenal Mobile Legends sejak SMP dan memainkannya hampir setiap hari dengan durasi 3–6 jam. Kegiatan ini tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun relasi sosial melalui *match* (main bareng) dan komunikasi grup. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspita dan Gumelar yang menjelaskan bahwa game online bukan sekadar permainan,

tetapi membentuk ekosistem komunikasi tersendiri yang memengaruhi kebiasaan dan bahasa pemain.¹¹

Selain itu, siswa yang bermain cenderung mengembangkan komunitas kecil di sekolah, seperti yang terlihat pada Edo yang memiliki grup WhatsApp untuk mengatur jadwal mabar dan berbagi istilah game. Fenomena ini menunjukkan munculnya “bahasa kelompok” yang khas di kalangan pemain. Blackburn dalam penelitiannya tentang perilaku pemain game online menyebut fenomena ini sebagai bagian dari “community building” di dunia digital, di mana pemain berbagi istilah dan pola komunikasi unik yang memperkuat identitas kelompok.¹²

Walaupun terlihat positif dalam membangun interaksi, fenomena ini juga memiliki potensi masalah. Dari wawancara dan observasi, terungkap bahwa sebagian siswa kadang bermain saat jam belajar atau mengobrol tentang game di sekolah, yang bisa mengganggu konsentrasi. Pratama menyebutkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar risiko menurunnya fokus terhadap kewajiban lain, seperti belajar.¹³ Namun, guru BK menegaskan bahwa Berlin dan Edo masih tergolong mampu mengatur waktu sehingga prestasi mereka tidak terganggu.

Observasi lapangan mendukung bahwa fenomena ini bersifat umum tetapi bervariasi intensitasnya. Ada siswa yang hanya bermain

¹¹ Puspita and Gumelar, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Verbal Bullying Remaja Di Sekolah.”

¹² Kwak, Blackburn, and Han, “Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games.”

¹³ Pratama, Wijaya, and Suharto, “Analisis Intensitas Bermain Game Online Dan Kecenderungan Kecanduan Pada Remaja Indonesia.”

sesekali dan ada yang cukup sering. Beberapa guru menyebutkan munculnya perilaku seperti cuek atau lebih asyik dengan ponsel saat istirahat. Meski belum ada regulasi khusus di sekolah, kondisi ini dapat menjadi perhatian mengingat tren game online yang semakin populer di kalangan remaja.

Dari fenomena ini dapat disimpulkan bahwa Mobile Legends menjadi salah satu faktor yang memengaruhi gaya interaksi siswa di SMAN 3 Kepahiang. Fenomena ini sesuai dengan pandangan teori bahwa teknologi digital membentuk pola komunikasi baru, namun perlu diarahkan agar tidak mengganggu aktivitas utama siswa.

2. Cara Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahing

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cara bertutur kata siswa pemain Mobile Legends mengalami perubahan tertentu, terutama pada pilihan kata dan nada bicara. Berlin menyebut hanya sedikit terpengaruh, sedangkan Edo mengakui sering membawa istilah game seperti “AFK”, “noob”, dan “savage” ke dalam percakapan sehari-hari, bahkan kadang mengucapkan kata-kata kasar ketika emosi. Fenomena ini sesuai dengan temuan Puspita dan Gumelar yang menyebut bahwa interaksi dalam game kompetitif dapat memunculkan ekspresi verbal yang spontan, cepat, dan kadang emosional karena tuntutan situasi permainan.¹⁴

Selain itu, guru BK menegaskan bahwa beberapa siswa menunjukkan penurunan kesopanan, khususnya saat bermain atau saat bercanda dengan teman. Menurutnya, penggunaan kata-kata kasar

¹⁴ Puspita and Gumelar. hal 3

meningkat ketika siswa kalah atau emosi. Hal ini sesuai dengan penelitian Blackburn yang menemukan adanya perilaku toxic seperti flaming dan trolling pada game online yang bersifat kompetitif. Blackburn menegaskan bahwa bahasa yang digunakan dalam permainan seringkali menjadi “normalisasi” dari perilaku agresif verbal yang kemudian terbawa ke interaksi sehari-hari.¹⁵

Jika dikaitkan dengan teori indikator tutur kata yang baik, beberapa aspek terlihat kurang terpenuhi. Pertama, pada indikator tidak menggunakan kata kasar atau umpatan, keduanya mengakui pernah mengucapkan kata-kata bernada negatif seperti “goblok”, “tolol”, atau “sampah” ketika emosi muncul, terutama dalam situasi kalah atau tim tidak kompak. Hal ini sejalan dengan penjelasan Wijana bahwa kesantunan berbahasa mencakup pemilihan kata yang tidak merendahkan dan tidak menyakiti lawan bicara. Guru BK juga mengonfirmasi adanya perubahan perilaku, menyebut beberapa siswa yang gemar bermain game menjadi lebih mudah meluapkan emosi dengan kata-kata kasar di sekolah.

Kedua, pada indikator menggunakan bahasa sesuai konteks sosial, terlihat perbedaan pengendalian antara kedua subjek. Berlin cenderung membatasi istilah game hanya di ranah permainan, sedangkan Edo lebih sering membawanya ke percakapan sehari-hari. Leech menekankan pentingnya menyesuaikan bahasa dengan siapa dan di mana kita berbicara;

¹⁵ Kwak, Blackburn, and Han, “Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games.” hal. 3-4

kebiasaan Edo menunjukkan bahwa batasan tersebut kadang kabur, terutama di lingkungan teman sebaya, meskipun ia berusaha lebih sopan kepada guru.

Ketiga, indikator mengendalikan emosi dalam berbicara cukup relevan dengan temuan ini. Kedua siswa mengakui bahwa suasana tegang dalam game memengaruhi nada bicara mereka, sering menjadi lebih cepat, keras, dan emosional. Effendy menyebut pengendalian emosi adalah kunci komunikasi efektif; dalam penelitian ini terlihat bahwa intensitas bermain dapat memicu kebiasaan berkomunikasi dengan nada lebih tinggi dan kadang kurang terkendali, yang diakui Edo sebagai “susah ngontrol nada bicara”.

Keempat, berbicara jujur dan tidak menyesatkan tampak kurang dominan menjadi masalah. Tidak ditemukan kecenderungan menyebar informasi palsu, namun kecenderungan mengejek atau membesar-besarkan kekurangan lawan dalam game sempat diakui Berlin sebagai bentuk ekspresi emosi, yang tidak selaras dengan prinsip kejujuran dan kesantunan.

Kelima, pada aspek intonasi dan volume yang tepat, guru menilai beberapa siswa cenderung berbicara lebih keras dan terkesan tidak sopan, termasuk komentar kepada Edo yang dianggap berbicara “seperti sedang main ML” di kelas. Hymes menegaskan bahwa cara menyampaikan pesan sama pentingnya dengan isi pesan; fenomena ini menunjukkan bahwa pengaruh kebiasaan komunikasi dalam game bisa terbawa ke situasi akademik.

Terakhir, indikator menggunakan kata yang bermanfaat dan bermakna positif masih minim. Kedua siswa lebih sering menggunakan

istilah teknis dan ekspresi emosional ketimbang kata-kata positif atau membangun. Leech menekankan bahwa kata-kata positif dapat memperkuat hubungan sosial, namun dalam konteks ini, budaya kompetitif game cenderung mendorong penggunaan kata-kata yang bernada menantang atau mengejek.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends tidak hanya memperkaya kosakata teknis siswa tetapi juga berpotensi memengaruhi kualitas tutur kata, terutama dalam hal kesantunan, pengendalian emosi, dan pemilihan intonasi. Hal ini relevan dengan fokus penelitian untuk menilai dampak game terhadap gaya berbicara siswa dan menjadi dasar penting untuk strategi pembinaan bahasa yang lebih baik di lingkungan sekolah.

Namun, tidak semua efeknya negatif. Beberapa siswa justru merasa lebih percaya diri berbicara dan belajar untuk menyampaikan instruksi dengan cepat. Ini terlihat dari cara mereka berkomunikasi dalam game, yang kemudian terbawa ke diskusi kelompok di kelas. Hal ini mendukung pandangan Pratama bahwa game online dapat meningkatkan keterampilan komunikasi tertentu, seperti koordinasi tim dan kecepatan berpikir, asalkan dimainkan secara proporsional.¹⁶

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa pemain Mobile Legends sering menggunakan nada bicara yang lebih ekspresif, bahkan kadang keras. Ini menunjukkan pengaruh situasi permainan yang penuh tekanan terbawa dalam interaksi sosial. Hamzah Ya'qub dalam teori akhlak

¹⁶ Pratama, Wijaya, and Suharto, hal 3

menjelaskan bahwa tutur kata mencerminkan akhlak dan kepribadian; jika pembiasaan kata kasar terus dilakukan, maka hal tersebut dapat membentuk karakter yang kurang baik.¹⁷ Oleh karena itu, penting bagi lingkungan sekolah dan keluarga untuk memberi teladan tutur kata yang baik.

