

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

(Skripsi)

Oleh

**ICHSAN MAULANA SODIQ
NPM 1813032049**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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*

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

Oleh :

Ichsan Maulana Sodik
1813032049

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

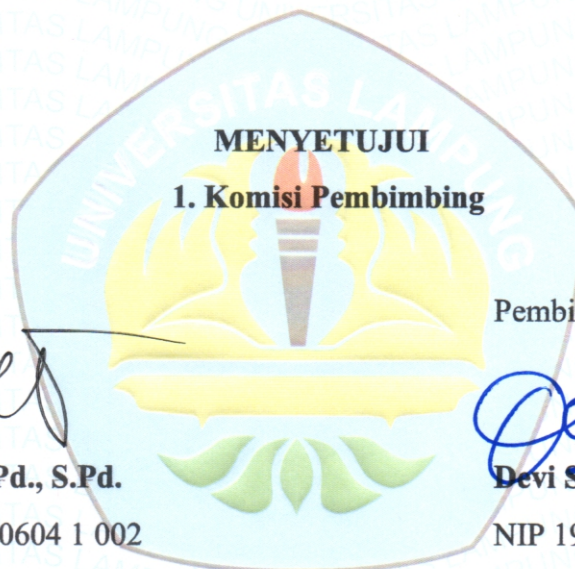
Nama Mahasiswa : **Ichsan Maulana Sodik**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813032049**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Hermi Yanzi, S.Pd., S.Pd.

NIP 19820727 200604 1 002

Pembimbing II,

Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

NIP 19930916 201903 2 021

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi
Pendidikan PKn

Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.

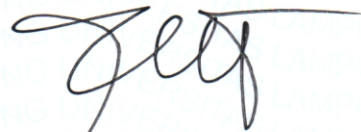
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris

: **Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**



Penguji Utama

: **Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 5 Juni 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Ichsan Maulana Sodiq
NPM : 1813032049
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Jalan Nawawi Gelar Dalom RT.01 LK.1 Sukajaya,
Rajabasa Jaya, Rajabasa, Bandar Lampung, Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 9 Juni 2025



Ichsan Maulana Sodiq
NPM. 1813032049

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Sukajaya, pada tanggal 4 April 2000.

Anak kedua dari tiga bersaudara buah cinta kasih dari pasangan

Bapak Mastari dan Ibu Salbiyah.

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2

Rajabasa Jaya pada tahun 2012, kemudian Sekolah Menengah Pertama Negeri 3

Natar Lampung Selatan pada tahun 2015, dan Sekolah Menengah Kejuruan

Swasta 2 Mei Bandar Lampung pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri

yang ada di Provinsi Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi

PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi

Negeri atau yang biasanya dikenal dengan SBMPTN.

Penulis melaksanakan Kunjungan Kerja Ilmiah (KKI) dengan tujuan Jogjakarta-

Bandung-Jakarta Tahun 2020 dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di

Kelurahan Rajabasa Jaya serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan

(PLP) di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya ku persembahkan karya ini sebagai bukti dan sayangnya saya kepada :

“Kedua orang tuaku tercinta, Alm.Bapak Mastari dan Ibu Salbiyah yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang yang murni dan tulus, serta begitu banyak membimbing, memberikan semangat, motivasi serta selalu mendo’akanku demi kesuksesanku pada setiap sujudmu dan juga selalu mendorongku guna terus berani mencoba hingga akhirnya dapat menyelesaikan deretan tulisan yang penuh perjuangan ini”

Serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Gelap dalam terang, terang dalam gelap”

(Ichsan Maulana Sodik)

SANWACANA

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang sangat berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar”**. Skripsi ini dibuat sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan yang data, baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka segala hambatan tersebut dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albert Maydiantoro, S. Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta motivasi, dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung, sekaligus dosen Pembahas I terimakasih atas saran dan masukannya ;

7. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini;
8. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terimakasih atas saran dan masukannya;
9. Bapak dan Ibu dosen khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang dengan rela da ikhlas memberikan ilmu yang dimilikinya kepada penulis;
10. Tete Masitoh dan adek Muammar Luthfi yang telah menjadi salah satu alasan serta semangat saya untuk menyelesaikan studi;
11. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini;
12. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah berjuang sejauh ini serta mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada dan dapat mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan tanpa memutuskan kata menyerah;
13. Serta semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini;

Penulis telah menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berhadap semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 9 Juni 2025

Penulis

Ichsan Maulana Sodiq
NPM. 1813032049

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 9 Juni 2025

Penulis,

Ichsan Maulana Sodiq

NPM. 1813032049

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
MENGESAHKAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO.....	x
SANWACANA.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
A. Secara Teoritis	5
B. Secara Praktis	5
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	6
A. Ruang Lingkup Ilmu.....	6
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	6
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	6
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	6
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 7
2.1 Deskripsi Teori	7
A. Tinjauan Umum Tentang <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	8
2. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	8
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	9
4. Dampak-Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	10
B. Tinjauan Umum Tentang Etika Berkomunikasi.....	11
1. Etika.....	11
2. Komunikasi.....	12

a. Pesan Komunikasi.....	13
b. Media Komunikasi	14
c. Efek Komunikasi	16
3. Etika Berkomunikasi	16
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	17
2.3 Kerangka Berfikir	19
2.4 Hipotesis	21
III. METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel.....	22
A. Populasi.....	22
B. Sampel	23
3.3 Variabel Penelitian.....	25
A. Variabel Bebas (<i>Indipendent Variabel</i>)	26
B. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>)	26
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	26
A. Definisi Konseptual	26
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	26
2. Etika Berkomunikasi.....	26
B. Definisi Operasional	27
1. Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	27
2. Etika Berkomunikasi.....	27
3.5 Rencana Pengukuran Variabel.....	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
1. Teknik Pokok.....	29
2. Teknik Pendukung	30
3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	30
A. Uji Validitas.....	30
B. Uji Reliabilitas	32
3.8 Teknik Analisis Data	34
A. Analisis Distribusi Frekuensi.....	34
B. Uji Prasyarat	35
1. Uji Normalitas	35
2. Uji Linieritas	36
C. Analisis Data.....	37
1. Regresi Linier Sederhana.....	37
2. Uji Hipotesis	37
3.9 Langkah-Langkah Penelitian	38
A. Persiapan Pengajuan Judul.....	38
B. Penelitian Pendahuluan	38
C. Pengajuan Rencana Penelitian	39
D. Penyusunan Alat Pengumpul Data.....	39
E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	40
1. Uji Coba Validitas Angket	40
2. Uji Coba Reliabilitas Angket	43
IV. PEMBAHASAN	48

