

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi (Studi siswa SMAN 1 Payaraman) adalah sebagai berikut :

Melalui analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil $Y = 3,13 + 0,41X$, dengan variabel X yakni *Game Online* terdiri dari 5 dimensi yaitu *compulsion*, *Conflict*, *problems*, *sailence*, dan *withdrawal* terhadap variabel Y yakni Etika Berkomunikasi dengan 3 dimensi yaitu kesopanan, kesantunan dan kepedulian. Kemudian untuk hasil t_{hitung} diperoleh sebesar 3,070 sedangkan melihat t_{tabel} diperoleh nilai sebesar 2,035. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,070 > 2,035$), maka jumlah t_{hitung} lebih dari jumlah t_{tabel} . Dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh *Game Online* terhadap Etika Berkomunikasi.

Melalui korelasi *product moment*, diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,471$ berarti korelasinya berdasarkan interval nilai r menurut Wiratna Sujarweni adalah cukup. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r_{tabel} diperoleh nilai sebesar 0,334. Hal ini berarti bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,471 > 0,334$), maka korelasi *product moment* tersebut signifikan.

B. Saran

- a. Orangtua diharapkan dapat lebih mendampingi, menjelaskan, memilihkan, dan menjadwalkan kegiatan bermain *game online* pada anak.
- b. Diharapkan orang tua 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 orangtuapun anak tidak bermain *game online* yang dilarang tersebut.
- c. Diharapkan orangtua mencari kegiatan alternatif. Temukan kegiatan yang bisa membantu anak menghabiskan waktunya. Kegiatan fisik akan sangat membantu tumbuh kembangnya, tetapi jangan berlebihan. Masih banyak kegiatan positif lain, misalnya membaca buku dongeng, berjalan-jalan dan bermain.
- d. Diharapkan kepada remaja khususnya yang masih berstatus pelajar untuk tidak melupakan hakikatnya sebagai pelajar yang senantiasa mengikuti aturan serta menjaga nama baik sekolah dan menghormati orang tuanya dirumah.

Daftar Pustaka

- 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.
- APJII. (2018, Maret 22). Dipetik February 19, 2019, dari Penetrasi Internet di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa: <https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018>
- Azwar. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Sigma Alpha.
- 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.
- Jannah, N., Mudjiran, & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Vol. 4 No.4.
- 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)
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rafiq, M. (2012). Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). Vol. VI, No. 1.
- 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.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers.
- Suprianto, D., & Romadhon, I. (2017). Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar. Vol. 4 No. 2.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Vol. 4, No. 1.
- Young, K. S. (2011). *Internet Addiction : A Handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: John Wiley and Son.

Distribusi Nilai r_{tabel}

Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Distribusi Nilai t_{tabel}

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.662
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640
91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639
93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638
94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637
95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637
96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633
101	1.292	1.663	1.986	2.369	2.633
102	1.292	1.663	1.986	2.369	2.632
103	1.292	1.663	1.986	2.368	2.631
104	1.292	1.663	1.985	2.368	2.631
105	1.292	1.663	1.985	2.367	2.630
106	1.291	1.663	1.985	2.367	2.629
107	1.291	1.662	1.984	2.366	2.629
108	1.291	1.662	1.984	2.366	2.628
109	1.291	1.662	1.984	2.365	2.627
110	1.291	1.662	1.983	2.365	2.627
111	1.291	1.662	1.983	2.364	2.626
112	1.291	1.661	1.983	2.364	2.625
113	1.291	1.661	1.982	2.363	2.625
114	1.291	1.661	1.982	2.363	2.624
115	1.291	1.661	1.982	2.362	2.623
116	1.290	1.661	1.981	2.362	2.623
117	1.290	1.661	1.981	2.361	2.622
118	1.290	1.660	1.981	2.361	2.621
119	1.290	1.660	1.980	2.360	2.621
120	1.290	1.660	1.980	2.360	2.620

Dari "Table of Percentage Points of the t-Distribution." Biometrika, Vol. 32. (1941), p. 300. Reproduced by permission of the Biometrika Trustees.

Kuesioner Penelitian

Nama	
Jenis Kelamin	
TTD	

Teknik Pengisian Kuesioner :

1. Kuesioner ini diisi oleh responden dengan cara mengisi kuesioner yang diberikan langsung oleh peneliti.
2. Jawaban yang dipilih dengan memberikan tanda centang (√)

Pernyataan

Variabel X = *Game Online*

Compulsion/Dorongan Untuk Bermain Game Secara Terus Menerus

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
1	Bermain <i>game online</i> karena meniru teman-teman yang lain					
2	Bermain <i>game online</i> karena ikut <i>trend</i>					

Conflict/Konflik Dengan Individu Lain

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
3	Bermain <i>game online</i> membuat kurang bersosialisasi					
4	Berkata kasar ketika diganggu bermain <i>game online</i>					

Problems/Timbul Permasalahan Pada Diri Sendiri

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
5	Bermain <i>game online</i> menimbulkan masalah negatif pada kesehatan					
6	Bermain <i>game online</i> membuat malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain)					
7	Bermain <i>game online</i> dapat menurunkan nilai di sekolah					

Sailence/Arti Penting

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
8	Kebanyakan waktu luang digunakan untuk bermain <i>game</i>	1	2	3	4	5
9	Selalu memikirkan <i>game online</i>	1	2	3	4	5

Withdrawal/Penarikan

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
10	Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game</i>					
11	Penasaran terhadap level selanjutnya					

Variabel Y = Etika Berkomunikasi

Kesopanan

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
12	Menolak orang yang meminta bantuan					
13	Mengacuhkan orang di sekitar					

Kesantunan

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
14	Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain di dalam <i>game</i>					
15	Membuat suara gaduh saat bermain <i>game</i>					

Kepedulian

NO	Indikator	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
16	Sosialisasi menjadi kurang					
17	Bermain <i>game online</i> mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu					