

Dampak Permainan Roblox Terhadap Kesantunan Berbahasa Anak Usia Sekolah Dasar Implementasinya Dalam Cerpen Edukasi

Novita¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

Email:

Itanov067@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh perkembangan permainan digital, khususnya Roblox, yang berdampak pada kesopanan anak-anak sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan Roblox terhadap kesopanan anak dan menggambarkan upaya untuk mengatasinya melalui penerapan cerita pendek edukatif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, observasi, dan kartu data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Roblox berdampak pada penurunan kesopanan anak, ditandai dengan munculnya penggunaan bahasa kasar, perintah langsung, dan penghinaan, meskipun bentuk kepatuhan berbahasa masih ditemukan. Oleh karena itu, cerita pendek edukatif digunakan sebagai media untuk menanamkan kembali nilai-nilai kesopanan pada anak. Kesimpulannya, permainan Roblox berpengaruh terhadap kesopanan anak, sehingga diperlukan upaya pendidikan untuk membentuk kebiasaan berbahasa yang lebih sopan. Kata kunci: Roblox, kesopanan, anak sekolah dasar, cerita pendek edukatif.

Kata Kunci: Dampak Permainan Roblox, kesantunan berbahasa, Cerpen Edukasi

ABSTRACT

This research was motivated by the development of digital games, particularly Roblox, which has impacted the politeness of elementary school children. The purpose of this study was to determine the impact of Roblox on children's politeness and describe efforts to address this through the implementation of educational short stories. This study used a descriptive method with data collection techniques in the form of questionnaires, observations, and data cards. The results showed that Roblox has an impact on children's politeness, characterized by the use of harsh language, direct commands, and insults, although forms of language compliance were still found. Therefore, educational short stories were used as a medium to re-instill politeness values in children. In conclusion, Roblox has an impact on children's politeness, so educational efforts are needed to foster more polite language habits. Keywords: Roblox, politeness, elementary school children, educational short stories.

Keywords: Roblox, politeness, elementary school children, educational short.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini banyak sekali perubahsan yang kita rasakan saat ini adapun sisi potitif maupun negatif, perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam kehidupan anak-anak, terutama melalui kemunculan game daring populer. Salah satu platform game daring yang populer adalah Roblox, sebuah platform interaktif yang memungkinkan pemain berkomunikasi, berkolaborasi, dan menciptakan dunia virtual secara mandiri (Yuliani, 2021).

Meskipun Roblox menyediakan pengalaman belajar kolaboratif, menumbuhkan kreativitas, dan memperkuat interaksi sosial (Pratama & Kurniawan, 2020), tidak dapat dipungkiri bahwa platform ini juga menghadirkan tantangan baru, terutama terkait penggunaan bahasa. Anak-anak usia sekolah dasar, yang sedang dalam tahap perkembangan bahasa, cenderung meniru bahasa yang mereka temui dalam game, termasuk penggunaan bahasa yang tidak sopan atau istilah asing.

Mustafa, N., Safriandi, S., & Wulanda, W. (2024) sifat bahasa yang mengalir bebas dan interaktif yang digunakan dalam platform game seperti Roblox, yang terkadang mengandung ungkapan atau singkatan yang kasar, berpotensi memengaruhi kebiasaan berbahasa anak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa game daring dapat memengaruhi pola komunikasi, termasuk aspek kesopanan pada anak (Wahyuni, 2020).

Selain perubahan pola komunikasi anak di ruang digital, isu yang tidak kalah penting adalah kepatuhan dan pelanggaran kesantunan berbahasa ketika anak berinteraksi melalui chat Roblox. Penelitian terkini menunjukkan bahwa anak-anak di ruang digital sering kali tidak menerapkan prinsip kesantunan sebagaimana dijelaskan oleh Leech, seperti maksim kebijaksanaan, maksim kesepakatan, dan maksim pujian. Muharudin dan Badarudin (2021) menemukan bahwa dalam komunikasi digital, anak usia sekolah dasar lebih sering melakukan pelanggaran berupa penggunaan kata-kata yang merugikan mitra tutur, memaksakan pendapat, dan menunjukkan ketidaksepakatan secara langsung. Temuan ini diperkuat oleh Sari (2023) yang melaporkan bahwa kepatuhan terhadap prinsip kesantunan, seperti memberikan pujian atau menjaga rasa hormat, cenderung menurun pada anak yang aktif berkomunikasi melalui media digital.