4.1 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	48
A. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Natar	48
B. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Natar	49
C. Identitas SMP Negeri 3 Natar	49
D. Deskripsi Data Penelitian	51
1. Pengumpulan Data.....	51
2. Penyajian Data.....	51
E. Analisis Data Bermain <i>Game Online</i> (Variabel X) dan Etika Berkomunikasi (Variabel Y).....	68
1. Uji Prasyarat	68
2. Uji Analisis Data	70
3. Uji Hipotesis	72
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Bermain Game Online	74
2. Etika Berkomunikasi	76
3. Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> dalam Etika Berkomunikasi Peserta Didik.....	83
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	87
V. KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Populasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.....	24
1.2 Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar	25
1.3 Indek Koefisien Reliabilitas	33
1.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20	41
1.5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20	42
1.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel	44
1.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel	46
4.1 Keadaan Peserta Didik Berdasarkan Jumlah Jenis Kelamin	50
4.2 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Natar	50
4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Tempat Bermain <i>Game Online</i>	53
4.4 Distribusi Frekuensi Indikator Waktu Bermain <i>Game Online</i>	55
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Jenis <i>Game Online</i>	57
4.6 Distribusi Frekuensi Akumulasi Bermain <i>Game Online</i>	59
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Kesopanan	61
4.8 Distribusi Frekuensi Kesopanan Berkomunikasi.....	63
4.9 Distribusi Frekuensi Kepedulian	65
4.10 Distribusi Frekuensi Akumulasi Etika Berkomunikasi	67
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Yang Menggunakan SPSS 20.....	68
4.12 Data Hasil Uji Linieritas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 20.....	69
4.13 Hasil Uji Regresi Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS 20	70
4.14 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS 20	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	20
3.1 Keterkaitan Antar Variabel.....	26
4.1 Identitas Sekolah	49

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Teknologi informasi menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat terlepas dalam kegiatan sehari-hari. Akses yang sangat cepat membuat beragam informasi yang sedang terjadi dapat langsung diketahui karena kemajuan dunia teknologi. Seperti yang tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang No.19 Tahun 2016, teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, dan menganalisis, serta menyebarkan informasi. Teknologi informasi berperan banyak dalam kehidupan sehari-hari (Nasrullah, 2015: 27). Hal ini tentunya memiliki dampak dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan gawai sebagai instrumen utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet untuk mengaksesnya dan dapat dimainkan dengan siapapun tanpa dibatasi oleh sekat geografis dan waktu (Hanum, 2013: 3). *Game online* terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan

yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (Surbakti, 2017: 32). Situasi sekarang ini banyak peserta didik yang gemar bermain *game online*. Tidak jarang peserta didik lupa dengan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati, 2019: 99). Seorang pakar adiksi video *game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir kecanduan bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan anak dapat bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran dollar kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa. Kemudian di Korea Selatan peserta didik menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja.

Lee, Chen, & Holim menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di *Low State University* bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun. *Game online* di tanah air juga mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak yang beranjak remaja. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menjelaskan total pengguna internet Indonesia pertahun 2018 mencapai 143 juta.

Data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game* di Indonesia berkisar 27 jutaan, atau sekitar 16% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir tiap hari bermain *game* dengan mengakses atau mengunduh permainan melalui internet. Pada situasi tertentu beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain secara *online*, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata, ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain yang lain, membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas saja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tentang ketergantungan bermain *game online* dan dampaknya terhadap etika berkomunikasi ditemukan bahwa 9 dari 10 peserta didik SMP Negeri 3 Natar menghabiskan waktu selama 4 hingga 6 jam sehari untuk bermain *game online* sehingga membuat peserta didik lupa waktu, makan, belajar. Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat peserta didik rela menghabiskan uang. Hal ini dikarenakan peserta didik menganggap *game online* mudah diakses melalui piranti yang mereka miliki. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik menjadikan *game online* sebagai rutinitas sehari-hari sehingga kurang memperdulikan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti berinteraksi dengan orang-orang sekitar. Kecanduan *game online* ini berakibat tidak baik terhadap etika berkomunikasi remaja atau peserta didik. Kalau dulu hubungan seorang peserta didik atau remaja dengan orangtua di rumah, guru di sekolah, dan teman sebayanya terjalin baik. Namun, setelah adanya *game online* ini mulai ada kecenderungan bersikap tidak sopan, kurang ajar, dan cara bicaranya jadi kasar. Ketika mereka terlalu sering bermain *game online*, mereka tanpa sadar biasanya terbawa suasana saat bermain *game online* di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik, dan mengejek atau mendiskriminatif individu lainnya di dalam *game online* yang nantinya membawa dampak buruk pada etika berkomunikasi.

Berdasarkan data di atas memberikan suatu gambaran tentang pengaruh *game online*, dengan munculnya gejala-gejala yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game* pada remaja atau peserta didik yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan tingkat kepatuhan dan kesopanan pada orang tua, guru, dan antar individu lain, padahal *game online* memiliki dampak yang positif, *game online* dapat dimainkan secara langsung dengan pemain *game* lainnya dengan berkomunikasi satu sama lain agar tidak stress karena tidak bisa berinteraksi sesama temannya secara langsung, sehingga mereka dapat bermain bersama dan berinteraksi atau berkomunikasi secara langsung melalui *game online*. Selain itu mereka dapat berinteraksi dengan pemain lainnya yang tidak mereka kenal sehingga menambah ruang lingkup pertemanan. Banyak *game online* yang membutuhkan kerjasama tim untuk memenangkan misi. Karena itu, peserta didik dapat mengenal satu dengan yang lainnya agar mampu memenuhi strategi agar tujuan dapat tercapai. Peserta didik dapat belajar bekerjasama dalam sebuah kelompok yang nantinya bisa diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan data dan fakta diatas peneliti tertarik untuk meneliti **Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar** penelitian ini digunakan untuk melihat bagaimana pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan bermain *game online* yang dilakukan peserta didik di SMP Negeri 3 Natar tinggi.
- 2) Peserta didik menghabiskan waktu 4-6 jam dalam bermain *game online* sehingga lupa waktu.
- 3) Peserta didik menjadikan *game online* sebagai rutinitas sehari-hari

sehingga kurang memperdulikan kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

- 4) Cara berkomunikasi peserta didik di SMP Negeri 3 Natar kurang baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar”

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

A. Secara Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Pendidikan Guru Sekolah Menengah Pertama yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan disiplin belajar peserta didik.

B. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a) Peserta didik

Membantu peserta didik untuk lebih bijak dalam bermain *game online*.

b) Pendidik

Menambah wawasan kepada pendidik untuk dapat memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang memiliki kebiasaan bermain *game online* untuk meningkatkan etika berkomunikasi peserta didik.

c) Peneliti selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila karena mengkaji terkait dengan Etika Berkomunikasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Natar yang beralamat di Jl. Mawar, Hajimena, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluah oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor 2966/UN26.13/PN.01.00/2022.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum Tentang *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat (Mujiburrahman, 2013: 27) memudahkan manusia untuk mengakses semua hal yang diinginkan baik informasi ataupun hal lain yang dibutuhkan. Kebebasan yang dapat dilakukan semua orang baik dewasa maupun anak-anak adalah melakukan suatu hal yang dianggap menyenangkan. Salah satu yang dianggap menyenangkan tersebut adalah *game online*. Menurut Young (2011: 99), *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan atau misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Sedangkan menurut Adams (2013: 9), *game online* adalah sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013: 9). *Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya.

Berdasarkan definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan jenis permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

2. Tipe-Tipe Game Online

Game online adalah jenis permainan *computer* yang lebih banyak dimainkan oleh remaja. Hal ini disebabkan karena *game online* memiliki beragam tipe yang dapat dimainkan dan mudah diakses. Menurut Surbakti (2017: 32), tipe-tipe *game online* dilihat dari cara memainkannya seperti RPG, MMORPG, *Tactical Role Playing Game*, *Shooting Games*, MMOG. Tipe *game* RPG merupakan *game* yang memasukkan unsur aksi. Sama halnya dengan *game* RPG, tipe *game* MMORPPG juga memasukkan unsur aksi namun dapat dimainkan diberbagai tempat dan waktu. Kemudian tipe *game* *Role Playing Game*, merupakan *game* yang bertema strategi. Selain itu tipe *Shooting Games* merupakan *game* yang dimana setiap playernya dapat berinteraksi secara langsung seperti di dunia nyata. Pendapat Surbakti diperkuat oleh Hasan (2014: 5) mengenai tipe-tipe *Game Online*:

- a. *First-Person Shooter* (FPS), *game* ini mengambil pandangan pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang- perangan dengan senjata-senjata militer.
- b. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cros-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda.
- d. *Browser Games*, merupakan permainan yang dimainkan pada *browser*.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki berbagai macam tipe yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain. Seperti RPG dan *Tactical Role Playing Game*. Seiring berkembang pesatnya gawai, muncul tipe *game* baru yang lebih menarik dan mudah diakses yaitu tipe *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Game Online*

Game online merupakan permainan dengan jaringan yang menghubungkan beberapa pemainnya. Selain itu *game online* merupakan bentuk dari kemajuan dari game-game sebelumnya. Menurut Al-Munajjid (2016: 16), terdapat beberapa faktor yang membuat *game online* banyak diminati oleh pemainnya seperti grafik dalam game, nilai seni, elemen kompetisi, realisme, dan karakter yang menarik. Grafik yang luar biasa membuat perusahaan-perusahaan berusaha dengan konstan untuk menghasilkan kemajuan dan inovasi yang lebih besar dalam memproduksi *game-game* ini. Selain itu kesenangan *game-game* ini mencapai puncak kesenian di dalam gambar, warna, imajinasi, petualangan, presisi dari grafik dan imajinasi. Tak jarang di beberapa *game* di temui elemen kompetisi, beberapa *game* menampilkan seseorang pahlawan yang menyelamatkan orang-orang, seorang kriminal yang kabur dari polisi, atau melawan binatang buas. Sehingga, pemain berada dalam posisi berkompetisi. *Game online* juga memiliki realisme atas dasar sugesti, ini terjadi melalui gambar-gambar dari tempat-tempat yang memiliki detil yang sangat tepat. Ada pula yang memiliki karakter pahlawan, *game* mempersentasikan diri dengan mereka dan mewakili mereka selama permainan bahkan seterusnya.

Faktor-faktor diatas merupakan faktor internal dalam *game online* yang membuat *game online* sering dimainkan. Namun menurut Pangesti (2017: 10), adapula faktor eksternal dalam *game online* yaitu:

a. Tempat bermain *game online*

Tempat bermain *game online* adalah tempat yang biasa digunakan oleh peserta didik menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Terdapat beberapa tempat bermain *game online* seperti warnet (warung internet), rumah, dan kafe.

b. Waktu dalam bermain *game online*

Bermain *game online* menghabiskan banyak waktu, biasanya peserta didik menggunakan waktu luang seperti setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*.

c. Jenis *game online*

Jenis *game online* juga sangat berpengaruh atas kebiasaan peserta didik bermain *game online* karena jenis dan tipe permainan tertentu dapat menarik peserta didik untuk terus dimainkan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator bermain *game online* terdiri dari kegemaran, kebiasaan bermain, dan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Peserta didik yang terus-menerus bermain akan merasa cemas jika dalam sehari saja tidak bermain *game online*. Faktor teman sebaya yang gemar bermain *game online* juga merupakan indikator yang sangat berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *game online* peserta didik, sehingga peserta didik yang semula tidak bermain *game online* bisa gemar bermain *game online* karena ajakan serta rayuan peserta didik lain yang sudah terlebih dahulu bermain *game online*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan indikator yang mengacu kepada Pangesti (2017: 10) yang telah peneliti jabarkan di atas.

4. Dampak-Dampak Penggunaan *Game Online*

Game online merupakan permainan yang mengandalkan kemampuan otak dan tangan dengan sama baiknya untuk mencapai kemenangan dalam game tersebut. Sehingga tak jarang pemain *game online* menghabiskan

banyak waktu untuk bermain *game* agar lebih ahli dalam bermain *game* tersebut yang tentunya akan berdampak positif maupun negatif untuk dirinya. Menurut Nisrinafatin (2020: 119) bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, yaitu:

Dampak positif:

1. Untuk meningkatkan konsentrasi.
2. Kembangkan keterampilan berpikir atau penalaran.
3. Meningkatkan Bahasa Inggris.
4. Hiburan, gangguan dan pengurangan stres.

Dampak negatif:

1. Kecanduan yang berlebihan, dan melupakan segalanya.
2. Mengurangi kebugaran jasmani.
3. Sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar.
4. Mengurangi motivasi belajar.
5. Kerusakan mata dan saraf.
6. Kurang bersosialisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak-dampak penggunaan *game online* secara umum dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya dari bermain *game online* yaitu tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu sekedar hanya untuk hiburan melepas penat atau stres, sedangkan untuk dampak negatifnya yaitu bermain *game online* secara berlebihan akan berpengaruh terhadap perilaku sosial seperti tidak peduli terhadap sesama atau cenderung mempunyai sifat tertutup.

B. Tinjauan Umum Tentang Etika Berkomunikasi

1. Etika

Etika adalah penerapan dari proses dan teori filsafat moral pada situasi nyata. Etika berpusat pada prinsip dasar dan konsep bahwa manusia dalam berfikir dan tindakannya didasari nilai-nilai (Wahyuningsih, 2006). Etika adalah suatu cabang ilmu filsafat. Maka di dalam literatur, dinamakan juga

filsafat moral, yaitu suatu sistem prinsip-prinsip tentang moral, tentang baik atau buruk. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa etika adalah disiplin yang mempelajari tentang baik atau buruk sikap tindakan manusia (Sofyan, dkk (Peny.), 2006). Etika berarti ilmu tentang apa yang biasa dilakukan atau ilmu tentang adat kebiasaan (Bertens, 2004). Etika merupakan aplikasi atau penerapan teori tentang filosofi moral ke dalam situasi nyata dan berfokus pada prinsip-prinsip dan konsep yang membimbing manusia berfikir dan bertindak dalam kehidupannya yang dilandasi oleh nilai-nilai yang dianutnya (Pelatihan Keterampilan Manajerial SPMK, 2003).

Etika berasal dari kata Yunani Ethos (jamak – ta etha), berarti adat istiadat. Etika berkaitan dengan kebiasaan hidup yang baik dan buruk pada diri seseorang maupun pada suatu masyarakat. Etika berkaitan dengan nilai-nilai, tatacara hidup yg baik, aturan hidup yg baik dan segala kebiasaan yg dianut dan diwariskan dari satu orang ke orang yang lain atau dari satu generasi ke generasi yg lain.

2. Komunikasi

Komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan, ide, atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan sarana tertentu guna mempengaruhi atau mengubah perilaku penerima pesan. Komunikasi didefinisikan sebagai sebuah proses pengiriman pesan untuk mencapai kesamaan makna (Pearson dan Nelson, 10). Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli yang menggambarkan komunikasi sebagai sebuah proses yang berlangsung karena adanya berbagai unsur atau komponen yang mendukungnya. Carl I. Hovland dalam Effendy (2002: 49) mendefinisikan komunikasi sebagai berikut: *“The process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal symbols) to modify the behavior of other individuals (communicatees).”* (Proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang (biasanya lambang bahasa) untuk mengubah perilaku orang lain

(komunikasikan).