Dengan demikian, cara bertutur kata siswa di SMAN 3 Kepahiang dipengaruhi oleh intensitas bermain Mobile Legends dan lingkungan sosialnya. Ada sisi positif berupa peningkatan percaya diri dan kekompakan, tetapi ada pula sisi negatif berupa penggunaan kata-kata kasar dan nada yang keras. Temuan ini mendukung teori bahwa kebiasaan digital dapat memengaruhi perilaku verbal siswa baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Dampak *Game Mobile Legend* dalam Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang

Dampak bermain Mobile Legends terhadap tutur kata siswa terlihat cukup kompleks. Dari wawancara, Berlin dan Edo sama-sama mengakui adanya perubahan dalam gaya bicara mereka, meskipun pada tingkat berbeda. Dampak positif meliputi penambahan kosakata, keterampilan komunikasi cepat, dan kerjasama tim, sedangkan dampak negatif berkaitan dengan kata-kata kasar, ejekan, dan emosi yang tidak stabil. Teori Puspita dan Gumelar menguatkan hal ini dengan menjelaskan bahwa game online memunculkan dualitas pengaruh: di satu sisi meningkatkan kemampuan

¹⁷ Ya'qub, *Pembinaan Akhlaqul Karimmah*. hal 30

komunikasi, di sisi lain memicu perilaku verbal agresif bila tidak dikendalikan.¹⁸

Guru BK menegaskan bahwa beberapa siswa cenderung bersikap cuek, emosional, dan kurang sopan saat berinteraksi, meski tidak semua. Ini selaras dengan pendapat Blackburn yang menyatakan bahwa interaksi dalam game kompetitif sering memunculkan toxic behavior, di mana kata-kata kasar menjadi kebiasaan yang dianggap wajar. Dalam kasus ini, siswa seperti Edo tampak lebih sering membawa istilah game ke luar konteks, sedangkan Berlin lebih mampu mengontrolnya.

Dari sisi akademik dan etika, guru BK melihat bahwa bermain Mobile Legends tidak selalu mengganggu prestasi, tetapi dapat memengaruhi kesopanan dan fokus. Pratama mengingatkan bahwa intensitas bermain yang tinggi berhubungan dengan risiko penurunan kontrol diri dan perubahan kebiasaan berbicara. Observasi di sekolah juga memperlihatkan adanya siswa yang berbicara keras, saling mengejek, dan sulit mengontrol emosi saat bermain atau membahas game.¹⁹

Secara moral, teori Hamzah Ya'qub menekankan bahwa akhlak tercermin dari cara bertutur kata.²⁰ Apabila siswa terbiasa dengan kata-kata kasar, maka hal ini dapat mengikis etika berbahasa dan berdampak pada hubungan sosial, terutama di lingkungan formal seperti sekolah. Oleh

¹⁸ Puspita and Gumelar, hal 3

¹⁹ Pratama, Wijaya, and Suharto, "Analisis Intensitas Bermain Game Online Dan Kecenderungan Kecanduan Pada Remaja Indonesia." hal 4

²⁰ Ya'qub, *Pembinaan Akhlaqul Karimmah*. hal 30

karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting untuk menanamkan contoh dan batasan yang jelas dalam bertutur kata.

Secara keseluruhan, dampak game Mobile Legends terhadap tutur kata siswa bersifat dua sisi. Jika dilakukan secara terkontrol, game ini dapat menjadi sarana pengembangan komunikasi, tetapi bila berlebihan dapat memunculkan perilaku verbal yang kurang sopan. Temuan ini mendukung teori yang telah dibahas dan menjadi dasar penting untuk rekomendasi perbaikan akhlak bertutur kata di era digital.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi lapangan, dan analisis data di SMAN 3 Kepahiang, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Fenomena pemain Mobile Legends di SMAN 3 Kepahiang

Peneliti menemukan bahwa di SMAN 3 Kepahiang, aktivitas bermain game Mobile Legends menjadi bagian dominan dalam kehidupan sosial siswa. Berdasarkan wawancara dengan dua siswa, Berlin Dirgantara dan Edo Saputra, diketahui bahwa mereka telah mengenal dan memainkan game ini sejak usia 12 tahun saat duduk di bangku SMP. Keduanya memainkan game ini hampir setiap hari dengan durasi 3–6 jam, bahkan lebih lama saat akhir pekan. Aktivitas bermain tidak hanya dilakukan secara individu, tetapi juga secara kolektif bersama teman melalui kegiatan “mabar” (main bareng), dengan memanfaatkan voice chat dan grup WhatsApp sebagai sarana komunikasi dan koordinasi selama bermain.

Fenomena ini tampak jelas di lingkungan sekolah, di mana siswa sering membicarakan strategi dan pengalaman bermain saat jam istirahat, membentuk tim kecil atau "squad", serta mengadakan turnamen kecil di luar jam pelajaran. Aktivitas ini menciptakan komunitas dan budaya digital yang kuat di kalangan siswa, yang ditandai dengan munculnya bahasa serta istilah khas dari game yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Budaya ini tidak hanya mempererat hubungan sosial antar siswa, tetapi juga membentuk identitas kelompok yang berbasis pada pengalaman digital bersama.

2. Cara bertutur kata siswa pemain Mobile Legends

Penelitian ini menemukan bahwa cara bertutur kata siswa yang aktif bermain Mobile Legends di SMAN 3 Kepahiang mengalami perubahan yang cukup mencolok, terutama dalam pemilihan kata dan nada bicara. Istilah khas dari dunia game seperti *AFK*, *noob*, dan *savage* sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, terutama di antara teman sebaya. Selain itu, sebagian siswa cenderung melontarkan kata-kata kasar saat emosi memuncak, terutama ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Hal ini diamini oleh guru BK yang mencatat adanya penurunan kesopanan dalam interaksi siswa. Beberapa indikator komunikasi yang baik, seperti penggunaan bahasa yang sopan, pengendalian emosi, dan intonasi bicara yang sesuai, menjadi kurang terlihat.

Namun, tidak semua dampak dari kebiasaan bermain game ini bersifat negatif. Intensitas bermain Mobile Legends justru turut mendorong berkembangnya beberapa keterampilan positif, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan bekerja dalam tim, serta komunikasi yang cepat dan efisien. Fenomena ini mencerminkan bagaimana budaya digital dan interaksi dalam game dapat memberikan pengaruh ganda terhadap perilaku verbal siswa, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, dibutuhkan pendampingan dari guru, orang tua, dan lingkungan sekitar agar kebiasaan ini tetap seimbang dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai kesopanan serta akhlak yang baik.

Bermain Mobile Legends memengaruhi gaya komunikasi siswa, baik dalam pemilihan kata, nada suara, maupun ekspresi. Siswa cenderung berbicara lebih cepat, keras, dan ekspresif, terutama saat bermain atau bercanda dengan teman. Istilah-istilah game sering muncul, seperti:

- a. *Noob* (pemain pemula atau yang dianggap kurang mahir),
- b. *Poke* (menyerang lawan secara perlahan untuk mengurangi darahnya),
- c. *AFK* (Away From Keyboard, meninggalkan permainan atau tidak aktif),
- d. *Feed* (sering mati sehingga menguntungkan lawan),
- e. *Ultiin* (menggunakan kemampuan tertinggi atau ultimate),
- f. *Gank* (menyerang lawan secara bersama-sama).

Selain istilah game, siswa juga terkadang melontarkan kata-kata kasar seperti *goblok* atau *sampah* ketika merasa kesal atau kalah. Berlin mengaku lebih jarang menggunakan bahasa game dalam percakapan sehari-hari dan mampu mengontrol diri, sementara Edo lebih sering menggunakannya, bahkan dalam situasi santai. Guru BK mengonfirmasi adanya penurunan kesopanan tutur kata di kalangan siswa, terutama dalam konteks kompetitif, meski dampaknya bervariasi antar individu.

3. Dampak Mobile Legends terhadap tutur kata siswa

Pengaruh Mobile Legends terhadap cara siswa bertutur kata bersifat ganda, yaitu memiliki sisi positif dan negatif:

- a. **Dampak positif:**

- 1) Meningkatkan rasa percaya diri berbicara dan koordinasi dalam tim.
- 2) Menambah kosakata baru meskipun berasal dari istilah game.
- 3) Melatih kemampuan komunikasi cepat dan respon dalam situasi yang menuntut kerja sama.

b. Dampak negatif:

- 1) Penggunaan kata-kata kasar atau ejekan (*noob, goblok, sampah*) ketika emosi.
- 2) Nada bicara menjadi lebih keras, cuek, atau emosional.
- 3) Konsentrasi belajar kadang berkurang karena waktu bermain yang lama.

Guru BK menilai bahwa faktor-faktor yang memengaruhi perubahan ini meliputi intensitas bermain (semakin lama bermain, semakin besar pengaruhnya), lingkungan sosial (teman sebaya dan komunitas game), dan kurangnya kontrol dari keluarga atau sekolah. Dari dua subjek penelitian, Berlin cenderung mampu membatasi dampak negatif, sedangkan Edo lebih mudah terpengaruh dan membawa bahasa game ke luar konteks.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa semakin sering siswa bermain Mobile Legends, semakin besar kemungkinan istilah dan gaya bahasa game memengaruhi komunikasi mereka sehari-hari. Walaupun demikian, game ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi jika didukung dengan pendampingan dan pembiasaan tutur kata yang baik.