Kondisi ini menunjukkan bahwa anak bukan hanya terpapar bahasa digital yang informal, tetapi juga menghadapi situasi komunikasi yang mendorong terjadinya pelanggaran kesantunan secara berulang, sementara kepatuhan terhadap norma sopan santun semakin berkurang. Oleh karena itu, kajian mengenai kepatuhan dan pelanggaran kesantunan dalam permainan Roblox menjadi penting untuk memahami bagaimana lingkungan digital memengaruhi pembentukan karakter bahasa anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengaruh media digital dan permainan daring terhadap perilaku berbahasa anak, namun kajiannya masih terbatas pada aspek umum atau belum menyoroti kesantunan berbahasa secara spesifik dalam konteks permainan Roblox. Wahyuni (2020) meneliti dampak game online terhadap

kosakata dan gaya komunikasi anak, namun pembahasan masih berfokus pada perubahan bahasa secara umum. Pratama dan Kurniawan (2020) mengkaji pengaruh Roblox terhadap kreativitas dan pola komunikasi anak, tetapi belum menelaah lebih jauh aspek kesantunan dalam tuturan pemain. meneliti pengaruh game online terhadap karakter bahasa anak sekolah dasar, sedangkan Muharudin dan Badarudin (2021) menguraikan pelanggaran maksim kesantunan dalam komunikasi digital siswa, namun keduanya tidak menempatkan Roblox sebagai fokus kajian utama.

Yuliani (2021) menelaah fenomena anak bermain Roblox dari sisi dampak positif dan negatif, namun belum mengaitkannya secara mendalam dengan prinsip kesantunan berbahasa. Berdasarkan kajian tersebut, belum ada penelitian yang secara khusus menelaah dampak permainan Roblox terhadap kesantunan berbahasa anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah baru dalam kajian pragmatik, khususnya pada studi kesantunan berbahasa anak dalam ruang digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena tujuan utama penelitian adalah menggambarkan secara mendalam bagaimana anak berinteraksi dan menggunakan bahasa dalam konteks permainan Roblox Creswell (2017: 4) penelitian kualitatif meruakan penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna dari individu atau kelompok yang memiliki permasalahan sosial. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami fenomena secara alami dan kontekstual, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel, sehingga perilaku berbahasa anak dapat diamati sebagaimana adanya ketika mereka terlibat dalam aktivitas bermain.

Dalam desain ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengumpulkan, mengamati, dan menafsirkan data yang berkaitan dengan penggunaan bahasa anak selama berinteraksi dalam permainan Roblox. Desain kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti fokus pada proses dan konteks, sehingga setiap bentuk tuturan, perilaku komunikasi, serta respon anak dapat dianalisis sesuai situasi nyata yang terjadi. Pengumpulan data dilakukan melalui survei, observasi, dan kuesioner untuk menangkap gambaran menyeluruh mengenai intensitas bermain, pola komunikasi, serta tingkat kesantunan berbahasa. Melalui desain ini, penelitian dapat menghadirkan deskripsi yang detail dan akurat mengenai keterkaitan antara aktivitas bermain Roblox dan perubahan

kesantunan berbahasa anak usia sekolah dasar tanpa melakukan manipulasi variabel atau pemberian perlakuan tertentu.

Variabel penelitian ialah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2019: 68). Variabel penelitian dalam studi ini terdiri dari dua variabel utama, yaitu Variabel X (bebas) dan Variabel Y (terikat). Variabel X adalah permainan Roblox, yang diukur melalui aspek intensitas bermain, frekuensi penggunaan, durasi akses, serta fitur-fitur interaksi seperti chat dan komunikasi antar pemain yang memberikan paparan bahasa kepada anak. Sementara itu, Variabel Y adalah kesantunan berbahasa anak, yang mencakup kepatuhan terhadap prinsip kesantunan berbahasa.