Sementara Harold Lasswell mendefinisikan komunikasi dengan mengeluarkan sebuah paradigma yang merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memahami komunikasi terdiri dari berbagai unsur, yaitu sumber, pesan, media, penerima pesan, dan efek.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung dan memberikan timbal balik bagi pengirim dan penerima pesan. Mengacu pada pengertian komunikasi menurut Lasswell, maka unsur pokok dalam komunikasi secara sederhana terdiri dari pesan, media, dan efek.

a. Pesan Komunikasi

Berdasarkan definisi pesan dari Effendy (1989: 224), menyatakan bahwa: “Pesan adalah suatu komponen dalam proses komunikasi berupa paduan dari pikiran dan perasaan seseorang dengan menggunakan lambang, bahasa, atau lambang-lambang lainnya yang disampaikan kepada orang lain”.

Sedangkan Sastropetro (1982:13) memberikan pengertian bahwa: “Pesan merupakan sebuah kegiatan penting, sulit dan menentukan apakah gagasan yang ada dapat dituangkan secara pasti ke dalam lembaga yang berarti dan telah disusun sedemikian rupa, sehingga menghindari timbulnya salah paham”. Pandangan lain disampaikan oleh Pratikno (1987:42) yang mendefinisikan bahwa: “Pesan adalah semua bentuk komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Yang dimaksud dengan komunikasi verbal adalah komunikasi lisan, sedangkan nonverbal adalah komunikasi dengan simbol, isyarat, sentuhan perasaan, dan penciuman”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pesan adalah sebuah gagasan yang dituangkan dalam sebuah konsep dan disampaikan baik

secara lisan maupun dengan simbol atau isyarat yang dilakukan secara langsung ataupun menggunakan media. Pesan merupakan konsep dari pemikiran atau gagasan seorang komunikator untuk mempermudah proses komunikasi kepada komunikan. Pesan terdiri dari dua aspek, yaitu isi pesan dan simbol untuk mengekspresikannya. Isi pesan mencakup ide atau gagasan yang ingin disampaikan. Sedangkan simbol utama untuk mengekspresikan pesan adalah bahasa. Wilbur Schramm menampilkan “*The Condition Of Succes In Communication*” yakni kondisi yang harus dipenuhi jika menginginkan agar suatu pesan membangkitkan tanggapan yang dikehendaki.

b. Media Komunikasi

Penggunaan media komunikasi merupakan bagian dari kehidupan kita. Macam-macam media komunikasi kini digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan baik pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan lain-lain. Penggunaan media komunikasi dilakukan agar komunikasi dapat berjalan secara efisien. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Menurut Buvee (1997) bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan Suparman (1997) mengemukakan bahwa: Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengiriman dan penerimaan pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga. Sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya. Selanjutnya Irawan dan Prastati (1996) mengemukakan media adalah perantara atau apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Secara umum, media sendiri dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yakni media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

Secara lebih nyata yang termasuk ke dalam macam-macam media komunikasi adalah surat, telepon, handphone, spanduk, papan pengumuman, surat kabar, televisi, radio, majalah, dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan.

Salah satu media komunikasi yang kini menjadi kebutuhan pokok untuk mempermudah interaksi di masyarakat adalah telepon genggam atau handphone. Telepon genggam dengan fitur android adalah perangkat telekomunikasi telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Fungsi telepon genggam kini tidak sebatas untuk melakukan dan menerima panggilan telepon atau SMS (*Short Message Service*). Multifungsi telepon genggam bahkan mampu menyediakan media komunikasi lain seperti radio, televisi, bahkan *videophone* dalam satu perangkat. Seiring perkembangan teknologi digital, kini telepon genggam juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti layanan internet (WAP, GPRS, 3G, dan 4G). Dewasa ini, secara sederhana telepon genggam dapat dikatakan sebagai mini komputer termasuk dalam penggunaan media sosial yang semakin berkembang di tengah-tengah masyarakat semua kalangan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa telepon genggam merupakan salah satu media komunikasi yang merangkap hampir semua fungsi media komunikasi secara komprehensif. Telepon genggam kini menjadi kebutuhan di tengah-tengah masyarakat seiring dengan perkembangan era digital yang digunakan untuk mempermudah segala kepentingan, termasuk komunikasi pada bidang pendidikan antara dosen dengan mahasiswa.

c. Efek Komunikasi

Efek komunikasi atau umum dikenal dengan istilah umpan balik atau dampak dalam komunikasi. Apapun media yang digunakan untuk mengirim pesan, kita dapat menggunakan umpan balik untuk membantu menentukan sukses atau tidaknya sebuah komunikasi yang dilakukan. Dalam komunikasi secara langsung, maka umpan balik dapat dilihat dari membaca bahasa tubuh dan memberikan pertanyaan untuk memastikan pemahaman penerima pesan. Apabila komunikasi dilakukan secara tidak langsung atau tertulis, maka sukses atau tidaknya komunikasi dapat dilihat dari tanggapan yang diperoleh dari penerima pesan. Dalam beberapa kasus, umpan balik memiliki peran yang tidak ternilai dalam membantu komunikator untuk memperbaiki keterampilan komunikasi. Melalui umpan balik, komunikator dapat belajar apa yang berjalan baik dan yang tidak berjalan baik dalam komunikasi sehingga dapat melakukan komunikasi yang lebih baik di lain waktu.

3. Etika Berkomunikasi

Etika merupakan seperangkat nilai sebagai pedoman, acuan, referensi, penuntun apa yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya, tapi juga sekaligus berfungsi sebagai standar untuk menilai apakah sifat, perilaku, tindakan atau sepak terjangnya dalam menjalankan tugas dinilai baik atau buruk. Oleh karenanya, dalam etika terdapat sesuatu nilai yang dapat memberikan penilaian bahwa sesuatu tadi dikatakan baik, atau buruk. Menurut Darwin dalam Johannesen mengartikan etika adalah prinsip-prinsip moral yang disepakati bersama oleh suatu kesatuan masyarakat, yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain masyarakat. Sedangkan menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Menurut Bender (2003) terdapat tiga bentuk etika berkomunikasi : Kesopanan, Kesantunan, dan Kepedulian.

1. Kesopanan

Kesopanan dalam pragmatik dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menghormati face atau citra diri seseorang. Dalam melakukan tindak tutur, kesopanan merupakan konsep yang penting untuk dimunculkan agar citra diri sendiri terkesan baik dan juga menjaga citra diri orang lain agar tetap dihormati.

2. Kesantunan

Kesantunan ataupun berbahasa adalah aktivitas bersosial dengan mengutamakan nilai dan norma dalam berkomunikasi.

3. Kepedulian

Kepedulian adalah menjadikan diri kita terkait dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut. Orang yang mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain daripada kepentingannya sendiri adalah orang yang peduli. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain. Mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan membuat yang lain senang.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

1. Mimi Ulfa (2017) “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”.

Mimi Ulfa dalam penelitiannya “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” menjelaskan bahwa setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y). Persamaan dalam penelitian ini adalah pada variabel (X) yaitu kecanduan *game online* sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada

variable (Y), peneliti menggunakan variabel etika berkomunikasi sedangkan penelitian ini menggunakan variabel perilaku remaja.

