

**PENGARUH *GAME ONLINE*
TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI
(STUDI SISWA SMAN 1 PAYARAMAN)**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi**

OLEH :

**Milano Fajar Anugerah
NIM : 1537010035**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
1441 H/2019**

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fak. Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik, UIN Raden Fatah
Di
Palembang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara Milano Fajar Anugerah NIM 1537010035 yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)” sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah, terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,

Dr. Yenrizal, M. Si
NIP. 197401232005011004

Palembang, Agustus 2019

Pembimbing II,

Gita Astrid, M. Si
NIDN. 2025128703

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Milano Fajar Anugerah
NIM : 1537010035
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi
(Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang pada :

Hari / Tanggal : Kamis / 15 Agustus 2019
Tempat : Ruang Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata I (SI) pada jurusan Ilmu Komunikasi.

Palembang, 15 Agustus 2019
DEKAN,

Prof. Dr. Izomiddin, M. A
NIP. 196206201988031001

TIM PENGUJI

KETUA,

SEKRETARIS,

Drs. H. Hambali, M.Si
NIP. 195609041981031001

Sepriadi Saputra, M.I.Kom
NIP. 199209112019031015

PENGUJI I,

PENGUJI II,

Dr. Kun Budianto, S.Ag, M.Si
NIP. 197612072007011010

M. Miftah Farid, M.I.Kom
NIDN. 0202108402

Motto dan Persembahan

Motto :

“ No matter how dark the night, morning always comes, and our journey begins a new.” – **Lulu**, Final Fantasy X

“Tidak peduli seberapa gelapnya malam, pagi selalu datang, dan perjalanan kita dimulai kembali.” – **Lulu**, Final Fantasy X

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, ayahandaku tercinta Didi Lesmana dan ibundaku tersayang Leni Marlina.
2. Orang yang selalu memberi semangat dan motivasi, pendampingku Hardiyanti
3. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Milano Fajar Anugerah
Tempat & Tanggal Lahir : Payaraman, 10 November 1998
NIM : 1537010035
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.

Demikian Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidak benaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 21 Agustus 2019
Yang membuat Pernyataan,

Materai Rp. 6000,-

Milano Fajar Anugerah
NIM. 1537010035

Kata Pengantar

Alhamdulillah robbil-‘alamiin. Atas berkat limpahan rahmat dan karunia yang telah Allah SWT. berikan kepada saya dan kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW. yang telah memberikan pencerahan kepada umat muslim dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Skripsi yang saya buat ini mengambil judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman), penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama saya banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. H. Muhammad Sirozi, M.A., Ph.D, selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Prof. Dr. H. Izomiddin, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.
3. Reza Aprianti, M.A., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang.

4. Dr. Yenrizal, M.Si, selaku dosen Pembimbing Skripsi I yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Gita Astrid, M.Si, selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan saya selama menyusun skripsi dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
6. SMAN 1 Payaraman, tempat saya mengadakan penelitian dan banyak sekali memperoleh informasi yang bisa membantu saya menyusun skripsi.
7. Seluruh Bapak / Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Didi Lesmana dan ibunda tersayang Leni Marlina yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada saya.
9. Segenap keluarga dan teman-teman seangkatan, terutama kelas Ilmu Komunikasi B angkatan 2015 yang selalu menyemangati dan mengisi hari-hari menjadi sangat menyenangkan.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang saya miliki. Oleh karena itu, saya mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang ilmu komunikasi.

Palembang, 21 Agustus 2019

Penulis,

(Milano Fajar Anugerah)

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto dan Persembahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
<i>Abstract</i>	xii
Abstrak	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka	7
1. <i>Game Online</i>	7
2. Etika Berkomunikasi	9
3. Penelitian Terdahulu.....	11
F. Kerangka Teori.....	19
1. <i>Dependency Theory</i> (Teori Ketergantungan)	19
2. Pemikiran Dasar Teori Ketergantungan	20
G. Kerangka Berpikir	24
H. Hipotesis Penelitian.....	25
I. Metodologi Penelitian	26
1. Pendekatan / Metode Penelitian	26
2. Data dan Sumber Data.....	26
3. Teknik Pengumpulan Data	27
4. Lokasi Penelitian	27
5. Variabel Penelitian	28
6. Populasi dan Sampel.....	30
7. Uji Validitas Data	32
8. Uji Reliabilitas.....	34
9. Teknik Analisis Data	35
J. Sistematika Penulisan Skripsi	37
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	39
A. Gambaran Umum SMAN 1 Payaraman.....	39
B. Visi dan Misi SMAN 1 Payaraman.....	44
C. Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman	45

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
1. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Etika Berkomunikasi	50
2. Pembahasan.....	58
BAB IV PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
Daftar Pustaka	107
Lampiran	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Riset Terdahulu	13
Tabel 1.2	Tahapan Penelitian	25
Tabel 1.3	Operasional Variabel Penelitian.....	27
Tabel 1.4	Validitas Kuesioner Penelitian.....	29
Tabel 2.1	Sarana Prasarana SMAN 1 Payaraman	38
Tabel 2.2	Rombongan Belajar SMAN 1 Payaraman	38
Tabel 2.3	Kegiatan Ekstrakurikuler SMAN 1 Payaraman	40
Tabel 2.4	Capaian Kinerja Kepala Sekolah SMAN 1 Payaraman	42
Tabel 3.1	Kriteria Penilaian Berdasarkan Rata-rata Skor	47
Tabel 3.2	Item Kuesioner 1	48
Tabel 3.3	Item Kuesioner 2	50
Tabel 3.4	Item Kuesioner 3	52
Tabel 3.5	Item Kuesioner 4	55
Tabel 3.6	Item Kuesioner 5	57
Tabel 3.7	Lama Bermain <i>Game</i> Dalam Sehari	60
Tabel 3.8	Item Kuesioner 6	60
Tabel 3.9	Item Kuesioner 7	63
Tabel 3.10	Item Kuesioner 8	65
Tabel 3.11	Item Kuesioner 9	68
Tabel 3.12	Item Kuesioner 10	70
Tabel 3.13	Item Kuesioner 11	73
Tabel 3.14	Item Kuesioner 12	76
Tabel 3.15	Item Kuesioner 13	79
Tabel 3.16	Item Kuesioner 14	82
Tabel 3.17	Item Kuesioner 15	84
Tabel 3.18	Item Kuesioner 16	86
Tabel 3.19	Item Kuesioner 17	89
Tabel 3.20	Kategori Penilaian	91
Tabel 3.21	Variabel Entered / Removed	93
Tabel 3.22	Koefisien	93
Tabel 3.23	Uji Nilai Signifikansi	94
Tabel 3.24	Koefisien Regresi Sederhana	95
Tabel 3.25	Kriteria Penilaian Hubungan Koefisien Korelasi.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lokasi SMAN 1 Payaraman dari Satelit	35
Gambar 2.2	Rekapitulasi Sekolah	38
Gambar 2.3	Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman	44
Gambar 3.1	Histogram Indikator X.1	48
Gambar 3.2	Histogram Indikator X.2	50
Gambar 3.3	Histogram Indikator X.3	52
Gambar 3.4	Histogram Indikator X.4	55
Gambar 3.5	Histogram Indikator X.5	57
Gambar 3.6	Histogram Indikator X.6	60
Gambar 3.7	Histogram Indikator X.7	63
Gambar 3.8	Histogram Indikator X.8	65
Gambar 3.9	Histogram Indikator X.9	68
Gambar 3.10	Histogram Indikator X.10	70
Gambar 3.11	Histogram Indikator X.11	73
Gambar 3.12	Histogram Indikator Y.1	76
Gambar 3.13	Histogram Indikator Y.2	79
Gambar 3.14	Histogram Indikator Y.3	82
Gambar 3.15	Histogram Indikator Y.4	84
Gambar 3.16	Histogram Indikator Y.5	86
Gambar 3.17	Histogram Indikator Y.6	89
Gambar 3.18	Uji Regresi Linier Sederhana <i>Scatter / Dot</i>	96

Abstract

This study is entitled "The Effect of Online Games on Communicating Ethics (Study of Senior High School Students 1 Payaraman)". When gamers play online games too often anywhere and anytime, they will unwittingly get carried away when playing online games in their daily lives. Habits such as saying dirty, swearing, and mocking or discriminating against other individuals in the game online which will hurt the ethics of communicating. This study aims to determine how much influence the Online Game (Variable X) on the ethics of communicating students or adolescents (Variable Y). The population in this study amounted to 120 people and the sample used was a saturated sample, so the number of samples taken was all members of the population of 120 people used as a sample who were students of class XII of SMAN 1 Payaraman. The research methodology uses quantitative research by collecting and measuring data in the form of questionnaires. The theory used in this study is the theory of media dependence (Dependency Media Theory) where new media is currently a very important requirement in everyday life, causing opium or dependence. Primary data in this study were obtained from a questionnaire whose measurement scale used a Likert scale and was statistically processed using the SPSS 22.0 program, namely validity test, reliability test, simple linear regression test, and hypothesis testing. Based on the results of the study it can be concluded that the results of testing the hypothesis obtained by the value of t-count for the variable playing online games are equal to 4,330 with a significance level of 0,000. The value of t-table at $\alpha = 0.05\%$ is 1.660. Based on the hypothesis test criteria, namely, t-count > t-table ($4,330 > 1,660$) with a significance value (less than 0.05) then H1 is accepted, meaning that there is an influence of online games on the ethics of communicating.

Keywords: Online Games, Communication Ethics

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN1 Payaraman)”. Ketika seorang *gamer* terlalu sering bermain *game online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar akan terbawa suasana saat bermain *game online* di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, mengumpat, dan mengejek atau mendiskriminatif individu lain di dalam *game online* yang nantinya membawa dampak buruk pada etika berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa ataupun remaja (Variabel Y). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 120 orang dan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, maka jumlah sampel penelitian yang diambil adalah semua anggota populasi 120 orang digunakan sebagai sampel yang merupakan siswa kelas XII SMAN1 Payaraman. Metodologi penelitian menggunakan penelitian kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angket. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan media (*Dependency Media Theory*) dimana media baru saat ini menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga menyebabkan rasa candu atau ketergantungan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang skala pengukurannya menggunakan skala likert dan diolah secara statistik dengan program SPSS 22.0 yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} untuk variabel bermain *game online* adalah sebesar 4,330 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai t_{tabel} pada $\alpha = 0,05\%$ adalah 1,660. Berdasarkan kriteria uji hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,330 > 1,660$) dengan nilai signifikansi (kurang dari 0,05) maka H_1 diterima, artinya ada pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi.

Kata Kunci : *Game Online*, Etika Berkomunikasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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.

Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana permainan dan hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal dengan *game online*.

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya kesenangan dan ketagihan disaat sering bermain *game online*. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan menjadi ketergantungan terhadap *game online* tersebut.

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.¹ 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.² Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja.³

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.⁴ 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.⁵

¹Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*, 2015, Vol. 4, No. 4

²Young & Abreu dalam, Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*, 2015, Vol. 4, No. 4

³*Ibid.*

⁴*Ibid.*

⁵*Ibid.*

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. Hal tersebut menunjukkan bahwa internet di Indonesia sudah mencapai 50% lebih dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 262 juta jiwa.⁶ Angka tersebut meningkat sebanyak 19% dibandingkan dengan tahun 2017 yang mencapai 105 juta pengguna. 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/mendownload permainan melalui internet.⁷

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. Karena itu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalaninya sehari-hari.

Seseorang yang tidak tahu kapan harus berhenti bermain *game* akan melupakan banyak hal, seperti tingkah laku mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai pelajar atau mahasiswa, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya. Tentu akan berbahaya jika dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi

⁶APJII edisi 22 Maret 2018, *Penetrasi Internet Di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa*, (Online), (<https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018>, diakses 19 Februari 2019).

⁷*Ibid.*

muda. Terkhusus siswa kelas XII SMA1 Payaraman, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan.