Menurut Sugiyono (2020: 225) sumber data dibagi menjadi dua bagian yaitu sumber data dan sumber data, data disini merupakan data utama yang secara langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitian, yaitu anak usia sekolah dasar kelas 4–5 yang aktif bermain Roblox. Sedangkan sumber data berasal dari sumber pendukung yang tidak diperoleh langsung dari subjek, melainkan berupa dokumentasi dan catatan yang relevan, seperti tangkapan layar percakapan di Roblox, Pemisahan antara data dan sumber data ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan memperkuat validitas temuan penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2019: 9) Dalam proses ini, peneliti menyimak, mencatat, serta mengumpulkan berbagai bentuk tuturan dan dokumen yang berkaitan langsung dengan masalah dan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut : a) Observasi observasi menurut Hadi dalam (Sugiono, 2018:145) merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Pada penelitian ini, observasi yang dipakai adalah mengamati secara langsung tuturan anak saat bermain Roblox, baik melalui fitur chat maupun voice chat, untuk melihat pola komunikasi, pilihan kata, serta bentuk-bentuk ketidaksantunan yang muncul dalam interaksi di dalam game., peneliti akan melaksanakan observasi di sebuah sekolah yang berada di salah satu sekolah yang ada di wonosobo, mengapa saya menggunakan data tersebut dikarenakan banyak anak desa yang sering memainkan roblok dan mayoritas mereka bersekolah di sekolah tersebut, sekolah tersebut bernama MI MA arif

Gadingrejo. b) Dokumentasi Peneliti mengumpulkan data berupa tangkapan layar percakapan dalam game, catatan lapangan, serta dokumen lain yang relevan. Data yang terkumpul kemudian disimak, diberi tanda, dan dicatat sebagai bahan analisis. Peneliti akan mendokumentasikan setiap kegiatan penelitian yang saya lakukan mulai dari tangkapan layar dari platform game Roblox ataupun saat kegiatan observasi. c) Rekaman Tuturan Peneliti menggunakan rekaman suara saat anak bermain Roblox untuk memperoleh data autentik terkait tuturan spontan dalam situasi bermain. Selain rekaman tuturan saat bermain Roblox, juga akan ada rekaman tuturan ketika melakukan komunikasi sehari-hari agar peneliti juga dapat mengetahui dampak game Roblox dalam kehidupan sehari-hari, dan untuk data rekaman yang terakhir yaitu dari orang tua dan juga guru. d) Kuesioner Peneliti menyebarkan angket guna memperoleh data tambahan yang bersifat aktual mengenai pola berbahasa anak, tingkat kesantunan, serta persepsi anak dan orang tua terhadap penggunaan bahasa saat bermain Roblox. Kuesioner atau angket ini nantinya akan saya berikan kepada siswa SD dan juga anak-anak koplek, agar saya bisa mendapatkan data yang valid dan tentunya peneliti juga bisa membandingkan dampak permainan Roblox bagi anak yang berada di kota dan juga di desa. Tentunya bahasa di kota-kota besar sudah sangatlah menggunakan bahasa yang gaul sedangkan di desa belum sepenuhnya bahasa yang sarkas ataupun kasar. Alat ukur dalam suatu penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen utama itu sendiri dengan sejumlah alat bantu untuk mendapatkan data penelitian yang valid.