B. Saran

1. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih sadar akan pengaruh game terhadap gaya bertutur kata mereka. Perlu adanya usaha untuk menahan emosi dan menghindari penggunaan kata-kata kasar, baik saat bermain maupun dalam kehidupan nyata. Siswa juga disarankan membatasi waktu bermain game agar tidak terlalu larut dan memengaruhi perilaku sosial mereka.
2. Bagi guru dan sekolah, diharapkan dapat memperkuat bimbingan terkait etika komunikasi dan penggunaan bahasa melalui pendekatan BK maupun melalui pembelajaran formal seperti dalam mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Guru juga bisa menjadi teladan dalam bertutur kata agar siswa terbiasa berkomunikasi dengan santun.
3. Bagi Orang tua, diharapkan dapat memberikan pengawasan dan bimbingan terhadap aktivitas bermain game anak di rumah. Orang tua juga perlu membangun komunikasi yang terbuka agar anak bisa menceritakan pengalamannya bermain dan tidak menjadikan game sebagai pelarian atau pelampiasan emosi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar penelitian serupa dapat dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas, melibatkan lebih banyak responden, serta meneliti pengaruh game online terhadap aspek lain, seperti prestasi belajar, relasi sosial, atau kesehatan mental siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Muhammad. *Akhlaq*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Aji, C. Z. "Bermain Game Mobile Legends: Bang Bang di Kalangan Remaja (Studi Kasus Perilaku Remaja di Desa Cicalengka Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang)." *Jurnal Perspektif Komunikasi* 3, no. 1 (2020):
- Arsil, Muhammad Amin, Rambat Nur Sasongko, Manap Somantri, Nirwana Nirwana, and Karlina Indrawari. "Strengthening Laboratory Functions in Improving the Quality of Islamic Education Management Study Program IAIN Curup." *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 2021. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v5i1.2461>.
- Ashari, M. Y., and A. Widodo. "Akhlak Bertutur Kata dalam Perspektif Islam." *Jurnal Studi Al-Qur'an* 16, no. 1 (2020): 79–96.
- Chen, Y., and L. Leung. "The Psychology of Casual Online Gaming: Motivations and Social Interactions." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 27, no. 1 (2024):
- BKKBN. "Peran Keluarga dalam Pembentukan Karakter Anak." 2021. <https://www.bkkbn.go.id/>.
- Kemendikbud. "Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Sasaran RPJMN 2020-2024." 2023. <https://www.kemdikbud.go.id/>.
- KPAI. "Laporan Tahunan Kasus Pengaduan Anak 2020." 2020. <https://bankdata.kpai.go.id/>.
- Setara Institute. "Laporan Kondisi Kebebasan Beragama/Berkeyakinan di Indonesia Tahun 2022." 2023. <https://setara-institute.org/laporan-kondisi-kebebasan-beragamaberkeyakinan-di-indonesia-tahun-2022/>.
- Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Fiftin, Erika. "Peran Pendidikan Karakter terhadap Akhlak Siswa di MI Munawariyah Palembang." *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2017.
- García-Sánchez, P. "MMORPG Evolution: From Virtual Worlds to Social
- Freire, Paulo. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Hamari, J., and M. Sjöblom. "The Future of Sports Games: Blending Reality and Virtuality." *Sport Management Review* 26, no. 3 (2023):

- Hidayat, R., and F. Rahman. "Konsep Qawlan Kariman dan Qawlan Ma'rufan dalam Komunikasi Islam." *Jurnal Komunikasi Islam* 11, no. 2 (2021):
- Ibrahim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Iskandar, Fahmi. "Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019.
- Johnson, K., L. Smith, and T. Brown. "Emotional Engagement in Online Gaming and Its Effects on Real-Life Emotion Regulation." *Journal of Cyberpsychology* 15, no. 3 (2022)
- Johnson, R. "First-Person Shooters in the Age of Esports: Trends and Challenges." *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 14, no. 3 (2022)
- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.
- Kowalczyk, R. "Digital Collectible Card Games: The Intersection of Strategy and Microtransactions." *Journal of Consumer Behavior* 23, no. 1 (2024)
- Kwak, H., J. Blackburn, and S. Han. "Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games." *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2015.
- Lee, J., and S. Park. "The Rise of Battle Royale Games: Impact on the Gaming Industry and Player Behavior." *Computers in Human Behavior*, 2024.
- Lickona, Thomas. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media, 2013.
- Müller, S., and M. Gibbs. "Sandbox and Survival Games: Fostering Creativity in Virtual Environments." *Creativity Research Journal* 35, no. 2 (2023)
- Nugroho, A., and L. Putri. "Dampak Psikologis dan Kognitif Game Online pada Remaja Indonesia." *Jurnal Psikologi Terapan* 12, no. 3 (2024)
- Nurchahaya. *Studi Akhlak*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Nurhakim, S., A. Supriyanto, and T. Yuniarsih. "Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa." *Jurnal Administrasi Pendidikan* 29, no. 1 (2022)
- Nurhalimah. "Hifdzul Lisan dalam Perspektif Hadits: Upaya Preventif Penyakit Hati." *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis* 4, no. 1 (2019)

Partono, Hamengkubuwono, and Jeni Fransiskwa. "Model Example Non Example dalam Pembelajaran Tajwid." *Jurnal Pendidikan Islam*, 2020. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>.

Platforms." *IEEE Transactions on Games* 15, no. 1 (2023)

Granic, I., A. Lobel, and R. C. Engels. "The Benefits of Playing Video Games." *American Psychologist* 69, no. 1 (2014)

Pratama, A., S. Wijaya, and R. Suharto. "Analisis Intensitas Bermain Game Online dan Kecenderungan Kecanduan pada Remaja Indonesia." *Jurnal Psikologi Indonesia* 18, no. 2 (2023)

Pratama, R., and A. Suyanto. "Evolusi Game Online: Dari Hiburan ke Platform Sosial." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 15, no. 2 (2023)

Pratiwi, A., and S. Nurhidayati. "Pengaruh Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Komunikasi Verbal Remaja." *Jurnal Komunikasi* 15, no. 2 (2021)

Prato, G., and A. Fagerjord. "Online Racing Games: Simulating Reality in the Digital Age." *New Media & Society* 24, no. 5 (2022)

Puspita, R. H., and G. Gumelar. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Verbal Bullying Remaja di Sekolah." *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi* 23, no. 1 (2019)

Rahayu, D., and L. Darpito. "Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Merdeka Malang)." *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* 8, no. 4 (2019)

Sakti, Dewa Krisna Putra. "Dampak Negatif Game Online Mobile Legend terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing." Skripsi, IAIN Curup, 2022. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/2131>.

Sari, N., and F. Rahman. "Dampak Jangka Panjang Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik dan Keterampilan Kognitif Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan dan Psikologi* 20, no. 4 (2023)

Silva, V. N. "The Evolution of MOBAs: A Comprehensive Review." *Journal of Game Studies* 14, no. 3 (2023)

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat*

Syahputra, R., B. E. Purnama, and B. K. Riasti. "Perancangan Permainan Multiplayer Berbasis Android." *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering* 3, no. 2 (2017)

Widodo, S., D. Hartono, and E. Susanto. "Game Online sebagai Fenomena Budaya Digital: Studi Kasus pada Komunitas Gamers di Indonesia." *Jurnal Sosiologi Digital* 8, no. 1 (2022)

Wijaya, L., and A. Sudrajat. "Motivasi Bermain Game Online di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus di Lima Universitas Negeri." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2024)

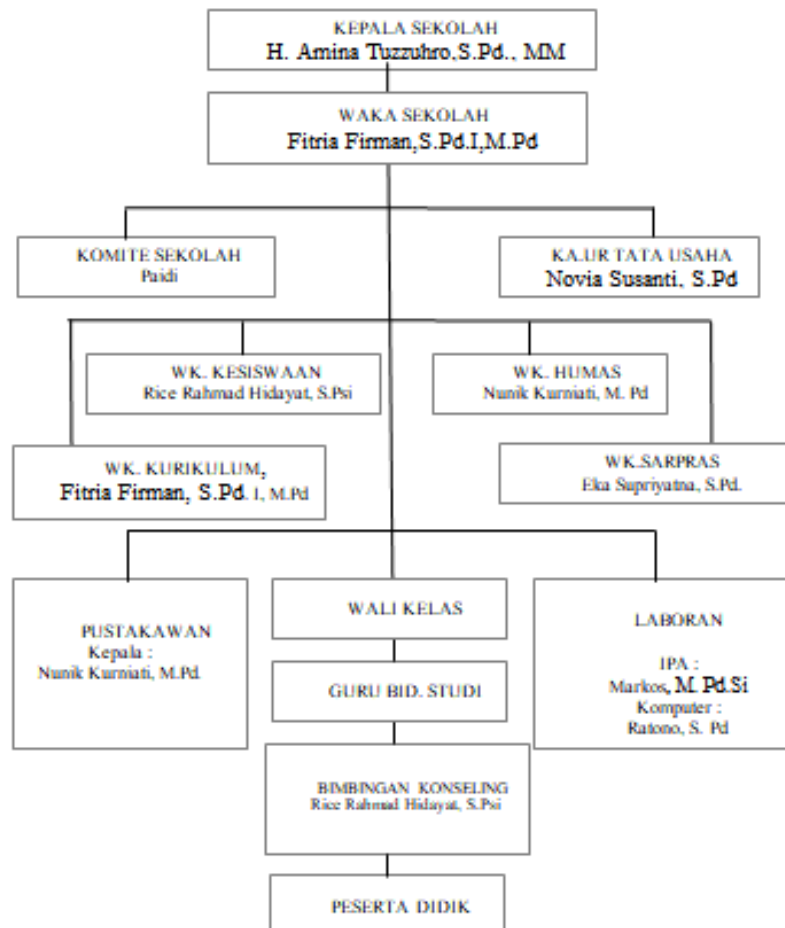
Ya'qub, Hamzah. *Pembinaan Akhlaqul Karimmah*. Bandung: Diponegoro, 1983.