Peneliti mengambil siswa kelas XII SMA1 Payaraman sebagai subjek penelitian ini, dikarenakan siswa kelas XII adalah siswa tingkat akhir pada Sekolah Menengah Atas (SMA). Setelah siswa tersebut menyelesaikan pendidikannya, otomatis dia akan berada ditengah-tengah masyarakat terlepas apakah dia akan melanjutkan atau tidak ke jenjang perguruan tinggi.

Etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman sangat buruk, berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik, mendiskriminatif ke sesama teman merupakan hal yang biasa mereka lakukan saat bermain *game online*. Tak jarang hal ini membuat mereka terbiasa dengan etika berkomunikasi yang buruk di lingkungan sehari-hari.

SMA1 Payaraman memiliki jumlah siswa mencapai 372 siswa dimana kurang dari setengahnya adalah siswa kelas XII yaitu sebanyak 120 orang. Setelah *game online* masuk ke daerah-daerah khususnya di desa Payaraman pada tahun 2010, remaja atau siswa mulai kecanduan bermain *game online* di *handphone*, *tab*, dan komputer yang mereka miliki, dan ada pula sebagian yang bermain di warnet (warung internet).

Pantauan dan data dari Padang Ekspres 80% siswa pelajar kecanduan bermain *game* dengan menghabiskan waktu 4 hingga 6 jam seharusnya sehingga membuat siswa lupa waktu, makan, belajar.⁸ Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang, serta membuat perilaku siswa menjadi adiksi, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain *game*.

Kecanduan *game online* ini berakibat tidak baik terhadap etika berkomunikasi remaja atau siswa di SMA1 Payaraman. Kalau dulu hubungan seorang siswa atau remaja dengan orangtua di rumah, guru di sekolah, dan teman sebayanya terjalin baik. Namun, setelah adanya *game online* ini mulai ada kecendrungan bersikap tidak sopan, kurang ajar, dan cara bicaranya jadi kasar.

Ketika mereka terlalu sering bermain *game online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar biasanya terbawa suasana saat bermain *game online* dikehidupan 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 siswa yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat

⁸Padang Ekspres, dalam Nurul Jannah, Mudjiran & Nirwana, H., *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, 2015 Vol. 4 No.4.

menurunkan tingkat kepatuhan dan kesopanan pada orang tua, guru, dan antar individu lain.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka di rumuskan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari paparan diatas adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu :

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan memperkaya khasanah keilmuan di bidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam etika berkomunikasi remaja dalam hal ini siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.
- b. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam memperbaiki etika berkomunikasi interpersonal siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman maupun siswa atau remaja di tempat lain.

E. Tinjauan Pustaka

1. *Game Online*

Game online secara terminologi berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan jaringan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.⁹

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer.¹⁰ *Game* dapat berupa konsol, *handled*,

⁹Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (PT. Bounabooks, 2012).

¹⁰ Yeni Nabilla Akmarina, *ejournal ilmu komunikasi, Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi*, 2016, Vol. 4, No. 1

bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Sejarah dan perkembangan *Game Online*.¹¹

a. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar.¹²

1. Siswa jadi mengerti dalam mengaplikasikan teknologi.
2. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
3. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
4. Emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game.
5. Siswa akan lebih berfikir kreatif.

b. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar.¹³

1. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
2. Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*.
4. Lupa waktu.
5. Pola makan akan terganggu.
6. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini.
7. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
8. Melawan orang tua, membantah dan berperilaku kasar.
9. Lebih sering berbohong.

¹¹*Ibid.*

¹²*Ibid.*

¹³*Ibid.*

2. Etika Berkomunikasi

a. Pengertian Etika

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.

Etika menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.¹⁴ Sedangkan 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.¹⁵

¹⁴K. Bertens, *Etika, Seri Filsafat Atma Jaya*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2007)

¹⁵Darwin dalam, Richard L. Johannesen, *Ethics in Human Communication*, (Waveland Press : England, 1988)

b. Bentuk Etika Berkomunikasi

Ada 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.¹⁶ 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.

¹⁶Bender, 2003

3. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya/terdahulu yang isinya berkaitan dengan topik penelitian yang akan diteliti adalah :

1. Mimi Ulfa “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”.¹⁷

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 hitung $\geq t$ 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). ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif korelasional. Teori yang digunakan adalah teori kecanduan *game online* dan perilaku sosial.

¹⁷Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, 2017, Vol 4. No. 1

2. Djoko Suprianto, Imam Romadhon “Pengaruh Media Komunikasi *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)”.¹⁸

Djoko Suprianto dan Imam Romadhon dalam penelitiannya “Pengaruh Media Komunikasi *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)” menjelaskan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial pelajar sangat tinggi sekali. Dari sisi penggunaan para pelajar ini menggunakan *smartphone* dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi dengan individu yang lain baik dari kelompok perkumpulan pertemanan atau dalam sebuah kelompok belajar itu sendiri maupun dari luar. *Smartphone* juga digunakan pelajar untuk mengakses media sosial seperti: *Twitter*, *facebook*, *BBM*, *instagram*, *game online*, internet dan aplikasi lainnya.

3. Dahliah “*Game Online* Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial *Gamer*”.¹⁹

Dahliah 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 negative tersebut perlu mendapatkan perhatian

¹⁸Djoko Suprianto, Imam Romadhon, *Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar*, 2017, Vol. 4 No. 2

¹⁹Dahliah, *Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*, 2015, Vol. 2 No.2

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.

4. Rika Agustina Amanda “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”.²⁰

Rika Agustina Amanda dalam penelitiannya “pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda” menjelaskan bahwa penelitian ini dalam menerapkan teori saat melakukan penelitian yaitu menggunakan 2 teori komunikasi yakni *technological determinism theory* dan teori belajar sosial.

5. Yuyu Anggraini “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)”.²¹

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.

²⁰Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, 2016, Vol. 4 No. 1

²¹Yuyu Anggraini, *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, 2016, Vol.4 No.3

Tabel 1.1
Riset Terdahulu

No.	Nama/Judul Penelitian	Metode/ Teori	Hasil	Perbedaan
1.	Mimi Ulfa “Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes <i>Game Center</i> Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”	Kuantitatif, Teori Kecanduan <i>Game Online</i> , Perilaku Sosial	Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan <i>game online</i> 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 hitung $\geq t$ tabel, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya	Dalam penelitian Mimi Ulfa peneliti memfokuskan dalam kecanduan <i>game</i> terhadap perilaku remaja, sedangkan saya memfokuskan kepada pengaruh dari <i>game online</i> terhadap etika berkomunikasi. Teori nya pun menggunakan teori kecanduan <i>game online</i> , sedangkan saya menggunakan teori <i>dependency theory</i> .

			signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan <i>game online</i> (X) terhadap perilaku remaja (Y).	
2.	Djoko Suprianto, Imam Romadhon “Pengaruh Media Komunikasi <i>Smartphone</i> Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)”	Kuantitatif, teori perkembangan media massa	Dari sisi penggunaan para pelajar ini Menggunakan <i>smartphone</i> dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi dengan individu yang lain baik dari kelompok perkumpulan pertemanan atau dalam sebuah kelompok belajar itu sendiri maupun dari luar.	Dari penelitian Djoko Suprianto meneliti tentang media <i>smartphone</i> sebagai variabel X nya, sedangkan saya meneliti tentang <i>game online</i> sebagai variabel X yang mempengaruhi variabel Y yaitu etika berkomunikasi.
3.	Dahliah “ <i>Game Online</i> Dan	Kualitatif, teori interaksi	Menjelaskan bahwa bermain	Metode penelitian yang

	Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial <i>Gamer</i> ”	sosial	<i>game online</i> dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar.	digunakan oleh Dahliah adalah metode kualitatif, yang hanya mendeskripsikan tentang dampak kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i> . Saya menggunakan metode kuantitatif dengan asumsi bahwa terdapat pengaruh <i>game</i> <i>online</i> terhadap etika berkomunikasi, makanya perlu dilakukan penarikan sampel untuk mengetahui korelasi data yang didapat.
4.	Rika Agustina Amanda “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Agresif	Kuantitatif, teori new media dan teori perilaku	Didapat hasil $R^2 = 0,709$ terdapat pengaruh antara bermain <i>game online</i> terhadap efektifitas berkomunikasi	Rika mencoba melakukan pendekatan dengan objek penelitian

	Remaja Di Samarinda”		dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur sebesar 70,9%.	menggunakan 2 teori yaitu: <i>technological determinism theory</i> dan teori belajar sosial. Sedangkan saya menggunakan teori <i>Stimulus – Response Model</i> . Yang berarti media memberikan rangsangan yang dominan kepada khalayak, sehingga khalayak menjadi kecanduan.
5.	Yayu Anggraini “Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)”	Kuantitatif, Teori <i>Use and Gratification</i> , dan teori <i>Media Dependency Theory</i>	Melalui <i>analisis regresi linear sederhana</i> , diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, dengan variabel x yakni <i>game online</i> terdiri dari 3 indikator yaitu frekuensi,	Secara metode penelitian ini hampir sama, namun penelitian saya kepada metode deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan setiap data dari variabelnya lalu

			<p>waktu, atensi terhadap variabel y yakni perilaku agresif remaja dengan 4 indikator yaitu <i>aggressiveness, verbal aggression, anger, hostility</i>. Kemudian untuk hasil t hitung peroleh sebesar 7,845 sedangkan melihat t tabel diperoleh nilai sebesar 0,195. 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 <i>game</i></p>	<p>dihitung jumlah data yang akan mendapatkan korelasi.</p>
--	--	--	---	---

			online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.	
--	--	--	---	--

Sumber : Diolah dari data sekunder, Maret 2019

F. Kerangka Teori

1. *Depedency Theory* (Teori Ketergantungan)

Penelitian ini menggunakan teori efek media dalam komunikasi interpersonal, kemudian teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) dipandang sesuai untuk membantu menjawab permasalahan penelitian ini. Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi.²² Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach pada tahun 1975 mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama. Tetapi, mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media akan merasakan

²²Mohd. Rafiq, *Depedency Theory* (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach), 2012, Vol. VI, No. 1

ketergantungan sehingga pengaruhnya pun akan lebih kuat pada kehidupannya.²³

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu sudah mulai tergantung pada media-media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki sifat ketergantungan terhadap media baik secara positif maupun secara negatif. Contohnya saja, banyak siswa saat ini yang sangat ketergantungan terhadap media *online* atau *new media*. Kecanduan terhadap media *game* juga menjadi salah satu kasus yang sedang melanda kalangan remaja saat ini.

2. **Pemikiran Dasar Teori Ketergantungan**

Dependency Theory (teori ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecendrungan terjadinya suatu efek media massa. Dalam penelitian ini adalah ketergantungan dari *game online* yang mempengaruhi atau berdampak terhadap etika berkomunikasi.