2. Dahlih (2020) “*Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*”.

Dahlih dalam penelitiannya “*Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*” menjelaskan bahwa bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Dampak negatif tersebut perlu mendapatkan perhatian serius terutama dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga, orang tua dan guru, supaya para pemain *online* yang kebanyakan remaja tetap mendapat pengawasan dan arahan, ini penting demi kehidupan sosial mereka yang lebih baik kedepannya. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada variabel (X) yaitu *game online*, sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada variable (Y).

3. Rika Agustina Amanda (2016) “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”.

Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. Melalui kolerasi product moment, diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,55$ berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka kolerasi product moment tersebut signifikan. Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel (X) yakni pengaruh *game online*, sedangkan perbedaan penelitian

ini terletak pada variabel (Y) yaitu perubahan perilaku agresif, sedangkan peneliti menggunakan etika berkomunikasi sebagai variabel (Y).

4. Yuyu Anggraini (2014)“Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)”.

Yuyu Anggraini dalam penelitiannya “Dampak penggunaan game online terhadap perilaku remaja (studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan)” Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPSS 19.0. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu, variabel (X) yaitu bermain *game online* dan variabel (Y) yaitu efektifitas berkomunikasi dalam keluarga. Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada variabel (X) yaitu dampak penggunaan *game online*, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada variabel (Y) yaitu efektifitas berkomunikasi dalam keluarga, sedangkan peneliti menggunakan etika berkomunikasi sebagai variabel (Y).

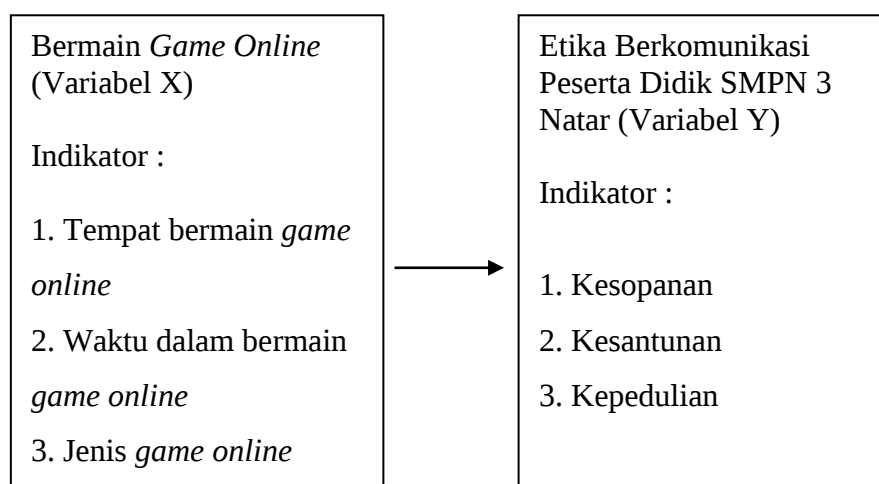
2.3 Kerangka Berfikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik SMP Negeri 3 Natar. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwasanya kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi etika berkomunikasi peserta didik. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Teknologi informasi menjadi bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat terlepas dalam kegiatan sehari-hari. Akses yang sangat cepat membuat beragam informasi yang sedang terjadi dapat langsung diketahui karena kemajuan dunia teknologi. Hal ini tentunya memiliki dampak dalam berbagai bidang salah satunya dalam bidang hiburan, misalnya permainan yang memanfaatkan jaringan internet dan gawai sebagai instrumen utamanya atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

Kebiasaan bermain *game online* mampu mempengaruhi etika berkomunikasi peserta didik. Semakin berkembang pesatnya teknologi memungkinkan peserta didik dengan mudah mengakses apapun sesuai dengan yang diinginkan. Jika peserta didik merasa jenuh atau stress peserta didik dapat dengan mudah mencari hiburan untuk meningkatkan kembali semangat belajarnya salah satunya dengan bermain *game online*. Tidak jarang karena permainan *game online* banyak peserta didik yang lupa dengan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar dan bahkan tidak jarang nilai akademik mereka menjadi buruk. Selain itu, peserta didik yang gemar dan terbiasa bermain *game online* lebih cenderung memiliki etika berkomunikasi yang buruk. Untuk lebih memahami pengaruh antara kebiasaan bermain *game online* dengan etika berkomunikasi peserta didik.

Indikator yang digunakan dalam pengaruh *game online* (Variabel X) menurut Pangesti yang merujuk pada Tempat bermain *game online*, Waktu dalam bermain *game online*, dan Jenis *game online*. Kemudian, berdasarkan bentuk etika berkomunikasi yang menjadi indikator dari etika berkomunikasi (Variabel Y) adalah Kesopanan, Kesantunan, dan Kepedulian.

Berikut ini berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berfikir dari permasalahan diatas, maka ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 = tidak adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik SMP Negeri 3 Natar.
2. H_a = adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik SMP Negeri 3 Natar.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 20. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi. Data penelitian yang nantinya diperoleh adalah berupa skor (angka) dan proses melalui pengolahan data menggunakan statistik, serta selanjutnya akan dideskripsikan guna mendapatkan gambaran mengenai variabel pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi.

Dalam penelitian ini peneliti juga ingin melihat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi menggunakan teknis analisis *product moment person*, karena data yang digunakan adalah skala interval.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi merupakan salah satu elemen penting didalam sebuah penelitian, karena keberadaan dari populasi akan menentukan validitas data yang akan di peroleh dari hasil suatu penelitian. Sejalan dengan pemaparan di atas Sugiyoni (2014) menyatakan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang didalamnya terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti

untuk di pelajari guna kemudian peneliti akan menarik kesimpulan dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasinya yaitu 192 peserta didik kelas VIII. Berikut adalah rincian populasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar :

Tabel 3.1 Data Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Natar
Lampung Selatan

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didk
1.	VIII A	32
2.	VIII B	32
3.	VIII C	32
4.	VIII D	32
5.	VIII E	32
6.	VIII F	32
Jumlah		192

Sumber : Data Bagian Tata Usaha SMP Negeri 3 Natar Tahun Pelajaran
2021/2022

B. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan di teliti oleh penenliti, dalam menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

N = Jumlah sampel
N = Jumlah populasi
d2 = Presisi (ditetapkan 10%)

Dalam penelitian ini jumlah seluruh populasi adalah 192 peserta didik, lalu tingkat presisi yang ditetapkan adalah 10%, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

$$n = \frac{192}{192 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{192}{192 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{192}{1,9 + 1} = \frac{192}{2,9} = 66,2 = 66$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 66 responden. Kemudian ditentukan jumlah masing-masing sampel menurut jumlah peserta didik yang berada di masing-masing sampel menurut jumlah peserta didik yang berada di masing-masing kelas VIII secara random sampling dengan rumus sebagai berikut :

$$ni = \frac{Ni}{N} . n$$

Keterangan :

Ni = Jumlah sampel menurut jumlah kelas
 N = Jumlah sampel seluruhnya
 Ni = Jumlah populasi menurut jumlah kelas
 N = Jumlah populasi seluruhnya
 (Riduan dan Akdon, 2009)

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat diperoleh jumlah sampel menurut jumlah masing-masing kelas sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Kelas VIII A} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik} \\
 \text{Kelas VIII B} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik} \\
 \text{Kelas VIII C} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik} \\
 \text{Kelas VIII D} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik} \\
 \text{Kelas VIII E} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik} \\
 \text{Kelas VIII F} &= \frac{32}{192} \times 66 = 11 \text{ peserta didik}
 \end{aligned}$$

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Natar Yang Menjadi Sampel

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Sampel
1.	VIII A	32	11
2.	VIII B	32	11
3.	VIII C	32	11
4.	VIII D	32	11
5.	VIII E	32	11
6.	VIII F	32	11
Jumlah		192	66

Sumber : Data Telah Diolah Oleh Peneliti Pada Bulan juni 2022

Berdasarkan tabel diatas, sampel pada penelitian ini yang diambil adalah sebesar 20% dari jumlah populasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar yang melebihi 100 dengan jumlah 192 maka didapat sebanyak 66 responden.