Zhang, L., and Y. Liu. "Real-Time Strategy Games: Cognitive Benefits and Educational Potential." *Games and Culture* 17, no. 6 (2022)

LAMPIRAN

1. struktur organisasi

a. Struktur Organisasi



b. Keadaan Guru dan Siswa

a) Data guru

No.	Nama	Status Pendidikan	Jurusan
1	Hj. Amina Tuzzuhro, S.Pd.,MM	S.2	Magister Manajemen

2	Rohamt Subagyo, S.Pd	S.1	Pendidikan ekonomi
3	Markos, M.Pd	S.1	Pendidikan Fisika
4	Nunik kurniati, M.Pd	S.2	Bahasa Indonesia
5	Fitria Firman, S.Pd.I.,M.Pd	S.2	Master Pendidikan
6	Rice rahmad Hidayat, S.Psi	S.1	Psikologi
7	Novia Sylviani, S.Pd	S.1	Pendidikan Biologi
8	Sugiyanto, S.Pd	S.1	Pendidikan Ekonomi
9	Eka Supriyatna, S.Pd	S.1	Pendidikan Matematika
10	Pirdaus, S.Pd.I	S.1	Pendidikan Agama Islam
11	Sutiman, S.Sos	S.1	Pendidikan Sosial
12	Meyinda Trimayeni		
13	Sopian hardianto		
14	Rica Sarmil, S.E	S.1	Ekonomi
15	Nuraziza, S,Ip	S.1	Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

b) Data Siswa

Tahun Pelajaran			X.1	XI. IPS	XI. IPA	XII. IPA
	Jml	Jml	Jml	Jml	Jml	Jml
	Siswa	Rombel	Siswa	Siswa	Siswa	Siswa
20204/2025	35	4	15	8	6	6

2) Sarana dan Prasarana

No.	Uraian	Jumlah
1	Ruang RKB	8
2	Gudang	1
3	Koperasi	1
4	Lab. Bahasa	1
5	Lab. Biologi	1
6	Lab. Fisika	1
7	Lab.Multi	1
8	R. BP/BK	1
9	R. Kepala Sekolah	1
10	R. Osis	1
11	R. Tata Usaha	1
12	R. Guru	1
13	R. UKS	1

14	R. Perpustakaan	1
15	WC Guru Pria	1
16	WC Guru Wanita	1
17	WC Siswa Pria	1
18	WC Siswa Wanita	1

2. Pertanyaan Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Judul penelitian	: Analisis Dampak Penggunaan <i>Game Mobile Legend</i> Dalam Bertutur Kata Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kepahiang
Waktu wawancara	: Kamis, 26 Juni 2025
Tempat	: SMAN 3 Kepahiang
Informan	: Berlin Dirgantara
Posisi saat wawancara	: Halaman Ruang Kelas

A. Fenomena Pemain Game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang

1. Dari mana pertama kali kamu mengetahui tentang game Mobile Legend?
2. Apa yang membuat kamu tertarik untuk mulai bermain Mobile Legend?
3. Berapa lama biasanya kamu bermain dalam sehari atau seminggu? Apakah ada peningkatan durasi bermain?
4. Kapan waktu yang paling sering kamu gunakan untuk bermain (pagi, malam, saat jam belajar)?
5. Apakah kamu sering bermain bersama teman (mabar)? Dengan siapa biasanya?
6. Bagaimana menurutmu fenomena bermain game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang ini?

B. Cara Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang

6. Saat bermain Mobile Legend, kata atau istilah apa saja yang paling sering kamu gunakan? (contoh: noob, savage, AFK, gank).
7. Apakah kamu pernah menggunakan kata-kata kasar, ejekan, atau umpatan saat bermain? Bisa sebutkan contohnya?
8. Apakah kata-kata atau istilah game itu juga kamu gunakan dalam percakapan sehari-hari di sekolah? Dengan siapa biasanya?
9. Apakah ada perubahan cara kamu berbicara kepada guru atau teman sejak sering bermain game? Misalnya, menjadi lebih santai, kasar, atau terbiasa memakai istilah game.
10. Menurutmu, apakah penggunaan kata-kata dari game itu memengaruhi kesopanan atau etika berbicaramu di sekolah?

C. Dampak Game Mobile Legend terhadap Tutur Kata Siswa

11. Apakah kamu merasa lebih mudah emosi, marah, atau menggunakan kata kasar setelah sering bermain Mobile Legend?
12. Bagaimana kamu mengendalikan emosi saat ada masalah dalam game? Apakah cara ini terbawa ke kehidupan sehari-hari?
13. Apakah temanmu pernah merasa tersinggung atau terganggu dengan cara kamu berbicara setelah bermain? Bisa ceritakan?
14. Apakah kamu pernah mengalami konflik dengan guru atau teman karena bahasa yang digunakan terkait game?
15. Apakah kamu pernah mendapatkan komentar dari guru atau orang tua mengenai cara kamu berbicara?

D. Kesadaran dan Persepsi Siswa

16. Menurutmu, apakah bahasa atau istilah dalam game Mobile Legend bisa menjadi hal yang positif (misalnya melatih kerja sama atau kosakata)?
17. Apakah kamu sadar ketika menggunakan kata-kata kasar atau istilah game di luar permainan? Bagaimana tanggapan orang di sekitarmu?
18. Bagaimana pendapatmu tentang teman yang sering menggunakan kata-kata kasar dari game di sekolah?
19. Apa saranmu untuk teman sebaya agar bisa tetap berbicara dengan sopan meski sering bermain game?
20. Menurutmu, apa yang sebaiknya dilakukan sekolah atau guru agar siswa tetap menjaga tutur kata yang baik walaupun bermain game online?

PEDOMAN WAWANCARA

Judul penelitian : Analisis Dampak Penggunaan *Game Mobile Legend*
Dalam Bertutur Kata Siswa Di Sekolah Menengah
Atas Negeri 3 Kepahiang
Waktu wawancara : Kamis, 26 Juni 2025
Tempat : SMAN 3 Kepahiang
Informan : Edo Saputra
Posisi saat wawancara : Halaman Ruang Kelas

A. Fenomena Pemain Game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang

1. Dari mana pertama kali kamu mengetahui tentang game Mobile Legend?
2. Apa yang membuat kamu tertarik untuk mulai bermain Mobile Legend?
3. Berapa lama biasanya kamu bermain dalam sehari atau seminggu?
Apakah ada peningkatan durasi bermain?
4. Kapan waktu yang paling sering kamu gunakan untuk bermain (pagi, malam, saat jam belajar)?
5. Apakah kamu sering bermain bersama teman (mabar)? Dengan siapa biasanya?
6. Bagaimana menurutmu fenomena bermain game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang ini?

B. Cara Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang

7. Saat bermain Mobile Legend, kata atau istilah apa saja yang paling sering kamu gunakan? (contoh: noob, savage, AFK, gank).

8. Apakah kamu pernah menggunakan kata-kata kasar, ejekan, atau umpatan saat bermain? Bisa sebutkan contohnya?
9. Apakah kata-kata atau istilah game itu juga kamu gunakan dalam percakapan sehari-hari di sekolah? Dengan siapa biasanya?
10. Apakah ada perubahan cara kamu berbicara kepada guru atau teman sejak sering bermain game? Misalnya, menjadi lebih santai, kasar, atau terbiasa memakai istilah game.
11. Menurutmu, apakah penggunaan kata-kata dari game itu memengaruhi kesopanan atau etika berbicaramu di sekolah?