Dependency Theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut.²⁴ Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada

²³*Ibid.*

²⁴*Ibid.*

media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar.²⁵

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. *Pertama*, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak.²⁶

Kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka. Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.²⁷

²⁵*Ibid.*

²⁶*Ibid.*

²⁷*Ibid.*

Ketiga, dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut.²⁸

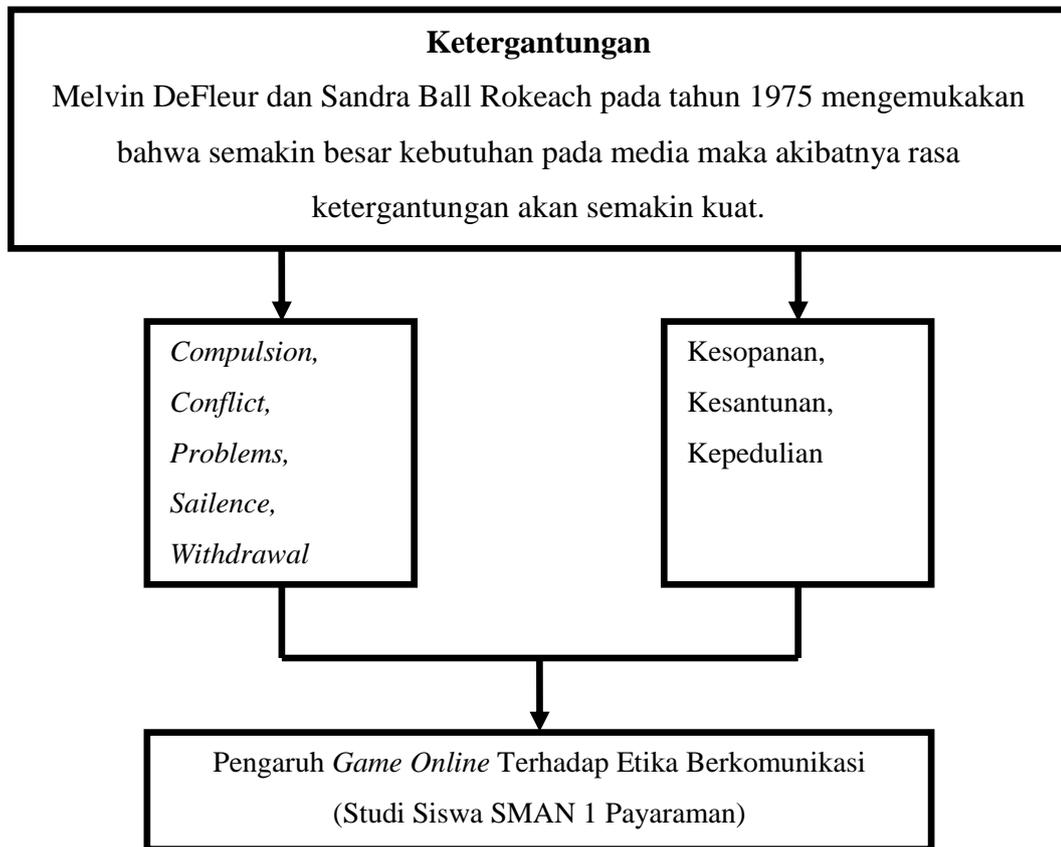
Teman-teman dan keluarga barang kali tidak tahu banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang mereka pelajari di media. Perhatikan mengenai penekanan pemaknaan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk pengharapan kita.

Terakhir yang **keempat**, semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh.²⁹

²⁸*Ibid.*

²⁹*Ibid.*

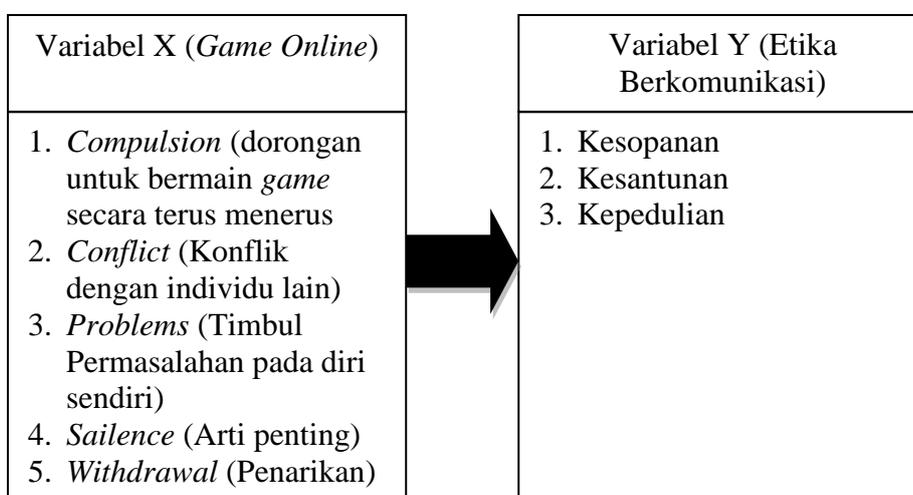
Uraian tersebut diatas dapat dibuat skema kerangka teori sebagai berikut :



Bagan 1.1 Kerangka Teori

G. Kerangka Berpikir

Variabel yang ada dari dalam penelitian ini adalah variabel X dan variabel Y. Hubungan kedua variabel ini adalah hubungan Asimetris (Kausal) atau dengan kata lain variabel X (*Game online*) mempengaruhi variabel Y (Etika berkomunikasi). Artinya, semakin tinggi X maka semakin rendah Y.



Bagan 1.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Penguatan uji hipotesis itu didasarkan kepada penelitian dari Mimi Ulfa.³⁰ Dari riset tersebut mengatakan menolak hipotesis nol (H_0), dan menyatakan hipotesis alternatif (H_1) Adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Berdasarkan penelitian Mimi Ulfa, maka diadopsi oleh peneliti dengan hipotesis sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol (H_0) : Menyatakan tidak adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_0 : \rho \neq 0$$

- b. Hipotesis Alternatif (H_1) : Menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_1 : \rho < 0 \text{ atau } H_1 : \rho > 0$$

³⁰Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, 2017, Vol 4. No. 1

I. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan/Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian statistik deskriptif dalam mengolah data yang diperoleh dari responden. Penelitian statistik deskriptif tidak dimaksudkan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (generalisasi). Analisis Statistik deskriptif hanya berlaku di tingkat sampel.³¹ Statistik deskriptif pada aplikasinya dan mempergunakan pendekatan kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angka.

2. Data dan Sumber Data

- a. Data Primer, Berdasarkan cara memperolehnya, data penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan penelitian menggunakan instrumen atau alat, yaitu kuesioner atau daftar pertanyaan.
- b. Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber lain yaitu berbentuk surat, buku, foto, catatan harian, atau semuanya itu biasa disebut (dokumentasi).

³¹Nanang Martono, *Statistik Sosial : Teori dan Aplikasi Program SPSS*, (yogyakarta :Gava Media, 2010), h. 5

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu metode yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, data penelitian ini akan dikumpulkan melalui cara kuesioner atau daftar pertanyaan. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang akan dijawab tertulis oleh responden. Hasil tersebut kemudian akan diuji menggunakan *skala likert*.

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Payaraman yang berada di desa Payaraman, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Waktu penelitian dimulai dengan persiapan hingga pelaksanaan penelitian dan konsultasi serta perbaikan tulisan hasil penelitian yang melalui beberapa tahap, yang tertera dalam tabel berikut:

Tabel 1.2
Tahapan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2019					
		Bulan					
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Bimbingan	X	X	X	X	X	
2	Persiapan Pembuatan Proposal	X					
3	Seminar Proposal dan Perbaikan	X					
4	Penelitian Lapangan		X	X			
5	Ujian Komprehensif					X	
6	Sidang Munaqosah						X

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

5. Variabel Penelitian

Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti. Dari penjelasan diatas, maka didapatkan dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas X (*Game online*)

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian.³²

b. Variabel Terikat Y (*Etika Berkomunikasi*)

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian.

³²*Ibid*, h. 23-24

Tabel 1.3
Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
Game Online (X)	<i>Compulsion</i>	1. Bermain <i>game online</i> karena meniru teman-teman yang lain 2. Bermain <i>game online</i> karena ikut trend
	<i>Conflict</i>	1. <i>Game online</i> membuat kita kurang bersosialisasi 2. Bersikap kasar ketika diganggu saat asyik bermain <i>game online</i>
	<i>Problems</i>	1. Menimbulkan masalah negatif pada kesehatan 2. Membuat malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar, dll) 3. Menurunkan nilai di sekolah
	<i>Sailence</i>	1. Kebanyakan waktu luang untuk digunakan bermain <i>game</i> 2. Selalu memikirkan <i>game online</i>
	<i>Withdrawal</i>	1. Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game</i> 2. Penasaran lagi dan lagi untuk menyelesaikan level atau misi selanjutnya
	Etika Berkomunikasi (Y)	Kesopanan
Kesantunan		1. Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain didalam <i>game</i> 2. Menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain <i>game</i>
Kepedulian		1. Tidak menghormati atau mendengar pendapat orang lain 2. Kurang dalam membantu orang lain atau bergotong royong

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

6. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.³³ Populasi dari penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman, dengan jumlah populasi menurut data keseluruhan adalah 120 siswa, XII IPA 1 = 28 siswa, kelas XII IPA2 = 34 siswa, kelas XII IPS1 = 30 siswa, dan kelas XII IPS2 = 28 siswa. Total keseluruhan = 120 siswa.

b. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *probability sampling; simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri.

Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

³³*Ibid*, h. 15

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah responden

N = Jumlah populasi

e = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir.

Nilai $e = 0.1$ (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai $e = 0.2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Slovin adalah antara 10% samapi 20% dari populasi penelitian. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 siswa, sehingga persentase kelonggaran yang digunakan adalah 20% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{120}{1+120(20\%)^2}$$

$$n = \frac{120}{1+120 (0.2)^2}$$

$$n = \frac{120}{1+120 (0.02)}$$

$$n = \frac{120}{1+2,4}$$

$$n = \frac{120}{3,4} = 35,2$$

Maka disesuaikan oleh peneliti menjadi 35 responden.

7. Uji Validitas Data

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.³⁴

Adapun validitas skala pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi Siswa SMAN 1 Payaraman dihitung dengan rumus teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Teknik korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara skor item dengan skor total

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah subjek

$\sum xy$ = Jumlah nilai hasil kali antara skor total dan skor item

³⁴Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Sigma Alpha, 1999)

Untuk mengetahui validitas instrumen dari masing-masing pertanyaan, peneliti memaparkan hasil uji validitas dengan memberikan kuesioner kepada 35 responden untuk mendapatkan pertanyaan yang valid, pertanyaan tersebut diambil dari kedua variabel X dan Y yaitu *game online* dan etika berkomunikasi yakni sebagai berikut :

Tabel 1.4
Validitas Kuesioner Penelitian

No	Item Kuesioner	r hitung	r tabel	Validitas	
1	<i>Game Online</i> (X)	X.1	0,393	0,334	Valid
2		X.2	0,656	0,334	Valid
3		X.3	0,265	0,334	Tidak Valid
4		X.4	0,479	0,334	Valid
5		X.5	0,550	0,334	Valid
6		X.6	0,414	0,334	Valid
7		X.7	0,443	0,334	Valid
8		X.8	0,369	0,334	Valid
9		X.9	0,503	0,334	Valid
10		X.10	0,584	0,334	Valid
11		X.11	0,448	0,334	Valid
12	Etika Berkomunikasi (Y)	Y.15	0,773	0,334	Valid
13		Y.16	0,840	0,334	Valid
14		Y.17	0,579	0,334	Valid
15		Y.18	0,582	0,334	Valid
16		Y.19	0,731	0,334	Valid
17		Y.20	0,632	0,334	Valid

Berdasarkan data pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai instrumen dari kedua variabel *game online* dan etika berkomunikasi diperoleh rata-rata semua item kuesioner memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yakni $> 0,334$ dan dinyatakan valid. Jadi pertanyaan yang valid dapat digunakan untuk kuesioner yang akan disebar kepada responden.

8. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas skala pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi Siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman dihitung dengan teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2x}{S^2total} \right)$$

Keterangan :

a = Koefisien reliabilitas Alpha

k = Jumlah item

S^2x = Jumlah standar deviasi masing – masing item

S^2total = Standar deviasi total

Menurut Wiratna Sujarweni³⁵, kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,6

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,762	21

Sumber : Diolah dari data primer, Mei 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, maka diperoleh nilai *alpha* sebesar 0,762 dari jumlah item soal sebanyak 21 untuk kedua variabel *game online* dan etika berkomunikasi. Jika hasil dari *cronbach alpha* > 0,6 maka data tersebut adalah reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur

³⁵Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014)

pengumpulan data atau mengukur objek yang sudah ditentukan karena termasuk dalam kriteria.

9. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data tersebut adalah dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Variabel X yakni *game online* terdiri dari 5 dimensi yaitu *compulsion*, *conflict*, *problems*, *sailence*, dan *withdrawal*. Sedangkan variabel Y yakni etika berkomunikasi terdiri dari 3 dimensi yaitu kesopanan, kesantunan, dan kepedulian. Dimensi dari variabel X, pertama yaitu *compulsion* terdiri dari 2 indikator, dimensi kedua yaitu *conflict* terdiri dari 2 indikator, dimensi ketiga yaitu *problems* terdiri dari 3 indikator, dimensi yang keempat yaitu *sailence* terdiri dari 2 indikator, dan dimensi kelima yaitu *withdrawal* terdiri dari 2 indikator. Dimensi dari variabel Y, pertama yaitu kesopanan terdiri dari 2 indikator, kedua yaitu kesantunan terdiri dari 2 indikator, dan ketiga yaitu kepedulian terdiri dari 2 indikator.

Kriteria Klasifikasi Skor Penilaian per Indikator

Untuk melakukan analisis ini, hasil jawaban responden akan dikelompokkan dengan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1) Skor kumulatif untuk setiap item pertanyaan adalah jumlah nilai setiap item pertanyaan yang merupakan jawaban dari 35 responden
- 2) Kuesioner indikator mempunyai skor atau nilai sebagai berikut.
Sangat Tidak Setuju = 1, Tidak Setuju = 2, Tidak Tahu = 3, Setuju = 4, Sangat Setuju = 5
- 3) Dengan jumlah responden 35 orang, nilai skala pengukuran terbesar = 5, sedangkan nilai skala pengukuran terkecil = 1. Sehingga diperoleh nilai terbesar jumlah kumulatif adalah $35 \times 5 = 175$, dan nilai terkecil dengan jumlah kumulatif adalah $35 \times 1 = 35$
- 4) Rentang skor maksimum dan minimum adalah $175 - 35 = 140$, dengan demikian diperoleh *score range* untuk masing-masing kategori adalah $140 \div 5 = 28$. Seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Berdasarkan Rata-rata Skor (Analisis Deskriptif)

No	Rentang Skor	Kategori
1	150 >	Sangat Tinggi
2	122 – 150	Tinggi
3	93 – 121	Sedang
4	64 – 92	Rendah
5	35 – 63	Sangat Rendah

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

J. Sistematika Penelitian Skripsi

Penelitian ini sistematikanya adalah terdiri dari 4 (empat) bab yaitu sebagai berikut.

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini menggambarkan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian. Kemudian pada bab ini menguraikan tentang kajian teoritis (teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian) yang dimuat dalam tinjauan pustaka, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

Terakhir dalam bab ini juga terdapat metodologi penelitian yang merupakan proses pengorganisasian dan menyatukan data ke dalam pola yang meliputi : pendekatan, jenis data, teknik pengumpulan data, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisa data.

2. BAB II : Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada bagian gambaran umum lokasi penelitian ini menggambarkan keadaan umum dari lokasi penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian skripsi, data pendukung adalah data sekunder atau data yang diperoleh dari hasil pengamatan, terdiri dari : sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, profil dan sebagainya.

3. BAB III : Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian berisikan pembahasan variabel-variabel penelitian dengan cara mengumpulkan data, mengolah data, dengan menganalisis setiap masing-masing indikator dari dimensi variabel. Penelitian ini didasarkan pada metode kuantitatif dengan bantuan instrumen alat ukur yakni SPSS versi 22.

4. BAB IV : Penutup

Simpulan dan saran, yaitu berisi penjelasan singkat terhadap pertanyaan pada perumusan masalah yang telah dijelaskan dalam bagian pembahasan. Saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang bisa dilakukan oleh pihak yang diteliti ataupun masyarakat luas yang bersifat analisa kongkrit dan bukan saran secara teknis.

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMAN 1 Payaraman

Lokasi penelitian ini adalah SMAN 1 Payaraman, beralamatkan di Jalan Lanang Kuaso Kelurahan Payaraman Barat, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. SMA Negeri 1 Payaraman berdiri di atas luas tanah milik 17.955 m² yang terletak 25 KM dari pusat kota Ogan Ilir dan 65 KM dari Kota Palembang.



Gambar 2.1
Lokasi SMAN 1 Payaraman berdasarkan pantauan satelit

Wilayah Kecamatan Payaraman bertekstur basah yang didominasi oleh rawa-rawa, letak SMA Negeri 1 Payaraman juga berada di atas rawa, dan dekat dengan pemukiman penduduk. Jalan menuju ke sekolah cukup layak dan terjangkau, karena mempunyai lebar 4 m dari sepanjang 1.000 m yang sudah diaspal sehingga akses menuju sekolah dapat dilalui dengan mudah. Sekolah ini berdiri berdasarkan surat keputusan kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional pada tanggal 20 Juni 2005 telah diresmikan sekolah yang diberi nama SMAN 1 Payaraman. Usaha pendirian SMAN 1 Payaraman ini bermula sejak tahun 2005.

Masyarakat dan pemerintah Kabupaten mulai merintis jalan untuk berdirinya sekolah ini, alasannya karena belum adanya sekolah tingkat atas yang berstatus Negeri di desa Payaraman dan juga telah tersedianya lahan untuk pendirian sekolah. Sebelum sekolah ini didirikan lahan sekolah ini dulunya sebuah hutan dan rawa. Tetapi sekarang karena sudah banyak yang berperan dalam memperjuangkan agar sekolah ini bisa berdiri, akhirnya pada tahun 2005 sekolah ini berdiri.

Dahulu sebelum penyelesaian gedung sekolah, aktivitas belajar mengajar masih menumpang di SMPN 1 Payaraman. Namun, setelah memiliki ruangan kelas yang memadai kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada gedung sendiri. Kerena besarnya usaha guru akhirnya pemerintah memberikan biaya untuk membangun sarana prasarana yang baik, seperti ruang-ruang kelas dan laboratorium. Berikut sarana prasarana yang terdapat di SMAN 1 Payaraman, yakni:

Tabel 2.1 Sarana Prasarana SMAN 1 Payaraman

No	Prasarana	Luas
1	Ruang Guru	72 m ²
2	Ruang Pimpinan	24 m ²
3	Ruang TU	36 m ²
4	Perpustakaan	120 m ²
5	Lab Kimia	120 m ²
6	Lab Fisika	144 m ²
7	Lab Biologi	144 m ²
8	Lab Komputer/Bahasa	72 m ²
9	Ruang Kelas X IPA 1	72 m ²
10	Ruang Kelas X IPA 2	72 m ²
11	Ruang Kelas X IPS 1	72 m ²
12	Ruang Kelas X IPS 2	72 m ²
13	Ruang Kelas XI IPA 1	72 m ²
14	Ruang Kelas XI IPA 2	72 m ²
15	Ruang Kelas XI IPS 1	72 m ²
16	Ruang Kelas XI IPS 2	72 m ²
17	Ruang Kelas XII IPA 1	72 m ²
18	Ruang Kelas XII IPA 2	72 m ²
19	Ruang Kelas XII IPS 1	72 m ²
20	Ruang Kelas XII IPS 2	72 m ²
21	Kantin	30 m ²
Total		1.626 m²

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

SMAN 1 Payaraman memiliki total seluruh siswa yaitu 372 siswa, 183 laki-laki dan 189 perempuan. Seluruh siswa ini terbagi menjadi 12 rombongan belajar (rombel) atau kelas dengan uraian sebagai berikut :

Tabel 2.2 Rombongan Belajar SMAN 1 Payaraman

Uraian	Rombel 10			Rombel 11			Rombel 12		
	L	P	Tot	L	P	Tot	L	P	Tot
Jumlah	77	66	142	55	55	110	52	68	120

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019



Gambar 2.2 Rekapitulasi Sekolah

Jumlah tenaga pendidik di SMAN 1 Payaraman berjumlah 31 orang guru, yang terkalifikasi 11 orang guru laki-laki dan 20 orang guru perempuan. Sedangkan tenaga kependidikan yang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) dilingkungan SMAN 1 Payaraman sebanyak 5 orang, yang terdiri atas 3 orang guru perempuan dan 2 orang guru laki-laki. Total keseluruhan tenaga pendidik yang berada di SMAN 1 Payaraman berjumlah 36 orang tenaga pendidik, yang terdiri 13 guru laki-laki dan 23 guru perempuan. Dari jumlah seluruh siswa kelas X – XII di SMAN 1 Payaraman, perbandingan jumlah tenaga pendidik dengan siswa dapat dikategorikan cukup.

SMAN 1 Payaraman terbagi dalam 2 jurusan yaitu program studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan dan program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan 110 mata pelajaran. SMAN 1 Payaraman memiliki jumlah total kelas sebanyak 12 kelas, setiap program studi IPA dan IPS masing-masing mempunyai 2 kelas, mulai dari kelas X sampai kelas XII.

Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMAN 1 Payaraman cukup aktif, terbukti dari hampir setiap hari kegiatan ekstrakurikuler mereka berjalan baik dihari biasa maupun dihari libur sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di SMAN 1 Payaraman yang masih aktif dijalankan sampai sekarang ini adalah sebanyak 12 kegiatan ekstrakurikuler, yang di uraikan sebagai berikut:

Tabel 2.3 Kegiatan Ekstrakurikuler

No	Ekstrakurikuler	Status
1	OSIS	Aktif
2	Sepak Bola	Aktif
3	Voli	Aktif
4	Kelompok Ilmiah Remaja (KIR)	Aktif
5	Palang Merah Remaja (PMR)	Aktif
6	Sanggar Seni Cipta Budaya	Aktif
7	Band SMAN 1	Aktif
8	Pramuka	Aktif
9	Paskibra	Aktif
10	Rohis	Aktif
11	Basket	Aktif
12	Futsal	Aktif

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

Tabel di atas menunjukkan bahwa di SMAN 1 Payaraman sangat aktif dalam menjalankan kegiatan ekstrakurikuler. Semua itu karena peran serta dari guru-guru dan staf yang ada di SMAN 1 Payaraman demi mewujudkan seluruh kegiatan yang terselenggara di sekolah ini, serta juga upaya memberikan modal untuk mencetak generasi muda yang baik dan handal di masyarakat.

B. Visi dan Misi SMAN 1 Payaraman

Harapan untuk unggul dan berprestasi saja tidak cukup untuk membuat sekolah SMAN 1 Payaraman baik dimata masyarakat luas. Sebab semuanya itu harus diimbangi dengan akhlak mulia dan sopan santun yang harus dimiliki oleh siswa-siswi SMAN 1 Payaraman. Semua itu harus diwujudkan dalam Visi dan Misi dari sekolah itu sendiri, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Visi

Berakhlak mulia, unggul dan berprestasi

2. Misi

1. Melaksanakan pelajaran bimbingan secara pakem
2. Menumbuhkan semangat keunggulan etos kerja
3. Membantu dan memotivasi siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya
4. Mengadakan lomba siswa berprestasi tingkat sekolah
5. Mengadakan latihan sepak bola secara kontinyu dan mengikuti turnamen
6. Mengadakan latihan atletik secara kontinyu dan mengikuti turnamen
7. Mengadakan seni bacaan Al-Qur'an secara kontinyu
8. Menumbuhkan semangat penghayatan dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
9. Menjadikan sekolah sebagai wawasan wisata mandala

10. Setiap hari jum'at mengadakan pengajian, berdo'a sebelum dan sesudah belajar serta menjunjung tinggi solidaritas antar sesama

SMAN 1 Payaraman terbilang sangat diminati di Kecamatan Payaraman, dikarenakan status sekolah ini adalah negeri dan sudah terakreditasi B. Dengan akses ke sekolah yang berada di desa Payaraman, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, membuat seluruh orangtua dari desa yang ada di Kecamatan Payaraman maupun sekitar memilih menyekolahkan putra-putri mereka di SMAN 1 Payaraman.

C. Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman

SMAN 1 Payaraman telah mengalami 4 pergantian kepala sekolah, berikut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.4
Capaian Kinerja Kepala Sekolah SMAN 1 Payaraman

No	Nama Kepsek	Periode Menjabat	Capaian Kinerja
1	Drs. Iskandar	2005-2009	Sebagai kepala sekolah pertama yang ikut membantu memperjuangkan mendirikan SMAN 1 Payaraman untuk bersaing dengan sekolah-sekolah tingkat menengah atas lainnya Drs. Iskandar cukup baik dalam menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Payaraman. Peninggalan beliau selama menjabat adalah ruang kelas

			yang waktu itu hanya ada 3 kelas yang sekarang menjadi kantor guru dan kantor kepala sekolah. Hingga penambahan jumlah ruang kelas sampai menjadi 8 lokal.
2	Drs. Marhen	2009-2010	Kurang lebih menjabat selama 1 tahun Drs. Marhen dianggap kurang mampu membawa SMAN 1 Payaraman menjadi lebih baik dari pejabat sebelumnya, dan Bapak Marhen pun hanya menjabat selama 1 tahun.
3	H. Hafizin S. Pd., M. Si	2010-2014	Selama menjabat kurang lebih 3 tahun H. Hafizin mencapai akreditasi C yang membuat SMAN 1 Payaraman diakui sebagai sekolah negeri tingkat menengah atas yang layak di Kabupaten Ogan Ilir dan Sumatera Selatan. Peninggalan beliau selama menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Payaraman adalah lapangan voli dan basket, membuat ruangan laboratorium, pagar yang masih bambu mengelilingi SMAN 1 Payaraman, serta Kantin dari bangunan kayu.

4	Sugiyarto, S. Pd.	2014 – Sekarang	Yang terlihat sampai sekarang ini adalah infrastruktur sarana dan prasarana SMAN 1 Payaraman sangat baik. di bawah kepemimpinan Bapak Sugiyarto jugalah SMAN 1 Payaraman berhasil meraih akreditasi B, jumlah laboratorium ditambah menjadi 4 termasuk lab komputer, membangun mushola, area parkir yang nyaman, penambahan ruang kelas mencapai 12 kantin dan pagar beton tinggi mengelilingi SMAN 1 Payaraman. SMAN 1 juga memakai kurikulum 2013.
---	-------------------	--------------------	--

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

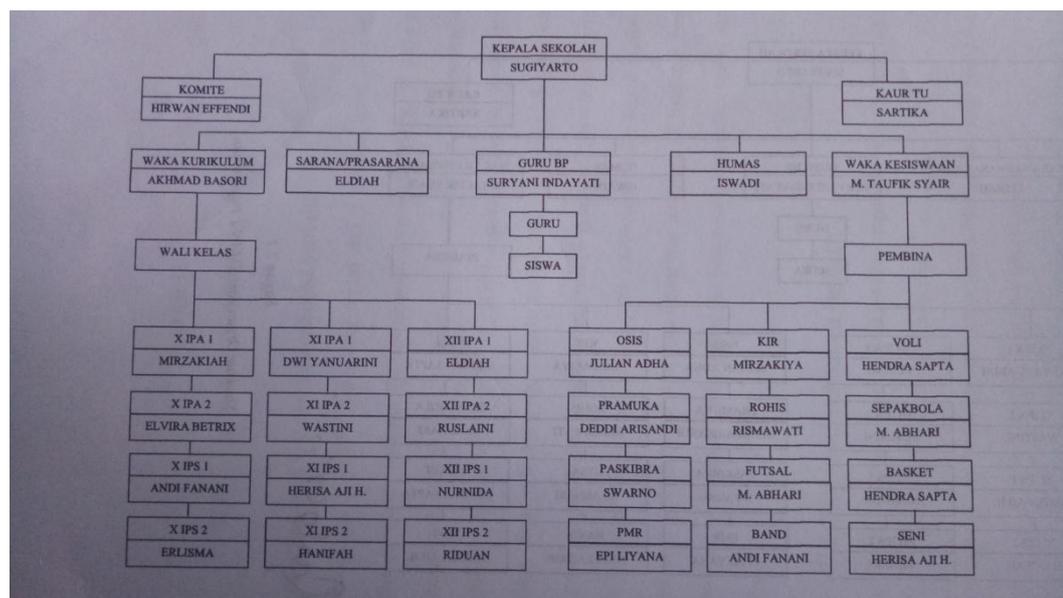
Dari tabel di atas, terlihat pada masa kepemimpinan kepala sekolah yang *pertama*, dari tahun 2005-2009 adalah Bapak Drs. Iskandar, berhasil memperjuangkan pendirian gedung SMAN 1 Payaraman yang dulunya menumpang melaksanakan aktivitas belajar mengajar di SMPN 1 Payaraman dan kini mempunyai gedung sendiri yang berada di Jalan Lanang Kuaso, Kelurahan Payaraman Barat, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir. Drs. Iskandar cukup baik dalam menjabat sebagai kepala sekolah di SMAN 1 Payaraman, peninggalan beliau selama menjabat adalah ruang kelas yang waktu itu hanya ada 3 kelas yang sekarang menjadikan sebagai ruangan para guru dan ruangan kepala

sekolah. Hingga penambahan jumlah ruang kelas sampai menjadi 8 lokal. Gedung SMAN 1 Payaraman pada waktu itu juga terbilang masih sederhana belum mempunyai pagar.

Kedua, dari tahun 2009-2010 Bapak Drs. Marhen. Beliau hanya menjabat kurang lebih 1 tahun, kepemimpinan beliau dianggap kurang baik selama menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Payaraman. Sehingga sangat sedikit diketahui pencapaian beliau selama kurang lebih 1 tahun menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Payaraman.

Ketiga, dari 2010-2014 H. Hafizin S.Pd., M. Si. Pada masa menjabat sebagai kepala sekolah SMAN 1 Payaraman, bapak Hafizin dikenal ramah dan ulet. Terbukti pada masa beliau SMAN 1 berhasil meraih akreditasi C yang membuat SMAN 1 sudah layak sebagai sekolah negeri tingkat menengah atas yang baik di Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Pada masa beliau pula sarana prasarana mulai dari gedung sekolah, lapangan, pagar, dan lain sebagainya diperbarui dan dibangun.

Keempat, yang menjadi kepala sekolah sekarang ini adalah Bapak Sugiyarto, S. Pd. Beliau menjabat dari tahun 2014 menggantikan H. Hafizin dan berhasil meneruskan tongkat estafet kepemimpinan dengan baik. Mulai dari insfrastruktur bangunan, sarana prasarana, sistem pembelajaran, kemudian akreditasi menjadi B. Dapat dikatakan bahwa masa kepemimpinan bapak Sugiyarto adalah masa yang paling baik, dengan dibantu oleh guru-guru lain beserta staf pengajar yang turut andil membangun SMAN 1 Payaraman yang lebih maju lagi.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi SMAN 1 Payaraman

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi

Dalam penelitian ini akan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab sebelumnya pada bagian rumusan masalah. Rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti tersebut adalah “Bagaimana Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)”. Sebelum menjawab rumusan masalah, akan dianalisis regresi linier sederhana menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linier antara variabel independen (X) yaitu *game online* dan variabel dependen (Y) yaitu etika berkomunikasi.

Tabel 3.21
Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	<i>Game Online</i> ^b	.	Enter

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Output bagian pertama (Variabel Entered/removed) : Tabel di atas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel *Game Online* sebagai variabel independen dan Etika Berkomunikasi sebagai variabel dependen dan metode yang digunakan adalah metode Enter.

Tabel 3.22
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,471 ^a	0,222	0,199	4,40897

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Output Bagian Kedua (Model Summary) : Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai koefisien korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,471. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,222, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Etika Berkomunikasi) adalah sebesar 22,2%.

Berdasarkan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS versi 22.0 terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Terbukti dari R Square atau koefisien Determinasi yaitu 0,222 dengan besaran signifikansi yaitu sebesar 22,2%. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh variabel X dan variabel Y, dengan demikian hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima.

Tabel 3.23
Uji Nilai Signifikansi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	183,255	1	183,255	9,427	0,004 ^b
	Residual	641,488	33	19,439		
	Total	824,743	34			

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Output Bagian Ketiga (ANOVA) : Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 19,439 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *Game Online* (X) terhadap variabel Etika Berkomunikas (Y).

Tabel 3.24
Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,132	5,249		0,597	0,555
Game Online	0,413	0,134	0,471	3,070	0,004

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Output Bagian Keempat (Coefficients) : Diketahui nilai Constant (a) sebesar 3,132, sedangkan nilai *Game Online* (b/koefisien regresi) sebesar 0,413, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3,132 + 0,413$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

- Konstant sebesar 3,132, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Etika Berkomunikasi adalah sebesar 3,132
- Koefisien regresi X sebesar 0,413 menyatakan bahwa setiap pembahasan 1% nilai *Game Online*, maka nilai Etika Berkomunikasi bertambah besar 0,413. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Pengambilan Keputusan dalam Uji Regresi Sederhana

Dalam penelitian ini korelasi yang digunakan adalah Koefisien Korelasi Rank Spearman (*Spearman's coefficient of Rank Corelation*). Skala pengukuran yang digunakan dalam kuesioner adalah skala *likert*, dengan tingkat pengukuran ordinal.

Tabel 3.25
Kriteria Penilaian Hubungan Koefisien Korelasi

No	Interval Nilai r	Interpretasi
1	0,00 – 0,25	Korelasi Sangat Lemah
2	0,26 – 0,50	Korelasi Cukup
3	0,51 – 0,75	Korelasi Kuat
4	0,76 – 0,99	Korelasi Sangat Kuat
5	1,00	Korelasi Sempurna

Sumber : Wiratna Sujarweni³⁶

Catatan cara mencari t_{tabel}

$$\begin{aligned}
 t_{\text{tabel}} &= (\alpha/2 ; n-k-1) \\
 &= (0,05/2 ; 35-1-1) \\
 &= (0,025 ; 33) \text{ [Dilihat pada distribusi nilai } t_{\text{tabel}}] \\
 &= 2,035
 \end{aligned}$$

³⁶Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Baru Pers, 2014)

Hasil Analisis Koefisien Regresi Sederhana SPSS
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,132	5,249		0,597	0,555
Game Online	0,413	0,134	0,471	3,070	0,004

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

- Berdasarkan nilai signifikansi : dari tabel Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y)
- Berdasarkan nilai t : diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3,070 > t_{tabel} 2,035$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y). Persamaan matematika yang terbentuk adalah $Y = 3.13 + 0.41 X$,

Persamaan ini berlaku untuk populasi, karena itu supaya dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa atau remaja di lingkungan responden, terlebih dahulu dilakukan pengujian Koefisien Regresi. Berdasarkan teori yang dibangun, penulis menguji pengaruh bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi adalah negatif. Dengan demikian bentuk H0 dan H1 adalah sebagai berikut :

Hipotesis Nol (H_0) : menyatakan tidak adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_0 : \rho \neq 0$$

Hipotesis Alternatif (H_1) : menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_1 : \rho < 0 \text{ atau } H_1 : \rho > 0$$

Level of significant, $\alpha = 0,025$, $df = n - 2$. Keputusan ditolak H_0 adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Koefisien regresi diuji oleh statistik uji :

$$t = \frac{b_1}{Sb_1} : df = n - 2$$

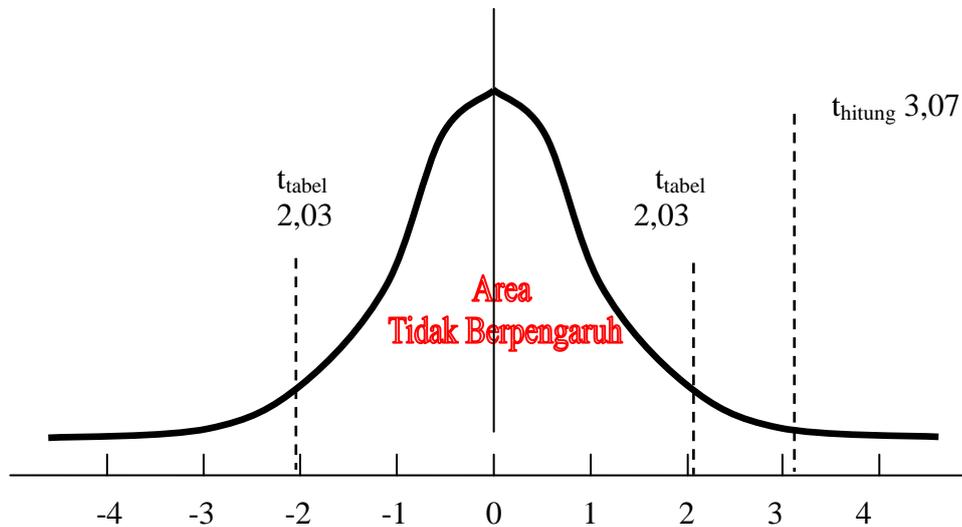
b_1 adalah koefisien regresi yang diperoleh dari sampel, Sb_1 adalah standar error koefisien regresi. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil Sb_1 adalah 0,134 hasil ini diperoleh setelah terlebih dahulu dilakukan hitungan sebagaimana dilampirkan pada lampiran skripsi ini, dengan data yang ada uji-t dapat dilakukan sebagai berikut :

$$t = \frac{0,413}{0,134} : df = 35 - 2$$

$$t = 3,070 \Leftrightarrow t = 3,07$$

Nilai t-uji sebesar 3,07 ternyata berada pada daerah penolakan H_0 , dengan titik kritis pada ($\alpha = 0,025$, $df = 33$) pada tabel t *distribution* adalah $2,035 \Leftrightarrow 2,03$. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,07 > 2,03$ daerah penolakan H_0 dapat dilihat pada kurve berikut :

Kurva Uji Regresi Linier Sederhana



Dari kurva uji regresi linear sederhana dapat dilihat bahwa nilai uji $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ pada tingkat *level of significant*, $\alpha = 0,025$, $df = 33$. Sehingga nilai t-uji jatuh pada daerah penolakan H_0 , karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian pengujian bersifat signifikan, artinya terdapat hubungan linier positif antara *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa SMAN 1 Payaraman. Karena itu hipotesis dalam penelitian, yaitu semakin tinggi bermain *game online* maka semakin rendah etika berkomunikasi siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi berada pada kategori cukup dengan rata-rata persentase sebesar 22,2%. Seseorang yang keseringan bermain *game* akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain karena seseorang menganggap *game* lebih penting dari pada hal lainnya.