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Moleong (2016: 330) menjelaskan bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data sebagai pembanding untuk mengecek atau memastikan kebenaran informasi yang diperoleh. Dalam penelitian kualitatif mengenai pengaruh permainan Roblox terhadap kesantunan berbahasa anak, teknik keabsahan data digunakan untuk menjamin bahwa data yang diperoleh akurat, konsisten, dan dapat dipertanggung jawabkan. Melalui triangulasi, peneliti membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data agar informasi yang diperoleh lebih kuat dan valid. Adapun teknik keabsahan data yang digunakan yaitu sebagai berikut a. Triangulasi Sumber Peneliti membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber, yaitu: Anak usia sekolah dasar yang bermain Roblox, Orang tua atau wali, Guru pendamping anak. Tujuan triangulasi ini adalah memastikan bahwa informasi

yang diterima konsisten dan tidak bertentangan antar-sumber. b. Triangulasi Teknik Data diperiksa melalui perbandingan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, angket, survei, dokumentasi, dan rekaman tuturan. Jika data dari berbagai teknik menunjukkan kesesuaian atau saling menguatkan, maka data dianggap lebih valid dan dapat dipercaya. c. Triangulasi Ahli Dalam teknik triangulasi ahli, peneliti meminta bantuan pakar yang memahami bidang kajian untuk menilai keakuratan data dan hasil analisis. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengolahan data sudah tepat dan tidak terjadi bias dalam penafsiran. Data yang telah dikumpulkan, beserta kategorisasi dan analisisnya, dikonsultasikan kepada ahli guna memperoleh koreksi maupun penguatan. Melalui proses ini, peneliti dapat memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan fenomena yang diteliti serta memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

Keakuratan data yang terkumpul sangat diperlukan, tetapi tidak dapat pula dipungkiri bahwa sumber informasi yang berbeda akan memberikan informasi yang berbeda pula. Proses menganalisis data sangat membutuhkan usaha pemusatan perhatian dan pengarahannya tenaga fisik dan pikiran sendiri. Selain menganalisis data, peneliti juga perlu mendalami kepustakaan guna mengonfirmasi teori. Maka dari itu penelitian menggunakan teori dari Miles & Huberman (dalam Sugiyono (2020: 246) pola umum analisis dengan mengikuti model Miles interaktif diantaranya, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. a. Reduksi Data Mereduksi data termasuk meruangkum, dan melihat hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, di analisis tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu (Sugiono 2018:238) Teknik ini dilakukan untuk mengkategorikan jenis gaya kepatuhan dan pelanggaran dalam kesantunan berbahasa yang terkandung dalam kata, frasa dan kalimat sebagai data yang telah dikumpulkan atau di tandai dalam kartu data. b. Penyajian Data Langkah selanjutnya setelah mereduksi data yaitu penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis secara sistematis. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan menguraikan deskripsi bentuk pematuhan dan pelanggaran kesantunan berbahasa dari analisisnya hingga interpretasinya. c. Penarikan Kesimpulan Tahap terakhir dari analisis data ialah menyusun kesimpulan. Kesimpulan data penelitian kualitatif hendaknya menjawab rumusan masalah yang di rumuskan sejak awal. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan hasil penemuan baru yang belum ditemukan

sebelumnya, temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau devinisi suatu objek yang belum jelas sehingga telah dilakukak penelitian suatu objek tersebut menjadi jelas.

PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil penelitian, peneliti memeperoleh data-data penelitian berupa bentuk penggunaan pematuhan dan pelanggaran yang digunakan pemain aktif roblox. Berikut merupakan data hasil yang telah dilakukan.

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan

Kategori	Maksim	Jumlah	Presentase
Pelanggaran	Mkp (Pujian)	78	52,0%
	Mkr (Kearifan)	18	12,0%
	Mks (Kesepakatan)	14	9,3%
	Mkes (Kesimpatian)	8	5,3%
	Mkh (Kerendahan Hati)	4	2,7%
	Mkd (Kedermawanan)	2	1,3%
Subtotal Pematuhan		124	82,7%
pematuhan	Mkr (Kearifan)	10	6,7%
	Mkes (Kesimpatian)	8	5,3%
	Mks (Kesepakatan)	4	2,7%
	Mkp (Pujian)	3	2,0%
	Mkh (Kerendahan Hati)	1	0,7%
	Mkd (Kedermawanan)	0	0%
Subtotal Pematuhan		26	17,3%
TOTAL		150	100%

Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan data, dapat diketahui bahwa jumlah total temuan yang dianalisis mencapai 150 data. Data tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu pelanggaran dan pematuhan terhadap prinsip kesantunan berbahasa.