C. Dampak Game Mobile Legend terhadap Tutur Kata Siswa

12. Apakah kamu merasa lebih mudah emosi, marah, atau menggunakan kata kasar setelah sering bermain Mobile Legend?
13. Bagaimana kamu mengendalikan emosi saat ada masalah dalam game? Apakah cara ini terbawa ke kehidupan sehari-hari?
14. Apakah temanmu pernah merasa tersinggung atau terganggu dengan cara kamu berbicara setelah bermain? Bisa ceritakan?
15. Apakah kamu pernah mengalami konflik dengan guru atau teman karena bahasa yang digunakan terkait game?
16. Apakah kamu pernah mendapatkan komentar dari guru atau orang tua mengenai cara kamu berbicara?

D. Kesadaran dan Persepsi Siswa

17. Menurutmu, apakah bahasa atau istilah dalam game Mobile Legend bisa menjadi hal yang positif (misalnya melatih kerja sama atau kosakata)?
18. Apakah kamu sadar ketika menggunakan kata-kata kasar atau istilah game di luar permainan? Bagaimana tanggapan orang di sekitarmu?
19. Bagaimana pendapatmu tentang teman yang sering menggunakan kata-kata kasar dari game di sekolah?
20. Apa saranmu untuk teman sebaya agar bisa tetap berbicara dengan sopan meski sering bermain game?
21. Menurutmu, apa yang sebaiknya dilakukan sekolah atau guru agar siswa tetap menjaga tutur kata yang baik walaupun bermain game online?

4. PEDOMAN WAWANCARA GURU

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Perubahan sikap dan pola tutur kata siswa	Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam cara siswa berbicara atau bersikap setelah mereka mulai aktif bermain game Mobile Legend?
2.	Kesopanan dan etika berbahasa siswa	Bagaimana Anda menilai tingkat kesopanan dan etika bertutur kata siswa di sekolah, khususnya yang diketahui sering bermain game tersebut?
3.	Pengaruh negatif game terhadap akhlak lisan	Apakah ada kasus siswa yang menggunakan kata-kata kasar, tidak sopan, atau tidak pantas yang dikaitkan dengan pengaruh dari game online?
4	Peran pembinaan akhlak dan pendidikan karakter	Menurut Anda, bagaimana peran sekolah atau guru dalam membentuk akhlak siswa dalam bertutur kata di era digital seperti sekarang?
5	Upaya preventif dan pembinaan etika berbahasa	Apa saran Anda untuk siswa agar tetap menjaga akhlak dan tutur kata meskipun mereka aktif bermain game online seperti Mobile Legend?

LEMBAR PENGESAHAN UJI VALIDASI INSTRUMEN

WAWANCARA PENELITIAN

Judul Penelitian : Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur
Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang
Nama Mahasiswa : Nur Shafri Luqmanulhakim
Nim : 21531108
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah

Telah dilakukan uji validasi terhadap **Intrumen Wawancara Penelitian** oleh validator yang kompeten dibidangnya. Berdasarkan hasil penilaian, instrumen wawancara dinyatakan:

[...] **Layak digunakan**

[...] **Perlu revisi**

[...] **Tidak layak digunakan**

Demikian lembar pengesahan ini dibuat sebagai bukti bahwa instrumen telah divallidasi dan dapat digunakan dalam proses pengambilan data penelitian.

Rejang Lebong, 28 Mei 2025

Validator,

Dete Konggoro, M.I.Kom

NIP : 19861028202311015

6. Izin Penelitian Dari Pihak Sekolah



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMA NEGERI 3 KEPAHANG

Jalan Raya Kepahiang – Curup, Ujan Mas Atas, Ujan Mas, Kepahiang,
Bengkulu 39370, Laman sman3kepahiang.sch.id, Pos-el sman3kepahiang@gmail.com



SURAT IZIN PENELITIAN
Nomor : B.400.3.8/2/SMAN3K/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amina Tuzzuhro, S.Pd.,MM
NIP : 196507031991042001
Jabatan : Pembina (IV/a)
Instansi : SMA Negeri 3 Kepahiang

Dengan ini memberikan izin kepada:

Nama : Nur Shafri Luqmalhakim
NIM : 21531108
Kampus : Institut Agama Islam Negeri Curup

Untuk melakukan kegiatan penelitian di lingkungan SMAN 3 Kepahiang dengan judul :

"Analisis Dampak Game Mobile Legend dalam Bertutur Kata Siswa SMA 3 Kepahiang"

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi tugas akhir/penyusunan karya ilmiah. Kami berharap kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi yang bersangkutan maupun pihak lain yang berkepentingan.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 30 Juli 2025



Hj. Amina Tuzzuhro, S.Pd., M.M.
Pembina (IV/a)
NIP 196507031991042001

7. Transkrip Hasil Wawancara

SISWA

Nama : Berlin Dirgantara

kelas : XII IPA

Alamat : Desa Pungguk Peringam, Kec. Ujan Mas

1. Dari siapa/dari mana anda mengetahui game mobile legend?

jawaban : saya awal mengetehahui game mobile legend ini dari abang sepupu saya, waktu itu sekitar umur saya 12 tahun

2. Kapan/bagaimana awal ketertarikan anda memainkan game mobile legend?

jawaban : yang membuat saya tertarik dengan mobile legend ini ketika ada teman online saya memposting sebuah video tentang gameplay sebuah hero di dalam game mobile legnd

3. Seberapa sering kamu bermain Mobile Legend dalam sehari atau seminggu?

jawaban : kalo maksimal sehari kurang lebih selama 6 jam

4. Kapan biasanya kamu bermain Mobile Legend? Apakah pernah bermain saat waktu belajar?

jawaban : saya bermain sekitar ketika jam malam atau sesudah ibadah, terus ketika belajar saya pernah

5. Apakah kamu sering bermain Mobile Legend bersama teman (mabar)? Dengan siapa biasanya?

jawaban : saya biasanya bermain dengan teman online saya dari orang luar ataupun dari teman kelas juga biasanya

6. Bagaimana menurutmu fenomena bermain game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang ini?

jawaban: Menurut saya, di SMAN 3 Kepahiang banyak teman yang suka main Mobile Legend, bahkan hampir setiap kelas pasti ada yang main. Biasanya mereka main pas istirahat, pulang sekolah, atau malam hari. Kadang kalau ada turnamen kecil-kecilan antar teman atau mabar di luar jam sekolah, itu jadi seru dan bikin makin dekat dengan teman. Tapi memang ada juga yang jadi sering ngomong kata-kata dari game, misalnya 'noob' atau 'gank', bahkan kadang ke teman sendiri. Kalau nggak bisa kontrol, bisa bikin orang lain tersinggung.

7. Apakah ada perlombaan game mobile legend antar sekolah? jika ada apakah kamu pernah mengikutinya?

jawaban : kalo untuk yang jenjang SMA saya belum pernah mengikutinya

8. Saat bermain Mobile Legend, bagaimana biasanya kamu berkomunikasi dengan rekan tim?

jawaban : saya berkomunikasi seperti biasa, seperti mengabarkan musuh menghilang atau spell musuh coldown dan sebagainya

9. Apakah kamu pernah menggunakan kata-kata kasar, ejekan, atau umpatan saat bermain?

jawaban : ya, sering terjadi. biasanya kalo untuk ejekan yang rendah seperti LOL, noob, poke

10. Istilah-istilah apa saja dari Mobile Legend yang sering kamu pakai?

(Misalnya: noob, savage, gank, dll.)?

jawaban : yang sering saya pakai sih cuman untuk mengabari apa info aja kayak enemy missing atau spell lawan coldown

11. Apakah kamu sering menggunakan istilah dari game Mobile Legend dalam percakapan sehari-hari?

jawaban : tidak pernah, karena percakapan tersebut khusus dipakai dalam game mobile legend saja

12. Apakah teman-temanmu juga sering menggunakan istilah-istilah itu?

jawaban : kalo menurut dari penglihatan saya tidak sih

13. Apakah kamu merasa ada perubahan cara kamu berbicara dengan teman atau guru setelah sering bermain Mobile Legend?

jawaban : saya merasa sedikit ada perubahan sih dari cara berbicara yang mungkin sedikit lebih kasar atau lebih keras, karena mungkin pengaruh dari game online

14. Apakah kamu pernah membully seseorang dalam game menggunakan bahasa verbal?

jawaban : pernah, membully nya dengan mengatakan semua kekurangannya bahkan yang tidak ada di dirinya pun saya katakan juga sebagai tanda emosi

15. Apakah menurutmu dan teman-temanmu bahasa dalam game mobile legend mengandung unsur kekerasan atau biasa saja?

jawaban : menurut saya sih mengandung kekerasan

16. Apakah kamu menyadari adanya perubahan dalam cara kamu berbicara sejak bermain Mobile Legend?

jawaban : ya, saya menyadarinya saat saya bermain di masjid di situ pas lagi ada pak imam dan dia bilang untuk tidak ngomong kasar karena saya saat itu sedang emosi dan reflek jadi terbawa suasana

17. Bagaimana pendapatmu tentang dampak game Mobile Legend terhadap gaya bicaramu?

jawaban : kalo menurut saya sih untuk sekarang masih sedang sedang saja, masih belum berlebihan

18. Apakah ada komentar dari guru atau teman terkait cara kamu berbicara? Bisa diceritakan?

jawaban : kalo untuk cara saya berbicara setelah saya bermain game, selama ini si ga ada tapi sekedar di tegur saja kalo saat bermain lewat waktu saat lagi belajar

19. Apakah kamu sadar ketika dalam kehidupan sehari-hari telah menggunakan bahasa kasar yang didapatkan setelah lama bermain game mobile legend?

jawaban : ya saya menyadarinya, saya merasa kayak saya yang dulu tidak seperti yang sekarang, dulu kan masih polos dan tidak tau yang kasar. semenjak mengenal mobile legend ini jadi tau yang kasar setelah itu gaya bicara terhadap orang tua pun jadi berubah

Nama : Edo Saputra

kelas : XI IPS

1. Dari siapa/dari mana anda mengetahui game mobile legend?

jawaban : Saya pertama kali tahu Mobile Legend itu dari teman-teman di sekolah waktu SMP. Waktu itu mereka sering ngobrolin game ini, terus saya penasaran dan akhirnya ikut install juga

2. Kapan/bagaimana awal ketertarikan anda memainkan game mobile legend?

jawaban : Saya mulai tertarik main ML sekitar kelas 7 SMP. Awalnya cuma coba-coba, tapi karena karakternya seru, bisa main bareng, dan tiap pertandingan bikin nagih, saya jadi makin suka dan terus main sampai sekarang.