Serta timbulnya rasa emosional pada pemain *game* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan, mengejek pemain *game* lain dengan kata-kata kasar dan panggilan yang tidak baik yang menyebabkan seseorang beretika komunikasi yang kurang baik antar sesama *gamers* ataupun terbawa kepada orang lain dan lingkungan dikehidupan nyata.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam Mohammad Rafiq mengemukakan seseorang yang ketergantungan *game online* dapat dilihat dari komponen ketergantungan yakni *compulsion, conflict, problems, sailence*, dan *withdrawal* dimana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku.³⁷

³⁷Mohd. Rafiq, Dependency Theory (Melvin L. Defleur dan Sandra Ball Rokeach), 2012, Vol. VI, No. 1

Price menyatakan kecanduan *game* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan etika berkomunikasi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun.³⁸

Pada bagian berikut akan dijelaskan pembahasan untuk masing-masing variabel yang dikaji dalam penelitian. Pembahasan akan dilakukan per indikator untuk masing-masing dimensi, hal ini dimulai dengan indikator dari dimensi pertama.

a. Compulsion

1. Bermain *Game Online* karena Meniru Teman-Teman yang lain

Perilaku *compulsion* (dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus), disebabkan karena salah satunya bermain *game online* meniru teman-teman yang lain. *Game online* tidak serta merta hadir ditengah-tengah lingkungan responden, tentu ada yang memulainya terlebih dahulu, dan dalam pembahasan ini adalah tahu atau meniru dari teman-teman yang lain.

³⁸2011 h. 89

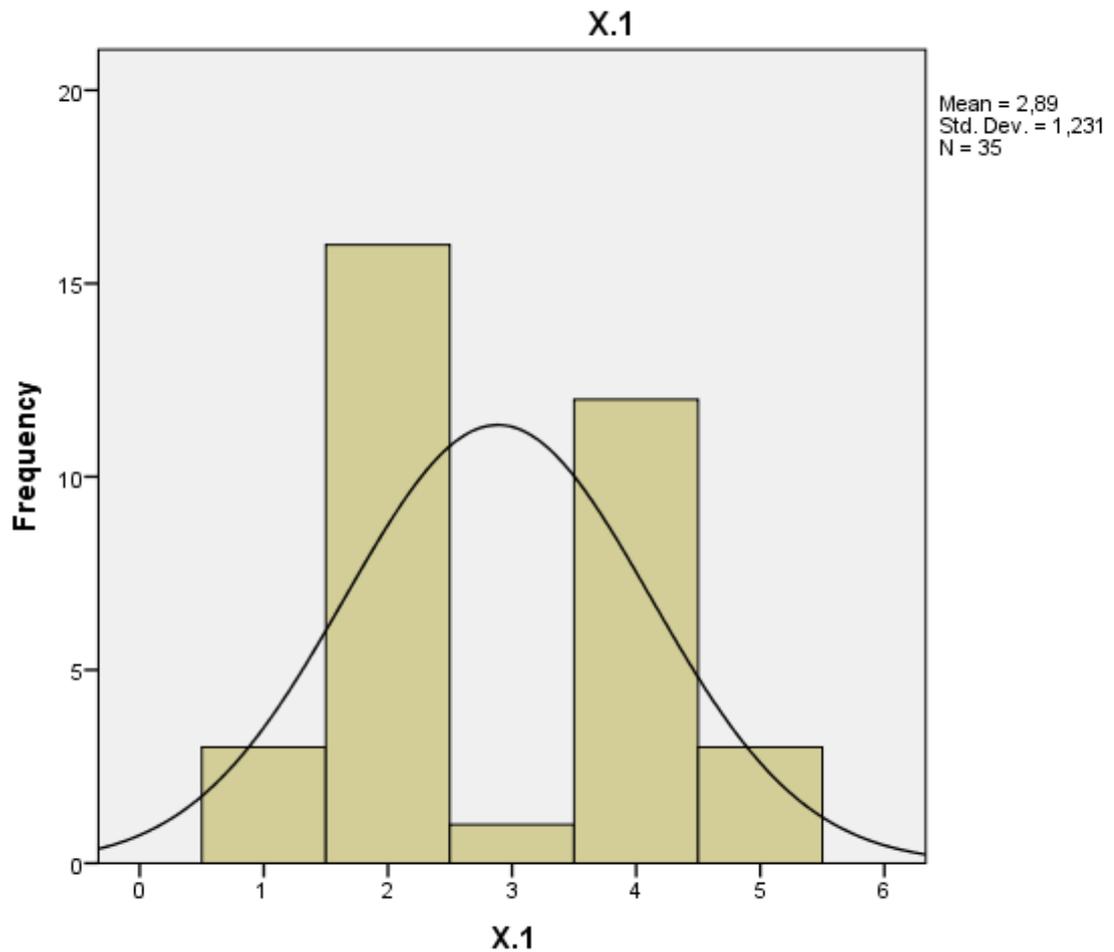
Tabel 3.2
Bermain *game online* karena meniru teman-teman yang lain

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	3	8,6%	3	8,6%
TS	16	45,7%	32	54,3%
TT	1	2,9%	3	57,1%
S	12	34,3%	48	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	101	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.2, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena meniru teman-teman yang lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 19 responden (54,3%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 16 responden (45,7%), dan sangat tidak setuju 3 responden (8,6%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 1 responden (2,9%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Histogram Indikator X.1

Dengan demikian, dorongan bermain *game online* secara terus menerus berdasarkan indikator karena meniru teman-teman yang lain dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 101 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya akan dibahas indikator yang kedua dari dimensi *compulsion* dalam variabel X yaitu bermain *game online* karena ikut *trend*.

2. Bermain *Game Online* karena Ikut *Trend*

Bermain *game online* secara terus menerus akan mengakibatkan kita memiliki perilaku *compulsion* (dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus), disebabkan karena dorongan dari hasrat yang dimiliki oleh individu itu sendiri karena ingin dikatakan tidak ketinggalan jaman atau ikut *trend* dengan bermain *game online*.

Tabel 3.3
Bermain *game online* karena ikut *trend*

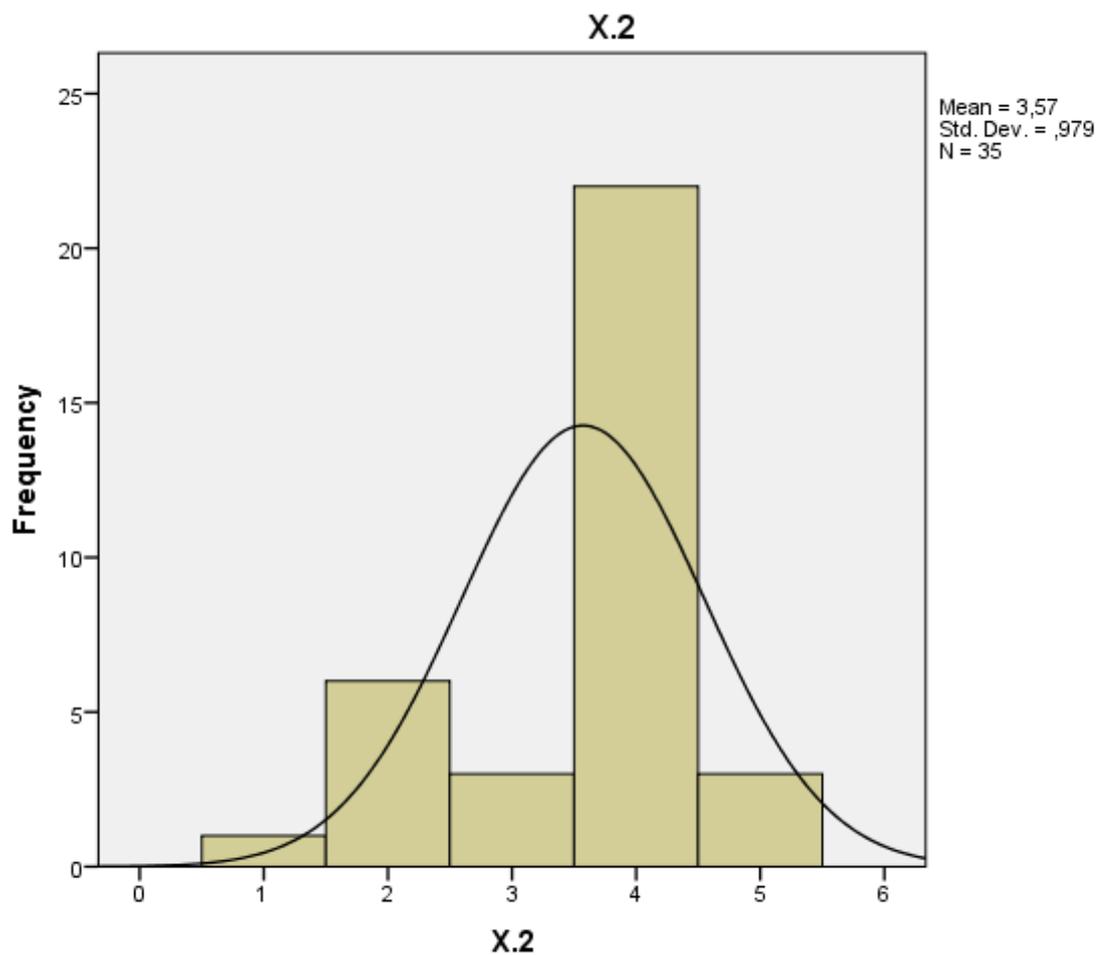
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	2	2,9%
TS	6	17,1%	12	20%
TT	3	8,6%	9	28,6%
S	22	62,9%	88	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	125	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.3, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena ikut *trend*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 25 responden (71,5%), yang terbagi dari pernyataan setuju 22 responden (62,9%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 7 responden (20%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 6 responden (17,1%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 3 responden (8,6%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak

tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Histogram Indikator X.2

Dengan demikian, dorongan bermain *game online* secara terus menerus berdasarkan indikator karena ikut *trend* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 125 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

Dari penjelasan indikator sebelumnya yaitu bermain *game online* karena tahu atau meniru teman-teman yang lain, kemudian setelah itu pemain membentuk suatu kebiasaan dalam bermain *game online*. Dorongan tersebut yang akan menjadikan *trend* dan sangat digandrungi di lingkungan responden tersebut.

b. Conflict

1. Game Online Membuat Kita Kurang Bersosialisasi

Game online menjadi *trend* dikalangan anak-anak, remaja, dan dewasa khususnya pada remaja yang masih berstatus sebagai pelajar yang sangat menggemari *game online*. Mereka sampai jadi lupa waktu dan secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus-menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan.

