

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 NATAR

**Oleh
Ichsan Maulana Sodik**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan melihat bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 66 responden dengan menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan teknik angket dan wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini yakni menggunakan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 20.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pengaruh game online terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII sebesar 39,3 % dengan indikator variabel independen (X) yaitu : tempat bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan jenis *game online*. Kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu : kesopanan, kesantunan, dan kepedulian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* berpengaruh positif sebesar 39,3% terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.

Kata kunci : Game Online, Etika Berkomunikasi

ABSTRACT

THE EFFECT OF PLAYING ONLINE GAMES ON COMMUNICATION ETHICS OF CLASS VIII STUDENTS OF SMP NEGERI 3 NATAR

By

Ichsan Maulana Sodik

The purpose of this study was to find out and see how the effect of the effect of communication ethics of 8th grade students of SMP Negeri 3 Natar. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The research subjects were 8th grade students of SMP Negeri 3 Natar. The sample in this study amounted to 66 respondents using random sampling technique. Data collection techniques in the study used questionnaires and interviews. The data analysis technique in this study was using a simple regression test with the help of SPSS version 20.

The results showed that there was an influence between the effect of playing online game on communication ethics of class 8th grade students by 39,3 % with independent variable indicators (X) namely: where to play online games, when to play online games, and types of online games. Then in the dependent variable indicator (Y), namely: courtesy, politeness, and caring Thus, it can be concluded that the use of playing online games has a positive effect of 39,3% on communication ethics of 8th grade students of SMP Negeri 3 Natar.

Keywords: *Online Games, Communication Ethics*