3. Seberapa sering kamu bermain Mobile Legend dalam sehari atau seminggu?

jawaban : Kalau hari biasa, saya main bisa 3–4 jam. Tapi kalau weekend atau hari libur bisa lebih lama, bisa 5–6 jam. Jadi dalam seminggu bisa lebih dari 20 jam total.

4. Kapan biasanya kamu bermain Mobile Legend? Apakah pernah bermain saat waktu belajar?

jawaban : Biasanya saya main ML malam hari, habis maghrib sampai mau tidur. Tapi kadang kalau lagi bosan atau ngantuk belajar, saya main sebentar juga, jadi ya, pernah beberapa kali main pas seharusnya belajar.

5. Apakah kamu sering bermain Mobile Legend bersama teman (mabar)?

Dengan siapa biasanya?

jawaban : Iya, hampir tiap hari saya mabar. Biasanya sama teman sekelas, kadang juga sama teman SMP dulu yang masih satu squad. Kami punya grup sendiri di WhatsApp buat atur waktu main.

6. Bagaimana menurutmu fenomena bermain game Mobile Legend di SMAN 3 Kepahiang ini?

jawaban: Kalau menurut saya, fenomena main Mobile Legend di sekolah ini udah kayak hal yang biasa. Banyak teman main buat hiburan, tapi ada juga yang sampai lama banget mainnya. Asyiknya sih bisa tambah teman dan belajar kerja sama, tapi kadang ada juga sisi negatifnya. Misalnya ada yang dibawa emosi, jadi ngomong kasar pas main, dan kadang terbawa ke sekolah. Kalau nggak diingatkan, bisa jadi kebiasaan.

7. Apakah ada perlombaan game mobile legend antar sekolah? jika ada apakah kamu pernah mengikutinya?

jawaban : Pernah dengar ada turnamen ML antar sekolah, tapi saya belum pernah ikut secara resmi. Teman saya pernah ikut waktu acara class meeting, tapi saya nggak daftar karena waktu itu bentrok sama tugas.

8. Saat bermain Mobile Legend, bagaimana biasanya kamu berkomunikasi dengan rekan tim?

jawaban : Kalau lagi main, biasanya kami pakai voice chat atau chat dalam game. Tapi kadang juga sambil ngobrol di WhatsApp Call. Kalau udah

tegang, ngomongnya kadang cepet dan agak keras karena situasi mainnya mendalami banget.

9. Apakah kamu pernah menggunakan kata-kata kasar, ejekan, atau umpatan saat bermain?

jawaban : Iya, pernah. Apalagi kalau kesel sama tim atau lawan yang mainnya ngasal. Saya kadang ngomong “goblok”, “noob”, atau “sampah”. Itu kelepasan aja sih, karena emosi.

10. Istilah-istilah apa saja dari Mobile Legend yang sering kamu pakai? (Misalnya: noob, savage, gank, dll.)?

jawaban : Sering banget pakai kata “noob”, “ultiin”, “savage”, “AFK”, “feed”, “turret”, “gank”. Kadang itu juga keluar pas lagi ngobrol santai, bukan cuma pas main.

11. Apakah kamu sering menggunakan istilah dari game Mobile Legend dalam percakapan sehari-hari?

jawaban : Iya, sering. Kalau lagi ngobrol sama teman yang juga main ML, kita otomatis pakai istilah itu. Misalnya kalau ada yang lamban ngerjain tugas, suka dibilang “AFK lu ya?”, padahal itu istilah game.

12. Apakah teman-temanmu juga sering menggunakan istilah-istilah itu?

jawaban : Iya, malah kadang mereka yang mulai duluan. Kami kayak punya “bahasa sendiri” gitu kalau ngobrol. Jadi meskipun di luar game, tetap aja dibawa.

13. Apakah kamu merasa ada perubahan cara kamu berbicara dengan teman atau guru setelah sering bermain Mobile Legend?

jawaban : Saya merasa ada sih. Dulu saya ngomongnya lebih tenang, tapi sekarang jadi lebih cepat dan kadang agak keras. Apalagi kalau emosi, jadi kayak susah ngontrol nada bicara.

14. Apakah kamu pernah membully seseorang dalam game menggunakan bahasa verbal?

jawaban : Kalau disebut bullying, saya nggak pernah sampai sengaja niat begitu. Tapi kalau ngejek atau ngomong kasar pas emosi, iya pernah. Biasanya kalau tim gak kompak atau lawan ngeselin.

15. Apakah menurutmu dan teman-temanmu bahasa dalam game mobile legend mengandung unsur kekerasan atau biasa saja?

jawaban : Kalau saya lihat sih memang banyak yang kasar. Tapi kadang dianggap biasa aja karena udah jadi kebiasaan. Kayak normal gitu buat ngomong gitu pas main. Tapi ya sebenarnya itu nggak baik juga.

16. Apakah kamu menyadari adanya perubahan dalam cara kamu berbicara sejak bermain Mobile Legend?

jawaban : Iya, saya sadar. Kadang saya ngomong kasar bukan karena niat, tapi karena udah kebiasaan dari game. Terus pas ngobrol di dunia nyata juga jadi suka kelepasan.

17. Bagaimana pendapatmu tentang dampak game Mobile Legend terhadap gaya bicaramu?

jawaban : Menurut saya sih lumayan besar ya dampaknya. Karena saya jadi lebih gampang ngomong ceplas-ceplos, apalagi kalau lagi kesal.

Kadang juga suka niru gaya teman-teman di game yang ngomongnya nggak sopan.

18. Apakah ada komentar dari guru atau teman terkait cara kamu berbicara?

Bisa diceritakan?

jawaban : Pernah, guru saya pernah bilang kalau saya ngomongnya terlalu keras dan terkesan gak sopan pas jawab di kelas. Teman juga pernah bilang saya ngomongnya “kayak lagi main ML mulu”.

19. Apakah kamu sadar ketika dalam kehidupan sehari-hari telah menggunakan bahasa kasar yang didapatkan setelah lama bermain game mobile legend?

jawaban : Iya, saya sadar. Tapi kadang susah dikontrol karena udah kebiasaan. Tapi sekarang saya berusaha buat lebih jaga kata-kata kalau lagi ngobrol, apalagi sama guru atau orang tua.

GURU

Nama : Rice Rahmad Hidayat

Jabatan : Waka Kesiswaan (Guru BK dan Guru BP)

- Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam cara siswa berbicara atau bersikap setelah mereka mulai aktif bermain game Mobile Legend?