3.3 Variabel Penelitian

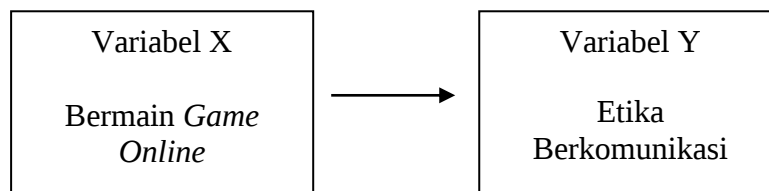
Menurut Ansori dan Iswati (2019) menyatakan bahwasannya variabel penelitian merupakan sebuah pengelompokan yang didapatkan dari dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

A. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadikan suatu sebab sebagai pengaruh didalam suatu variabel lain (Anindya, 2017). Adapun variabel bebas (*independent variabel*) pada penelitian ini adalah Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* (X).

B. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat dari adanya variabel lain (Anindya, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*dependent variabel*) adalah Etika Berkomunikasi (Y).



Gambar 3.1. Keterkaitan Antar Variabel X dan Y

3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual pada variabel ini merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan didalam penelitian ini terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kebiasaan Bermain *Game Online*

Bermain *game online* merupakan jenis permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama.

2. Etika Berkomunikasi

Etika komunikasi adalah tanggung jawab etis dalam berkomunikasi yang menjadi acuan dari fungsi nilai baik atau buruknya bertutur kata,

baik yang dilakukan secara langsung atau melalui teknologi komunikasi, seperti gawai dan media sosial.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah bentuk definisi dari variabel-variabel yang akan diteliti secara operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Sarwono, 2017). Oleh karena itu, terdapat beberapa konsep dalam penelitian ini yang perlu untuk di operasionalkan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kebiasaan Bermain *Game Online*

Bermain game online memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaanya namun dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dijadikan sebagai indikator dalam penelitian ini.

Indikator *game online* (Pangesti, 2017):

1. Tempat bermain *game online*.
2. Waktu dalam bermain *game online*.
3. Jenis *game online*.

2. Etika Berkomunikasi

Etika berkomunikasi digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjalin hubungan yang baik dengan masyarakat.

Indikator yang digunakan dalam etika berkomunikasi dalam penelitian ini yakni (Bender, 2003):

- 1) Kesopanan.
- 2) Kesantunan.
- 3) Kepedulian.

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini akan menggunakan butir-butir soal yang didalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah kebiasaan bermain

game online dan variabel (Y) etika berkomunikasi. Selain itu, dalam mengukur variabel ini nantinya akan menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi soal. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup.

Skala angket yang digunakan didalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* sejatinya dapat digunakan untuk mengukur sebuah sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Instrumen penelitian dalam skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kualifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat melakukan perhitungan. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut :

1. Berpengaruh

Kebiasaan bermain *game online* dinyatakan sangat berpengaruh terhadap etika berkomunikasi apabila peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Natar menunjukkan etika berkomunikasi yang sangat buruk.

2. Cukup Berpengaruh

Kebiasaan bermain *game online* dinyatakan cukup berpengaruh terhadap etika berkomunikasi apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 menunjukkan etika komunikasi yang buruk namun belum sepenuhnya akibat dari kebiasaan bermain *game online*.

3. Kurang Berpengaruh

Kebiasaan bermain *game online* dinyatakan tidak berpengaruh terhadap etika berkomunikasi peserta didik apabila peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar tidak menunjukkan etika komunikasi yang buruk.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada hakikatnya data merupakan sebuah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka (Arikunto, 2019). Oleh karenanya, teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperoleh pencatatan dalam segala bentuk informasi berupa fakta dan

angka atau hal-hal sebagian atau ukuran keseluruhan mengenai suatu variabel atau seluruh populasi secara lengkap sehingga harapannya dapat menjadi pendukung keberhasilan dalam sebuah penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik pokok dan teknik pendukung antara lain :

1. Teknik Pokok

a. Angket

Menurut Fathoni (2011) memaparkan bahwasannya angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk kemudian di isi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun sebuah informasi data. Penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai teknik pokok untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden mengenai pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar.

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan tiga alternatif jawaban (Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda checklist pada jawaban yang telah dipilih serta jawaban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Untuk jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai tiga (3).
- 2) Untuk jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberikan skor atau nilai dua (2).

- 3) Untuk jawaban yang tidak sesuai dengan harapan makan akan diberikan skor atau nilai satu (1).

Berdasarkan keterangan diatas, maka nantinya akan diketahui nilai tertinggi adalah skor atau nilai tiga (3) sedangkan nilai terendahnya adalah mendapatkan nilai atau skor satu (1).

2. Teknik Pendukung

a. Wawancara

Pada hakikatnya wawancara merupakan sebuah cara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti berkeinginan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti (Sugiyono, 2019). Oleh karenanya, wawancara merupakan sebuah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber guna mengumpulkan data yang mendukung untuk peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian.

Dalam hal ini wawancara dilakukan secara acak kepada salah satu responden peserta didik secara *online* karena terbatasnya waktu dan kondisi di tengah pandemi serta pembelajaran daring ini guna mengefesiensi waktu. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan apabila peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Validitas adalah sebuah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006). Sedangkan menurut Azhar dan Ardi (2008) menjelaskan bahwa validitas adalah sebuah slala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang diukur.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat di simpulkan bahwasannya uji validitas adalah suatu kontrol khusus terhadap teori-teori yang telah menghasilkan indikator variabel yang disesuaikan dengan maksud serta isi dari butir soal yang dilakukan melalui koreksi angket dan konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II.

Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing- masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi pearson validitas

x = Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan

y = Skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan

n = Banyaknya jumlah/subjek responden

(Sujarweni, 2012)

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumenn dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji coba dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Adapun kriteria diterima atau tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2008).

Berdasarkan nilai korelasi :

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.

- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi :

- a. Jika nilai signifikansi $> \alpha (0,05)$ maka item dinyatakan tidak valid.
 b. Jika nilai signifikansi $< \alpha (0,05)$ maka item dinyatakan valid.

B. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2011) menjelaskan bahwasanya reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwasannya suatu instrumen cukup serta dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah baik. Untuk Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* digunakan rumus berikut (Sulisyanto dalam Wibowo. 2012):

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pertanyaan atau pernyataan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah variabel pada butir

$\sigma 1^2$ = Varian total

Menurut Sekara (dalam Wibowo, 2012) memaparkan bahwasannya kriteria penilaian uji reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1	< 0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Wibowo (2012)

Selain itu, nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai cronbach's alpha pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $dfN - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo, 2012) :

- Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- Jika $r_{hitung} (r_{\alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan dengan program SPSS adalah sebagai berikut :

- Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikuti sertakan.
- Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
- Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah hasil data dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat digunakan untuk membuat suatu kesimpulan. Analisis data juga bertujuan untuk menyederhanakan suatu informasi baru yang nantinya akan lebih mudah untuk di pahami. Analisis data pada penelitian ini akan dilakukan adalah uji prasyarat analisis dan analisis akhir atau uji hipotesis.

A. Analisis Ditribusi Frekuensi

Analisis data frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (Kebiasaan Bermain *Game Online*) dan angket (Etika Berkomunikasi). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta presentase tingkat pengaruh dari kebiasaan bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik. Analisis ditribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi dalam Wahab (2021) dengan persamaan sebagai berikut :

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = Besarnya presentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang dapat ditafsikan sebagai berikut :

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Arikunto, 2019).

B. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu percobaan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 20 untuk memperoleh koefisiennya. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *kolmogorv smirnov*, karena sampel yang digunakan merupakan mempunyai skala yang besar ≥ 50 .

Berikut rumus uji *Kolmogrov Smirnov*:

$$D = |F_s(x) - F_s(x)|_{\max}$$

Keterangan:

$F_S x$ = Distribusi frekuensi kumulatif sampel

$F_t x$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Pedoman dalam pengambilan hasil akhir menggunakan uji *kolmogrov* adalah jika nilai Sig. Atau probabilitas ($p \geq 0,05$) data bertribusi normal dan jika nilai Sig. Atau probabilitas ($p \leq 0,05$) data bertribusi tidak

normal. Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan. Jika data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik, sedangkan jika data tidak berdistribusi tidak normal maka dapat menggunakan metode nonparametrik (Sugiyono, 2008).

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah Kebiasaan Bermain *Game Online* (Variabel X) dan Etika Berkomunikasi (Variabel Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Menurut Prayitno (2008) memaparkan bahwa sannya uji linieritas biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS 20 dengan menggunakan *Test For Linearity* pada taraf sig 0,05 dan dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan apabila signifikansi linier berkurang dari 0,05. Uji yang digunakan adalah uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat residu

(Sutrisno Hadi, 2014)

Dasar pengambilan keputusan uji linearitas sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig > 0.05, maka mempunyai hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b. Jika nilai Sig < 0.05, maka tidak mempunyai hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

C. Analisis Data

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (*anova*) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier.

Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TPACK (X) Terhadap Penguatan Karakter Mandiri (Y).

Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variabel dependent

X = Prediktor

a = Harga Y ketika harga $X = 0$ (Harga Konstanta)

b = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Kebiasaan Bermain *Game Online* (X) sebagai variabel bebas dengan Etika Berkomunikasi (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana untuk memperoleh koefisien signifikannya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05 maka ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap etika berkomunikasi (Y)
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh kebiasaan bermain *game online* (X) terhadap etika berkomunikasi(Y).

3.9 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu bentuk upaya mempersiapkan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis yang didalamnya meliputi adanya perencanaan, prosedur, sampai dengan pelaksanaan penelitian di lapangan. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan appa yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut :

A. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 27 September 2021 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. dan pembimbing pembantu yaitu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.

B. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor 50/UN26.13.02.01/PP.07.02.02/I/2021 pada tanggal 14 Oktober 2021, maka penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 3 Natar. Adapun maksud dilakukannya penelitian pendahuluan ini adalah untuk memperoleh data mengenai jumlah peserta didik serta gambaran secara

umum tentang berbagai hal yang akan diteliti dalam penyusunan proposal penelitian. Penelitian ini ditunjang oleh beberapa literatur dan arahan dari dosen pembimbing.

C. Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan untuk melaksanakan seminar proposal. Melalui beberapa tahapan yaitu dari adanya perbaikan proposal sampai dengan akhirnya proposal disetujui oleh Pembimbing II pada tanggal 6 September 2022 dan Pembimbing I pada tanggal 6 September 2022. Lalu, seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 13 September 2022. Adapun tujuan dari diadakan nya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari dosen pembahas.

D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Penulis menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 66 Peserta Didik dengan jumlah soal 20, dalam rangka penyusunan angket tersebut, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat kisi-kisi angket tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar.
2. Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Berkomunikasi Peserta Didik SMP Negeri 3 Natar.
3. Kemudian mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II, setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan pembimbing II. Kemudian mengadakan uji coba kepada sepuluh orang responden diluar dari sampel yang sebenarnya.

E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan nomor surat 3902/UN26.13/PN.01.00/2023 yang ditunjukkan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Setelah mendapatkan surat pengantar dari Dekan, kemudian penulis mengadakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 14 September 2023, dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba angket kepada 10 responden diluar sampel yang sebenarnya. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu uji coba validitas dan uji coba reliabilitas.

1. Uji Coba Validitas Angket

Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan (SPSS) versi 20 dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel yaitu Pengaruh Bermain Game Online (Variabel X) dan Etika Berkomunikasi (Variabel Y). Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 20 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) Analyze >> Correlate >> Bivariate; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak Variabels; (4) Klik Pearson >> OK. Output hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh orang responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20

Item	R hitung	R tabel	Keputusan
Q1	0.684*	0,576	Valid
Q2	0.922**	0,576	Valid
Q3	0.617	0,576	Valid
Q4	0.689*	0,576	Valid
Q5	0.653*	0,576	Valid
Q6	0.689*	0,576	Valid
Q7	0.922**	0,576	Valid
Q8	0.600	0,576	Valid
Q9	0.617	0,576	Valid
Q10	0.684*	0,576	Valid
Q11	0.763*	0,576	Valid
Q12	0.617	0,576	Valid
Q13	0.653*	0,576	Valid
Q14	0.763*	0,576	Valid
Q15	0.684*	0,576	Valid
Q16	0.616	0,576	Valid
Q17	0.763*	0,576	Valid
Q18	0.617	0,576	Valid
Q19	0.763*	0,576	Valid
Q20	0.684*	0,576	Valid
Q21	0.630	0,576	Valid
Q22	0.684*	0,576	Valid

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 20

Item	R hitung	R tabel	Keputusan
Q23	0.617	0,576	Valid
Q24	0.763*	0,576	Valid
Q25	0.630	0,576	Valid
Q26	0.684*	0,576	Valid
Q27	0.617	0,576	Valid
Q28	0.600	0,576	Valid
Q29	0.763*	0,576	Valid
Q30	0.763*	0,576	Valid
Q31	0.600	0,576	Valid
Q32	0.630	0,576	Valid
Q33	0.763*	0,576	Valid
Q34	0.630	0,576	Valid

Sumber : Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 20, maka untuk angket Pengaruh Bermain Game Online atau variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 22 item karena setiap item $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan level signifikansi sebesar 5% (0,05). Sedangkan, pada angket variabel (Y) atau Etika Berkomunikasi menunjukkan angket diperoleh item yang valid berjumlah 12 item, kemudian item yang valid tersebut akan digunakan untuk menganalisis data selanjutnya. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan menggunakan SPSS versi 20, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 34 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis selanjutnya.