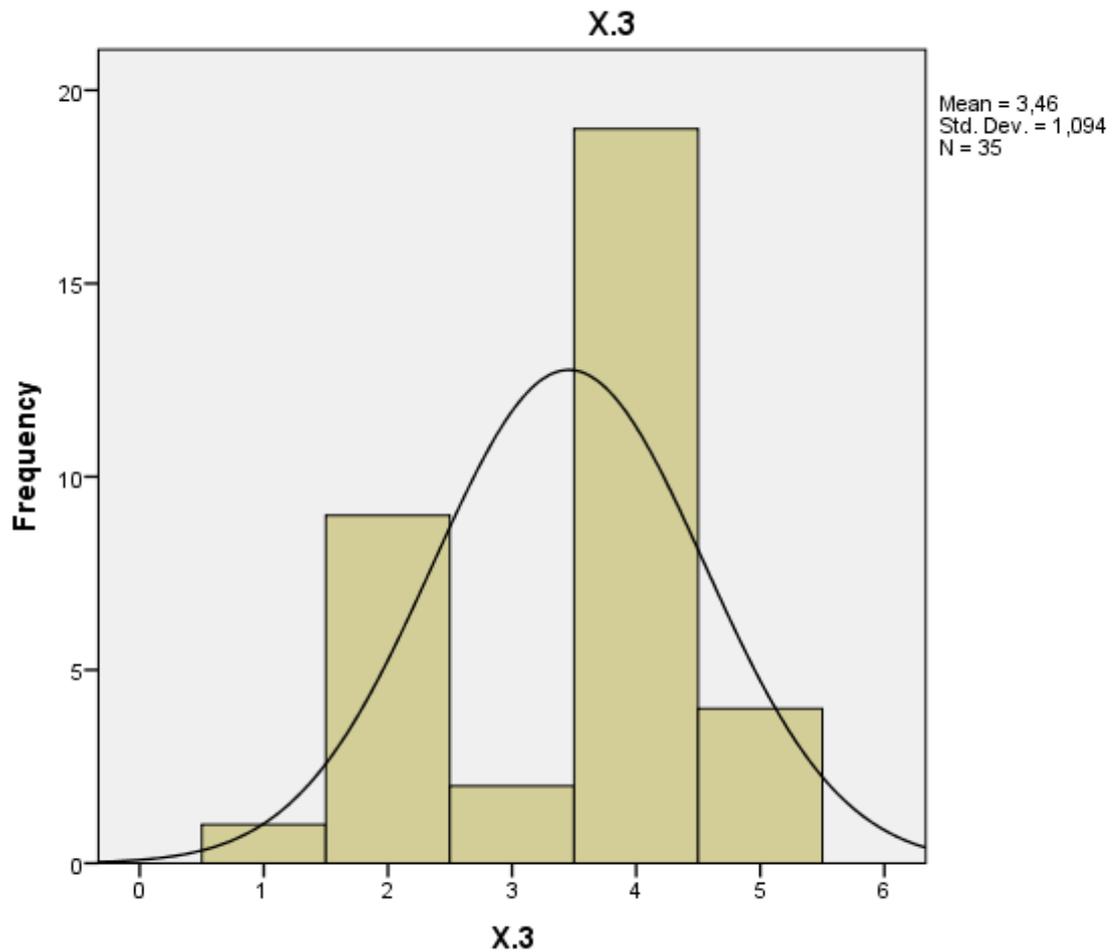
Tabel 3.4
Bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	9	25,7%	18	28,6%
TT	2	5,7%	6	34,3%
S	19	54,3%	76	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%
Total	35	100,0%	121	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.4, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 24 responden (65,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 19 responden (54,3%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 10 responden (28,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 9 responden (25,7%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.3 sebagai berikut.



Gambar 3.3 Histogram Indikator X.3

Dengan demikian, bermain *game online* mengakibatkan adanya konflik dengan individu lain berdasarkan indikator bahwa bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 121 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya akan dibahas indikator yang kedua yaitu bersikap kasar ketika diganggu saat sedang asyik bermain *game online*.

2. Bersikap Kasar Ketika Diganggu Saat Sedang Asyik Bermain *Game Online*

Terlalu sering bermain *game* akan menimbulkan perilaku yang tidak baik terhadap seorang *gamer*, salah satunya akibat terlalu sering bermain *game* mereka menjadi ketergantungan. Ketika ketergantungan pada *game* ini semakin berat maka pada seorang *gamer* akan selalu memikirkan *game* tersebut, dan dalam sehari saja tidak bermain *game* maka dirinya akan merasa gelisah.

Kegelisahan yang disebabkan karena tidak terpenuhinya hasrat mereka yang ingin bermain *game* akan membuat sikap seorang cenderung kepada sikap yang agresif. Agresif dalam artian disini seseorang tersebut bisa saja berontak, berkata kasar, bahkan sampai kepada tindakan yang melibatkan fisik karena kesenangannya terhadap *game* diganggu dan dilarang.

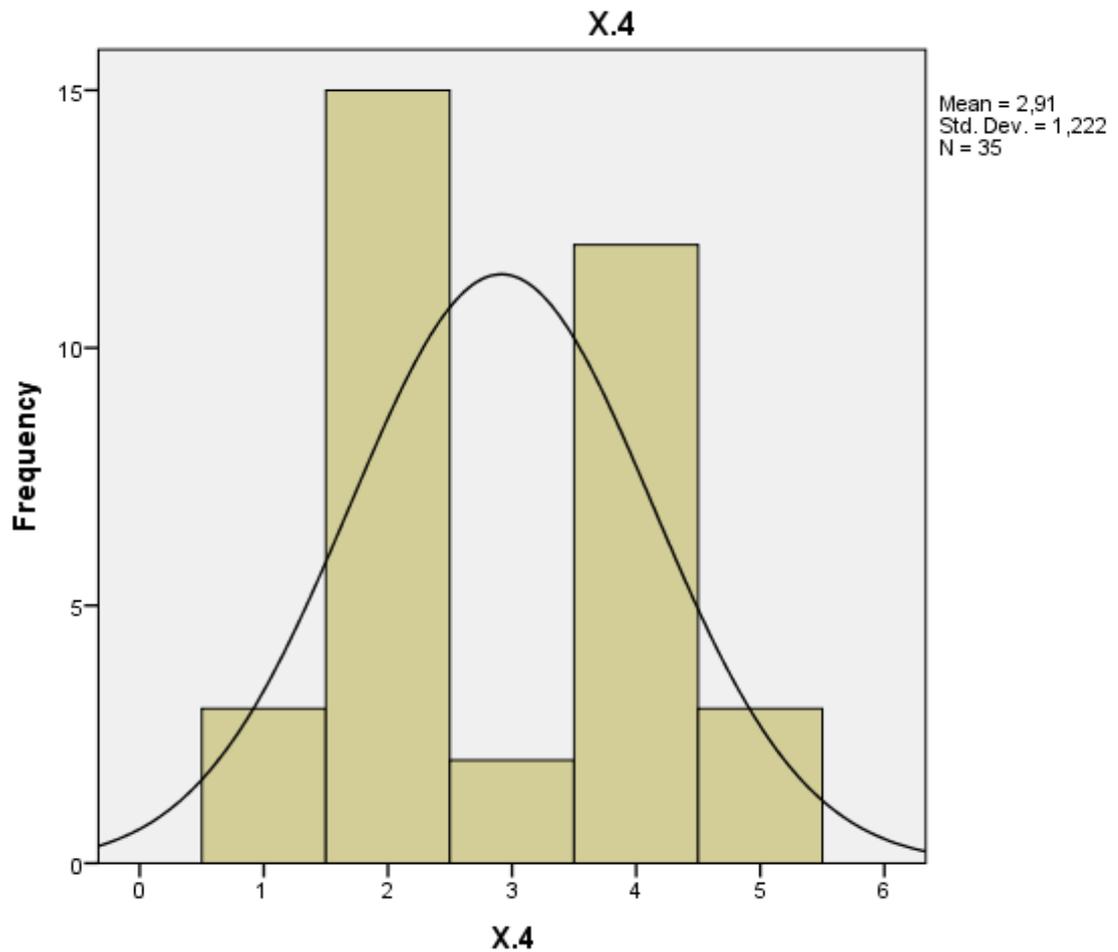
Tabel 3.5
Berkata kasar ketika diganggu saat asyik bermain *game online*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	3	8,6%	3	8,6%
TS	15	42,9%	30	51,4%
TT	2	5,7%	6	57,1%
S	12	34,3%	48	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	102	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.5, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat etika berbicara kita menjadi kasar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 18 responden (51,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 15 responden (42,9%), dan sangat tidak setuju 3 responden (8,6%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.4 sebagai berikut.



Gambar 3.4 Histogram Indikator X.4

Dengan demikian, bermain *game online* mengakibatkan adanya konflik dengan individu lain berdasarkan indikator bahwa bersikap kasar ketika diganggu saat asyik bermain *game* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 102 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang.

c. Problems

1. Bermain *Game Online* Menimbulkan Masalah Negatif pada Kesehatan

Salah satu dampak negatif dari ketergantungan media dalam hal ini adalah *game online*, yaitu timbul masalah negatif pada kesehatan. Secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer ataupun *smartphone* yang berlebihan dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan karena keasyikan main *game online*.

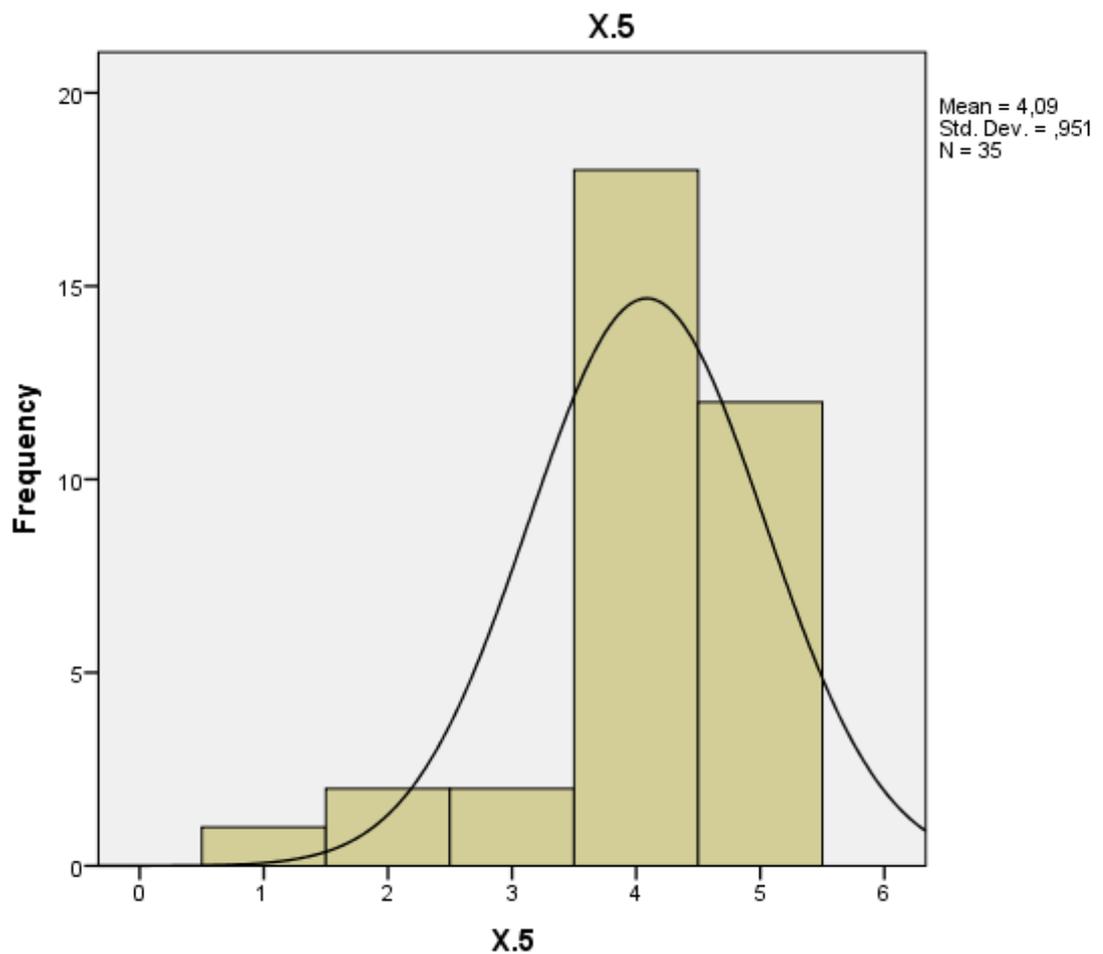
Tabel 3.6
Bermain *game online* menimbulkan masalah negatif pada kesehatan

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	2	5,7%	4	8,6%
TT	2	5,7%	6	14,3%
S	18	51,4%	72	65,7%
SS	12	34,3%	60	100,0%
Total	35	100,0%	143	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.6, menunjukkan bahwa bermain *game online* menimbulkan masalah pada kesehatan. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 12 responden (34,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 3 responden (8,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 2 responden (5,7%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.5 sebagai berikut.