Pada kategori pelanggaran, jumlah temuan mencapai 124 data atau sebesar 82,7% dari keseluruhan data. Pelanggaran paling dominan terdapat pada maksim pujian (Mkp) dengan jumlah 78 data atau 52,0%. Selanjutnya, pelanggaran pada maksim kearifan (Mkr) sebanyak 18 data (12,0%), maksim kesepakatan (Mks) sebanyak 14 data (9,3%), dan maksim kesimpatian (Mkes) sebanyak 8 data (5,3%). Adapun pelanggaran dengan jumlah paling sedikit terdapat pada maksim kerendahan hati (Mkh) sebanyak 4 data (2,7%) serta maksim kedermawanan (Mkd) sebanyak 2 data (1,3%). Dominasi pelanggaran pada maksim pujian menunjukkan bahwa aspek penghargaan atau sikap memuji dalam berbahasa menjadi bagian yang paling sering tidak dipatuhi oleh responden. Sementara itu, pada kategori pematuhan, jumlah temuan tercatat sebanyak 26 data atau sebesar 17,3% dari total keseluruhan. Pematuhan paling banyak terdapat pada maksim kearifan (Mkr) dengan jumlah 10 data (6,7%), diikuti oleh maksim kesimpatian (Mkes) sebanyak 8 data (5,3%). Selanjutnya, maksim kesepakatan (Mks) menunjukkan 4 data (2,7%), maksim pujian (Mkp) sebanyak 3 data (2,0%), dan maksim kerendahan hati (Mkh) sebanyak 1 data (0,7%). Adapun maksim kedermawanan (Mkd) tidak menunjukkan adanya pematuhan (0%).

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pelanggaran terhadap prinsip kesantunan berbahasa jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat pematuhan. Hal ini mengindikasikan bahwa responden cenderung lebih sering melakukan pelanggaran dalam berbahasa daripada mematuhi prinsip kesantunan yang ada. Adapun rincian jumlah dan persentase masing-masing kategori disajikan pada tabel berikut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan bahasa yang diamati oleh anak-anak yang bermain Roblox terbagi dalam dua kategori: pelanggaran dan kepatuhan terhadap prinsip-prinsip kesopanan. Pelanggaran yang ditemukan meliputi penggunaan bahasa kasar, mengejek, perintah langsung tanpa penanda kesopanan, dan kurangnya rasa hormat terhadap lawan bicara, khususnya dalam hal pujian, kebijaksanaan, dan kesepakatan. Sementara itu, kepatuhan ditunjukkan melalui penggunaan bahasa yang lebih sopan,

ekspresi simpati, dan upaya untuk menjaga kesepakatan dalam komunikasi, meskipun contoh-contoh ini relatif lebih sedikit.

Dampak Roblox terhadap kesopanan anak-anak menunjukkan tren negatif, dengan peningkatan penggunaan bahasa yang tidak sopan dalam interaksi sehari-hari. Anak-anak cenderung meniru gaya komunikasi yang spontan dan kompetitif dalam permainan, dan kurangnya perhatian terhadap norma-norma kesopanan. Namun, masih ada dampak positif, seperti munculnya beberapa bentuk kepatuhan bahasa, yang menunjukkan bahwa anak-anak tetap menyadari pentingnya komunikasi yang sopan. Dengan demikian, bermain Roblox tidak hanya mengurangi kesopanan tetapi juga menunjukkan potensi untuk memupuknya melalui penggunaan media pendidikan yang tepat. Kesimpulan berisikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Kesimpulan harus menjawab tujuan khusus. Bagian ini dituliskan dalam bentuk esai dan tidak mengandung angka.

Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan data, dapat diketahui bahwa jumlah total temuan yang dianalisis mencapai 150 data. Data tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu pelanggaran dan pematuhan terhadap prinsip kesantunan berbahasa. Pada kategori pelanggaran, jumlah temuan mencapai 124 data atau sebesar 82,7% dari keseluruhan data. Pelanggaran paling dominan terdapat pada maksim pujian (Mkp) dengan jumlah 78 data atau 52,0%. Selanjutnya, pelanggaran pada maksim kearifan (Mkr) sebanyak 18 data (12,0%), maksim kesepakatan (Mks) sebanyak 14 data (9,3%), dan maksim kesimpatian (Mkes) sebanyak 8 data (5,3%). Adapun pelanggaran dengan jumlah paling sedikit terdapat pada maksim kerendahan hati (Mkh) sebanyak 4 data (2,7%) serta maksim kedermawanan (Mkd) sebanyak 2 data (1,3%). Dominasi pelanggaran pada maksim pujian menunjukkan bahwa aspek penghargaan atau sikap memuji dalam berbahasa menjadi bagian yang paling sering tidak dipatuhi oleh responden.

Sementara itu, pada kategori pematuhan, jumlah temuan tercatat sebanyak 26 data atau sebesar 17,3% dari total keseluruhan. Pematuhan paling banyak terdapat pada maksim kearifan (Mkr) dengan jumlah 10 data (6,7%), diikuti oleh maksim kesimpatian (Mkes) sebanyak 8 data (5,3%). Selanjutnya, maksim kesepakatan (Mks) menunjukkan 4 data (2,7%), maksim pujian (Mkp) sebanyak 3 data (2,0%), dan maksim kerendahan hati

(Mkh) sebanyak 1 data (0,7%). Adapun maksim kedermawanan (Mkd) tidak menunjukkan adanya pematuhan (0%).

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pelanggaran terhadap prinsip kesantunan berbahasa jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat pematuhan. Hal ini mengindikasikan bahwa responden cenderung lebih sering melakukan pelanggaran dalam berbahasa daripada mematuhi prinsip kesantunan yang ada. Adapun rincian jumlah dan persentase masing-masing kategori disajikan pada tabel berikut

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2017). RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Research and Biostatistics for Nurses*. SAGE Publications, Inc. https://doi.org/10.5005/jp/books/13016_6
- Pratama, A., & Kurniawan, D. (2020). Analisis pengaruh Roblox terhadap kreativitas dan pola komunikasi anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 112–121.
- Wahyuni, S. (2020). Game online dan dampaknya terhadap kesantunan bahasa anak. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 15(2), 98–106.
- Muharudin, E., & Badarudin. (2021). Kesantunan berbahasa Indonesia siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 15–28. (versi lengkap: <https://doi.org/10.31943/bi.v7i1.210>)
- Sari, D. (2023). Penguatan karakter kesantunan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 210–222.
- Pratama, A., & Kurniawan, D. (2020). Analisis pengaruh Roblox terhadap kreativitas dan pola komunikasi anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(1), 112–121.
- Muharudin, E., & Badarudin. (2021). Kesantunan berbahasa Indonesia siswa sekolah dasar dalam pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 15–28. (versi lengkap: <https://doi.org/10.31943/bi.v7i1.210>)
- Wardani, O. P., & Azizah, A. (2019). *Verbal bullying di media sosial ditinjau dari prinsip kesantunan berbahasa*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, FKIP Universitas Islam Sultan Agung. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi>
- Yuliani, R. (2021). Fenomena anak bermain Roblox: Dampak positif dan negatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 55–63.
- Miles, M. B. and, & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis* (second edi). SAGE Publications, Inc.
- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M. A. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cetakan Ke). ALFABETA, CV.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Nurdaniah, M. (2014). Prinsip kesantunan berbahasa menurut Leech pada novel pertemuan dua hati karya NH. Dini dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA [Skripsi S1, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].

Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29126>

Mustafa, N., Safriandi, S., & Wulanda, W. (2024). Analisis prinsip kesantunan dalam interaksi berbahasa anak usia 4–6 tahun di TK Pertiwi Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.29103/jk.v5i2.19326>