Jawaban : memang setelah saya perhatikan dan berdasarkan peninjauan dari si siswa yang hobi bermain game terutama mobile legend memang banyak perubahan ke arah negatif, adapun perubahannya yang pertama sikapnya cuek, acuh tak acuh, hidup dalam dunianya sendiri karena keasyikan bermain game, perhatian menjadi kurang baik sesama teman apalagi terhadap pelajaran. itu beberapa hal yang dapat saya tangkap dari perilaku siswa yang hobi bermain game mobile legend

- Bagaimana Anda menilai tingkat kesopanan dan etika bertutur kata siswa di sekolah, khususnya yang diketahui sering bermain game tersebut?

jawaban : nah itu menjadi problem atau permasalahannya rata-rata berdasarkan pengamatan di lapangan siswa yang hobi bermain game online rata-rata tutur bicaranya yang pertama mungkin tidak sopan apalagi pada saat bermain game mereka itu dalam keadaan kalah mulai mengeluarkan kata kata yang tidak sopan atau tidak etis untuk

didengar...dan itu berpengaruh terhadap perilakunya. apa saja perilakunya yang berubah, contoh nya menjadi kasar kemudian menjadin cuek dan itu beberapa hal akibat perilaku bermain game online

- Apakah ada kasus siswa yang menggunakan kata-kata kasar, tidak sopan, atau tidak pantas yang dikaitkan dengan pengaruh dari game online?

jawaban : berdasarkan peninjauan itu ada beberapa orang siswa yang memang hobi bermain game online sikap perilaku atau tutur katanya menjadi kurang etis atau tidak sesuai dengan budi pekerti...karena siswa itu sering bermain akhirnya mereka mengantuk kemudian konsentrasinya berkurang sehingga berpengaruh juga pada prestasinya...kemudian cara berbicara memang tidak sopan sering mengeluarkan kata kasar, seing membentak-bentak kemudian berteriak dalam hal ini emosinya menjadi tidak stabil...hal-hal ini lah yang kadang-kadang mempengaruhi baik tutur kata maupun berperilaku dalam bergaul sesama temannya apa lagi tutur kata nya terlalu buruk menjadi tidak sopan

- berhubung saya memiliki 2 siswa yang menjadi objek penelitian tersebut, yaitu edo dan berlin, menurut bapak apakah edo dan berlin termasuk ke dalam kasus terkait kata-kata kasar yang berdampak dari game mobile legnd tersebut?

jawaban: kalau saya menilai, yang pertama berlin itu tidak terlalu...dia

hobi tapi dia tidak sampai terpengaruh terhadap prestasi maupun tutur katanya karena mereka itu bermain hanya untuk menghilangkan suntuk. selanjutnya edo, berdasar pengamatan di lapangan sebenarnya tidak jauh beda dengan berlin hanya sekedar hobi, mereka bermain dan tidak mempengaruhi kegiatan belajar mereka, prestasi mereka dan tutur kata mereka

- Menurut Anda, bagaimana peran sekolah atau guru dalam membentuk akhlak siswa dalam bertutur kata di era digital seperti sekarang?

jawaban: yang pertama tentu proses belajar ataupun bertutur kata harus dimuali dari lingkungan keluarga itu penting karena bagaimana pola atau cara berbicara orang tuanya terhadap anak itu berpengaruh. Kemudian kalau di sekolah tentu banyak hal yang harus dilibatkan seperti guru bk, guru ppkn, guru bahasa indonesia dan semua guru yang ada di sekolah tersebut. Adapun caranya seperti, bagaimana kita seorang guru berbicara dengan siswa tersebut, kalau kita berbicara dengan tutur kata yang lembut, mudah-mudahan anak juga mengikuti pola berbicara kita, itu mungkin salah satu cara kami dalam berbicara secara sopan kepada siswa

- Apa saran Anda untuk siswa agar tetap menjaga akhlak dan tutur kata meskipun mereka aktif bermain game online seperti Mobile Legend?

jawaban: kalau saran dari saya, yang pertama berhubung ini salah satunya bersifat hobi sebenarnya tidak masalah jika dilakukan di waktu senggang kemudian apalagi game mobile legend ini termasuk game

berkelompok lebih asik jika dimainkan bersmaa-sama maka dari itu sebaiknya pemain menjaga tutur katanya, kemudian emosi harus dijaga karena bermain game ini jika kalah tentu saja terkadang melibatkan emosi, maka emosinya harus dijaga, kemudian yang terakhir tentu saja berpengaruh pada si anak hendaknya jangan bermain sampai terlarut dalam game hendaknya harus mengingat waktu karena kadang kalanya anak anak ini berpengaruh pada kesehatannya tertuama mata setelah itu pikiran jadi kalau bisa dibatasi waktunya maka orang tua juga dan juga guru berperan dalam membatasi waktu sehingga anak tidak terlampau larut dalam permainan game online

8. Transkrip Hasil Observasi

Hasil Observasi Siswa Pemain Game Mobile Legends di SMAN 3 Kepahiang

Lokasi: SMAN 3 Kepahiang

Waktu: 11 Juni–11 Juli 2025

Subjek utama: Berlin Dirgantara (kelas XII), Edo Saputra (kelas XI)

Waktu pengamatan: 07.00–14.00 WIB

a. Observasi pertama: 11 Juni 2025

- **Pagi (07.00–08.00):** Berlin dan Edo hadir tepat waktu di sekolah. Tidak terlihat penggunaan ponsel di awal pelajaran. Namun, saat jam istirahat pertama (sekitar pukul 09.30), keduanya tampak duduk bersama dua teman lain sambil membuka aplikasi Mobile Legends di ponsel. Mereka membahas “hero” yang akan digunakan di rank malam nanti. Kata-kata seperti “pick hero”, “tank”, “support”, dan “ulti” terdengar dalam percakapan. Nada bicara cepat, penuh antusias.
- **Siang (12.30–13.30):** Saat jam istirahat kedua, Edo tampak lebih ekspresif. Ia mengatakan kepada temannya, “kemarin feed banget kamu,” sambil tertawa. Berlin cenderung lebih santai, hanya sesekali menyebut “noob” untuk bercanda. Tidak ada perilaku mengganggu kelas, tetapi gaya bahasa sedikit kurang formal dibanding siswa lain.

b. Observasi kedua: 17 Juni 2025

- **Pagi (07.30–09.00):** Observasi di kelas menunjukkan Berlin fokus saat pelajaran, namun saat guru keluar, ia bercanda dengan Edo menggunakan istilah game: “ulti-in dong, bro” sambil menunjuk gambar di papan. Suasana santai, teman-teman lain ikut tertawa.
- **Istirahat (09.30–10.00):** Kedua siswa terlihat membuka ponsel bersama-sama di kantin. Mereka berdiskusi soal item build dan strategi untuk turnamen kecil antar teman. Beberapa kata kasar seperti “anjir, tolol banget kemarin mainnya” terdengar, namun dalam konteks bercanda. Guru yang melintas tidak menegur karena tidak terlalu keras.

c. Observasi ketiga: 21 Juni 2025

- **Pagi (07.00–08.30):** Sebelum jam pelajaran, Edo menunjukkan video highlight pertandingan kepada Berlin. Sambil menonton, Edo berkata, “lihat ini, noob banget musuhnya.” Berlin menanggapi lebih santai, hanya tersenyum. Di kelas, gaya bicara mereka lebih tenang, tetapi istilah game muncul saat bercanda dengan teman sebangku.
- **Siang (12.00–13.00):** Di halaman sekolah, terlihat Berlin dan Edo membicarakan update terbaru Mobile Legends. Kata-kata teknis seperti “revamp”, “meta”, dan “nerf” digunakan. Nada suara tidak keras, tetapi cukup menarik perhatian dua siswa lain yang ikut bergabung.

d. Observasi keempat: 26 Juni 2025

- **Pagi (07.15–08.00):** Berlin datang sedikit terlambat, terlihat lelah. Saat ditanya teman, ia menjawab sambil tertawa, “semalam mabar sampai jam 1.” Edo menimpali dengan bercanda, “makanya noob paginya.” Perkataan mereka disampaikan dengan nada ringan, tanpa konflik.
- **Istirahat (09.30–10.00):** Kedua siswa tampak antusias membahas hero baru. Istilah-istilah teknis seperti “counter pick” dan “jungler” muncul. Beberapa teman yang bukan pemain Mobile Legends terlihat kurang paham dengan istilah tersebut.

e. Observasi kelima: 2 Juli 2025

- **Pagi (07.00–08.00):** Tidak ada aktivitas ponsel terlihat di awal. Saat jam kosong, Berlin terlihat membuka catatan pelajaran, sedangkan Edo memainkan ponselnya sebentar, tampak membuka aplikasi Mobile Legends tetapi segera disimpan.
- **Siang (12.00–13.30):** Keduanya duduk di taman sekolah sambil bercanda. Edo terdengar berkata “eh, kamu tadi kayak AFK pas jawab soal,” sambil tertawa. Berlin merespons, “iya, noob banget aku.” Gaya bahasa santai, menggunakan istilah game untuk menggambarkan aktivitas sehari-hari.

f. Observasi keenam: 8 Juli 2025

- **Pagi (07.00–08.30):** Saat guru memberikan tugas kelompok, Edo lebih dominan dalam mengarahkan teman-temannya, terlihat percaya diri.

Sesekali menggunakan istilah game seperti “ayo push dulu” untuk memotivasi teman.

- **Siang (12.30–13.30):** Kedua siswa tampak berdiskusi serius tentang turnamen kecil antar teman yang akan diadakan di luar sekolah. Bahasa yang digunakan campuran antara formal dan istilah game. Tidak ada kata kasar yang terdengar, tetapi terlihat antusiasme yang tinggi.

Kesimpulan Umum Observasi (11 Juni–11 Juli 2025)

- Kedua siswa, Berlin dan Edo, menunjukkan **intensitas bermain game yang tinggi**, dibuktikan dengan pembicaraan tentang game di waktu istirahat dan penggunaan istilah game dalam interaksi sosial.
- **Gaya bertutur kata** mereka cenderung santai, ekspresif, dan sesekali menggunakan kata-kata kasar saat bercanda. Berlin lebih terkontrol, sedangkan Edo lebih sering membawa bahasa game ke kehidupan sehari-hari.
- Tidak ada perilaku yang mengganggu proses belajar secara signifikan, namun terlihat **pengaruh gaya bahasa game** terhadap cara mereka berkomunikasi dengan teman sebaya.
- **Faktor pemicu** meliputi intensitas bermain, lingkungan teman sebaya yang sama-sama bermain, dan tidak adanya aturan khusus di sekolah tentang penggunaan ponsel.