2. Uji Coba Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari data hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak items, skor total tidak diikutkan; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK*. *Output* hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan apabila uji reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan apabila diatas 0.8 adalah baik. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	70.20	311.956	.659	.964
Q2	71.10	297.656	.924	.962
Q3	71.10	310.322	.570	.964
Q4	71.10	304.100	.680	.963
Q5	70.90	305.211	.615	.963
Q6	71.10	304.100	.680	.963
Q7	71.10	297.656	.924	.962
Q8	70.80	304.844	.583	.964
Q9	71.10	310.322	.570	.964
Q10	70.20	311.956	.659	.964
Q11	70.70	298.678	.753	.963
Q12	71.10	310.322	.570	.964
Q13	70.90	305.211	.615	.963
Q14	70.70	298.678	.753	.963
Q15	70.20	311.956	.659	.964
Q16	70.90	305.656	.599	.964
Q17	70.70	298.678	.753	.963
Q18	71.10	310.322	.570	.964
Q19	70.70	298.678	.753	.963
Q20	70.20	311.956	.659	.964
Q21	70.70	303.344	.601	.964
Q22	70.20	311.956	.659	.964

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	22

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari angket/kuisisioner dapat dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0.6. Dengan demikian angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 menunjukkan hasil akhirnya untuk variabel X nya adalah 0,969 dengan jumlah 22 item pernyataan.

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Sepuluh Responden Diluar Sampel

Item-Total Statistics				
Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q23	71.10	310.322	.570	.964
Q24	70.70	298.678	.753	.963
Q25	70.70	303.344	.601	.964
Q26	70.20	311.956	.659	.964
Q27	71.10	310.322	.570	.964
Q28	70.80	304.844	.583	.964
Q29	70.70	298.678	.753	.963
Q30	70.70	298.678	.753	.963
Q31	70.80	304.844	.583	.964
Q32	70.70	303.344	.601	.964
Q33	70.70	298.678	.753	.963
Q34	70.70	303.344	.601	.964

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	12

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 pada variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,971. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari hasil minimal 0,6 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 12 item yang dikatakan valid.

Oleh karenanya, berdasarkan hasil perhitungan dua angket diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket *Bermain Game Online* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,96 ($0,96 > 0,6$) dari 22 item pernyataan yang valid. Kemudian untuk angket *Etika Berkomunikasi* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,97 ($0,97 > 0,6$) dari 12 item pernyataan yang valid. Dengan demikian 22 dan 12 item pernyataan dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar, dapat disimpulkan bahwasannya bermain *game online* berpengaruh positif terhadap etika berkomunikasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Natar. Bermain *game online* berpengaruh sebesar 39,3% terhadap etika berkomunikasi peserta didik dan sisanya sebesar 60,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar bermain *game online*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua diharapkan dapat lebih mendampingi, menjelaskan, memilihkan, dan menjadwalkan kegiatan bermain *game online* pada anak. Selain itu melakukan pembatasan durasi bermain *game online* dan juga pelarangan untuk bermain *game online* tertentu dengan disertai penjelasan atau bahkan diskusi bersama anak. Dengan demikian akan muncul kesadaran sehingga tanpa dilarang orang tuapun anak tidak bermain *game online* yang dilarang tersebut.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat mengawasi peserta didik dalam penggunaan piranti teknologi dan menjadi kontrol berkomunikasi agar peserta didik menjadi bijak dalam bermain *game online* serta berkomunikasi dengan baik agar dapat terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik lagi kedepannya.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk mampu bijak dalam bermain *game online* agar *game* tersebut menjadilah satu opsi ketika penat sepulang sekolah serta dapat berkomunikasi dilingkungan sekolah maupun dimasyarakat sehingga dapat menjaga nama baik sekolah dan menghormati orang tuanya dirumah serta guru disekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai *game online* dalam memberikan dampak etika berkomunikasi peserta didik serta mengkaji lebih banyak sumber referensi yang terkait dengan *game online* maupun etika berkomunikasi peserta didik agar hasil penelitiannya dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2013. *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing. 4: 9-40
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi. *ejournal ilmu komunikasi* , Vol. 4, No. 1.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Vol. 4 No. 1.
- Anggraini, Y. (2016). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. Vol. 4 No. 3.
- Anshori, M., & Iswati, S. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*: edisi 1. Airlangga University Press.
- Arikunti, Suharsimi. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Arisman, Dwi. 2015. Analisis Korelasi Bermain *game online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Ejurnal Fakultas Teknik UMP*. 2: 20-30.
- Azhar, N., & Adri, M. 2008. Uji Validitas Dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. *Didapatkan: <http://elektronika.unp.ac.id> [30 Oktober 2021]*.
- Basori, A. (2017). Etika dan Etiket. Vol. 4, No. 2.
- Bertens, K. (2012). *Etika, Seri Filsafat Atma Jaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dahliah. (2015). Game Online dan Interaksi Sosial. *Menyorot Intensitas dan Interaksi Sosial Gamer* , Vol. 2 No. 2.
- Dewandari, Saptarini. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

3:32-34.

- Fahlepi, Roma Doni. 2018. Dampak *Game Online* bagi Penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4/21-5
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hasan. 2014. *Multiplayer Online Game*. Gramedia, Bandung.
- Jinan, Miftahul. 2015. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Filla Press, Sidoarjo
- Johannesen, R. L. (2018). *Ethics in Human Communication*. England: Waveland Press.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2014). *Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction*. Digital Games Research Association.
- Martono, N. (2010). *Statistik Sosial : Teori dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Maulida, L. (t.thn.). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*,. Dipetik July 8, 2019, dari [https:// www.tek.id/amp/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A?espv=1](https://www.tek.id/amp/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A?espv=1)
- Mulyana, Deddy. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Priyanto, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Dan Uji Statistik*. Yogyakarta : Media Komunikasi.
- Rahmad Nico, Suryanto. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar*. Jom FISIP, 2/2 1-15.
- Rafiq, M. (2012). *Dependency Theory* (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). Vol. VI, No. 1.
- Riduwan & Akdon. 2009. *Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak (1st ed.)*. Pustaka Mina, Jakarta.
- Sarwono, J. 2017. *Mengenal Prosedur-Prosedur Populer Dalam SPSS 23*. Elex Media Komputindo.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.

- Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Solomon, R. C. (2012). *Etika : Suatu Pengantar, Penerjemah R. Andre Karo-Karo*. Jakarta: Erlangga.
- Steinkuchler, A. C., & Dmitri, W. (2016). *Where Everybody Knows Your Your (Screen) Name : Online Game as "Third Places"*. Journal Computer - Mediated.
- Sugiyono, P. D. 2014. Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 291, 292.
- Sugiyono. 2008. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sujarweni, V., Endrayanto, P. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Grajha Ilmu.
- Sulastrina, M. ridwan said ahmad. 2019. Dampak *Game Online* pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM*, 102-107
- Suprianto, D., & Romadhon, I. (2017). Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar. Vol. 4 No. 2.
- Surbakti, K. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja, 1(1), *Jurnal Curere* : 32.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Analisis Regresi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Tri, Rizqi. (2016). Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1/1 45-50.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Vol. 4, No. 1.
- Wright, J. (2011). The effects of video game play on the academic performance. *Modern Psychological Studies*, 17(1), 37–44.
- Yee. 2015. Motivations of Play in Online Games. *Journal of Cyber Psikology and Behavior*, 9,772-775
- Young, K. S. (2011). *Internet Addiction : A Handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: John Wiley and Son