9. SK Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : **269** Tahun 2025
Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/UJ/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 14 februari 2025.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama : 1. **Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd** **19650826 199903 1 001**
2. **Arsil, S. Ag., M. Pd** **19670919 199803 1 001**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Nur Shafri Luqmanulhakim**
N I M : **21531108**
JUDUL SKRIPSI : **Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang.**

Ketiga : Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Keempat : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Kelima : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Ketujuh : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal, 19 Maret 2025
Dekan,

Sutarto

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

10. SK Izin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372 Website: www.dpmptsp.kepahiangkab.go.id
IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/100/I-Pen/DPMPTSP/VI/2025	
DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian; 2. Surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 591/In.34/FT.1/PP.00.9/06/2025 Tanggal 11 Juni 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.	
DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :	
Nama	: NUR SHAFRI LUQMANULHAKIM
NPM	: 21531108
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SMAN 3 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 11 Juni 2025 s.d 11 September 2025
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Analisis Dampak Game Mobile Legend dalam Bertutur Kata Siswa di SMAN 3 Kepahiang
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.
Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 19 Juni 2025	
	 Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS, ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005
Tembusan disampaikan Kepada yth: 1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian	

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan sistem administrasi yang berbasis elektronik yang diterbitkan oleh Data Seriifikasi Elektronik (DSE), Portal Siber dan Candi Negara (DSCN)

11. Sk Pembimbing 1

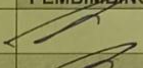
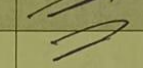
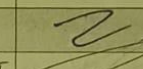
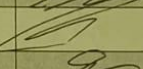
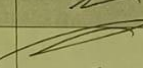
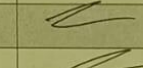
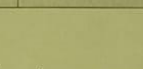
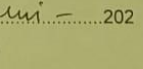


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

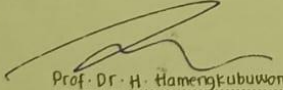
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	Nur Shafriuemanulhakim
NIM	21531108
PROGRAM STUDI	Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.pd.
DOSEN PEMBIMBING II	Arril, M.pd.
JUDUL SKRIPSI	Analisis Dampak Game Mobile Legend Dalam Bertutur Kata Siswa Di SMAN 3 Kepahiang
MULAI BIMBINGAN	11-06-2025
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	11/6/2025	Perbaikan BAB I	
2.	13/6/2025	Perbaikan Bab II	
3.	16/6/2025	Perbaikan Bab III	
4.	17/6/2025	Acc BAB I, II, III	
5.	16/7/2025	Perbaikan Pembahasan Bab I, II, III, IV & V	
6.	14/7/2025	Perbaikan BAB IV	
7.	18/7/2025	Perbaikan BAB IV Pembahasan Teori	
8.	21/7/2025	Perbaikan BAB V	
9.	24/7/2025	cek Lampiran	
10.	30/7/2025	cek keseluruhan Skripsi	
11.	8/8/2025	Acc final	
12.			

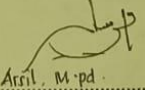
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,


 Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.pd.
 NIP. 19650826 199903 1 001

CURUP, 11- Juni - 2025

PEMBIMBING II,


 Arril, M.pd.
 NIP. 19670919 199803 1 001

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

12. Sk Pembimbing 2

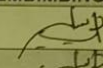
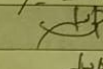
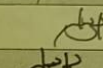
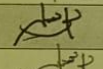
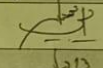
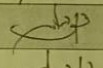
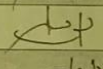
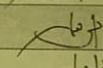
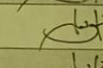
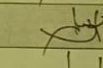
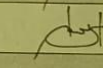


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

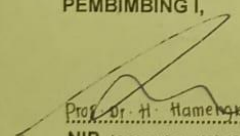
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: NUR SHAEDI LUQMANULHAKIM	
NIM	: 21531108	
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	
FAKULTAS	: TARBIYAH	
PEMBIMBING I	: Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd	
PEMBIMBING II	: Arsil, M. Pd	
JUDUL SKRIPSI	:	
MULAI BIMBINGAN	: 20 April - 2025	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	28/4/25	pengertian masalah dgn cari	
2.	29/4/25	+ rumusan masalah	
3.	14/5/25	Buat analisis data (Buat sumber vc)	
4.	19/5/25	instrumen data (wawancara) ditambah	
5.	21/5/25	Validasi pedoman wawancara	
6.	11/6/25	ACC Bab I, II & III	
7.	9/7/25	perbaiki hasil penelitian	
8.	14/7/25	Kelengkapan volume skripsi	
9.	17/7/25	Pembelajaran peneliti di peroleh	
10.	19/7/25	- - - - -	
11.	21/7/25	ACC untuk di tawarkan	
12.			

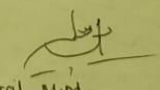
KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
 SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
 CURUP

PEMBIMBING I,


 Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
 NIP. 19650826 199903 1001

CURUP, 11 Juni - 2025

PEMBIMBING II,


 Arsil, M. Pd.
 NIP. 19670919 199803 1001

13. Plagiasi

Nur Shafri Luqmanulhakim

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

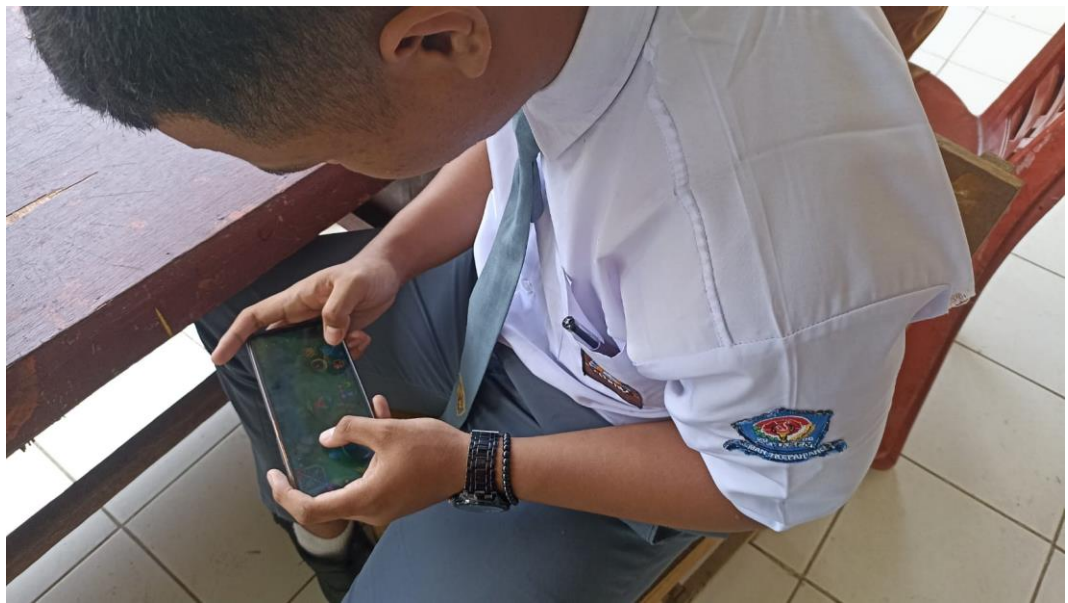
PRIMARY SOURCES

1	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	4%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1%
5	wordleturkce.net Internet Source	<1%
6	jurnal.penerbitwidina.com Internet Source	<1%
7	badanpenerbit.org Internet Source	<1%
8	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Bandung Student Paper	<1%
10	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur III Student Paper	<1%
11	docobook.com Internet Source	<1%
12	repository.ub.ac.id	

14. Dokumentasi











BIODATA DIRI



Nur Shafri Luqmanulhakim adalah nama seorang penulis dari skripsi ini. Penulis ini terlahir dari orang tua yang bernama bapak Iwan Yuswan dan ibu Misti Hayani, putra dari 2 bersaudara . Penulis dilahirkan di kelurahan Talang Benih, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu pada tanggal 17 April 2003. Penulis bertempat di Desa Pekalongan, kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Penulis menempuh pendidikan di TK Aisyah Kota Lubuklinggau selama 1 tahun, selanjutnya ke jenjang Sekolah dasar yaitu SDN 32 Kota Lubuklinggau selama 6 tahun, dilanjutkan ke jenjang menengah pertama yaitu MTsN 1 Kota Lubuklinggau selama 3 tahun, dilanjutkan ke menengah atas yaitu MAN 2 Kota Lubuklinggau selama 3 tahun, dan dilanjutkan dengan sehingga bisa menempuh jenjang perkuliahan Di IAIN Curup dengan jurusan yang diambil adalah Pendidikan Agama Islam.