Gambar 3.5 Histogram Indikator X.5

Responden yang diambil sebanyak 35 orang sepakat bahwa bermain *game online* menimbulkan masalah negatif pada kesehatan, terbukti dari jumlah skor yang didapatkan dari hasil penilaian seluruh *values* pernyataan adalah sebesar 143. Jumlah tersebut setelah dikalkulasikan termasuk ke dalam kategori tinggi.

2. Bermain *Game Online* Membuat Kita Malas Melakukan Aktivitas Sehari-hari

Kelakuan bermain *game* yang tidak ada batasan waktu dapat menimbulkan banyak dampak negatif terhadap diri sendiri. Salah satunya yakni membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain). *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer ataupun *smartphone* sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.³⁹

Kebanyakan responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, hal ini dikarenakan waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game online* setiap harinya mengindikasikan mereka terkena dampak adiksi dari *game online*. Terbukti dari tabel berikut:

³⁹Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, 2016, Vol. 4 No. 1

Tabel 3.7
Lama Bermain Dalam Sehari

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	≤ 3 Jam	6	17,1%
2	≥ 3 Jam	29	82,9%
Jumlah		35	100%

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan tabel 3.7 mayoritas responden bermain *game online* dalam sehari lebih dari ≥ 3 Jam dengan persentase 82,9%. Dibandingkan dengan 6 siswa lainnya yang rata-rata bermain *game online* selama kurang dari ≤ 3 Jam. Untuk mengetahuinya telah disebarakan kuesioner kepada responden dan didapatkan hasil sebagai berikut :

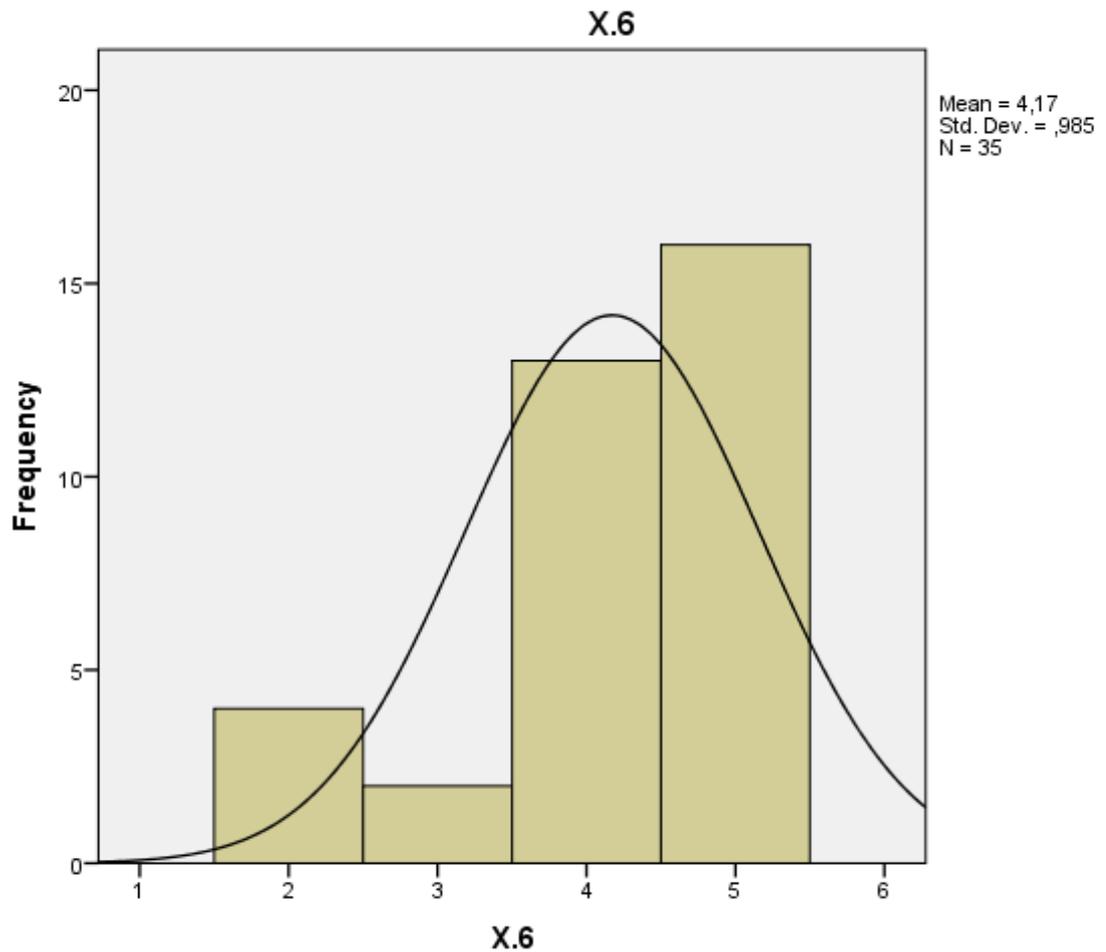
Tabel 3.8
Bermain *game online* membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, bekerja, dll)

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid TS	4	11,4%	8	11,4%
TT	2	5,7%	6	17,1%
S	13	37,1%	52	54,3%
SS	16	45,7%	80	100,0%
Total	35	100,0	146	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.8, menunjukkan bahwa bermain *game online* menimbulkan permasalahan pada diri sendiri. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 29 responden (82,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 13 responden (37,1%), dan sangat setuju 16 responden (45,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 4 responden (11,4%), yaitu pernyataan tidak setuju 4 responden (11,4%), dan sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.6 sebagai berikut.



Gambar 3.6 Histogram Indikator X.6

Dengan demikian, bermain *game online* membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain). Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 146 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

3. Bermain *Game Online* dapat Menurunkan Nilai di Sekolah

Bermain *game online* dalam dimensi menyebabkan permasalahan pada diri sendiri yakni indikator terakhir adalah dapat menurunkan nilai siswa atau *gamers* di sekolah. Intensitas yang tidak dapat diorganisir lagi dapat menyebabkan siswa atau remaja menjadi malas belajar kemudian kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas dari guru dan akhirnya nilai di sekolah turun.

Problems ini tentunya bisa diatasi dengan usaha dari dalam diri individu itu sendiri maupun dorongan yang positif dari luar. *Emotional* yang baik akan membantu seorang individu mengatur aktivitas yang akan berdampak positif untuknya, sehingga nantinya permasalahan-permasalahan pada diri sendiri dapat teratasi dengan baik.

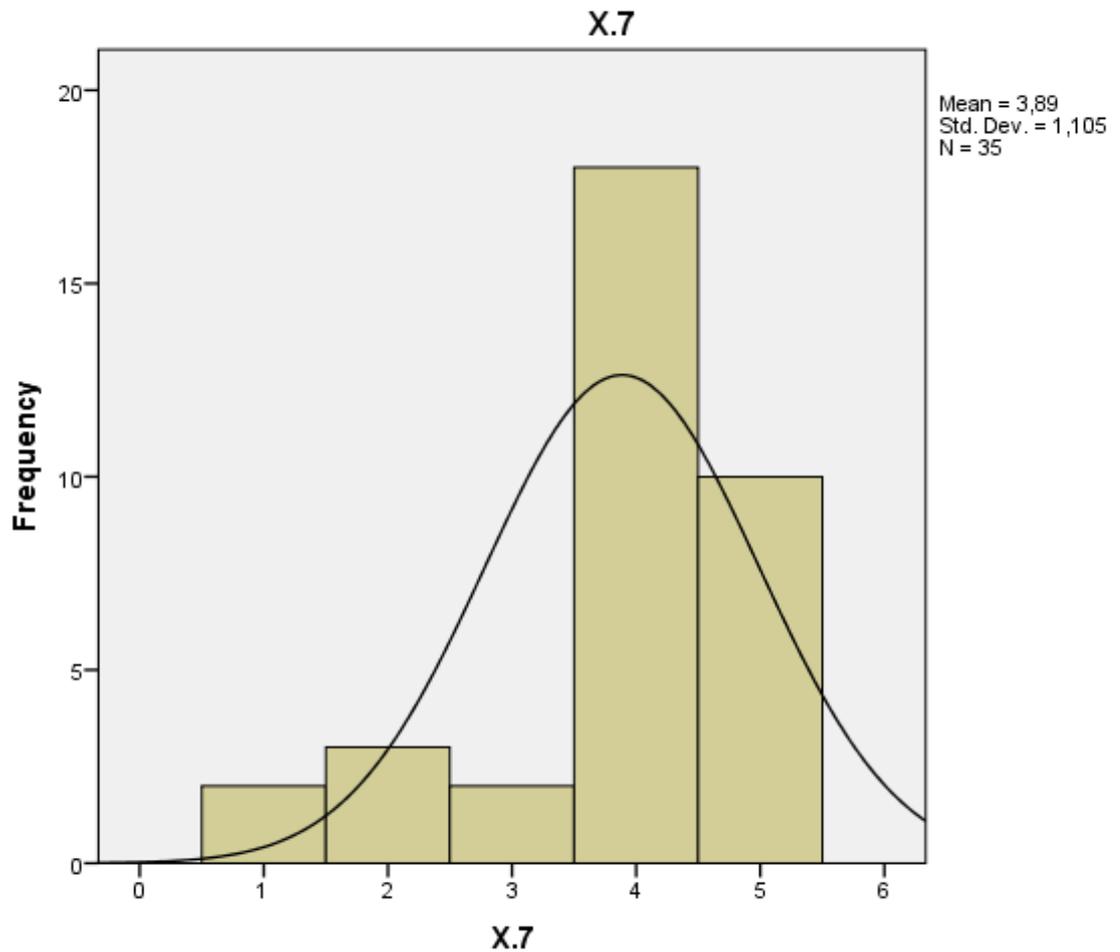
Tabel 3.9
Bermain *game online* dapat menurunkan nilai di sekolah

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	3	8,6%	6	14,3%
TT	2	5,7%	6	20%
S	18	51,4%	72	71,4%
SS	10	28,6%	50	100,0%
Total	35	100,0%	136	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.9, menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan nilai disekolah. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 28 responden (80%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 10 responden (28,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 5 responden (14,3%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 3 responden (8,6%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.7 sebagai berikut.



Gambar 3.7 Histogram Indikator X.7

Dengan demikian, permasalahan pada diri sendiri yang disebabkan karena bermain *game online* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 136 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

d. Sailability

1. Kebanyakan Waktu Luang Digunakan untuk Bermain *Game*

Masa remaja merupakan masa yang masih memiliki banyak waktu luang, mereka biasanya menghabiskan waktu luang untuk bermain bersama teman, belajar, dan lain sebagainya. Bermain *game online* merupakan aktivitas yang dapat dengan mudah dilakukan oleh para remaja karena selain aktivitas ini tidak membutuhkan banyak tenaga dan gerakan, *game online* juga dapat membuat remaja terhibur dan senang. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel 3.10 sebagai berikut :

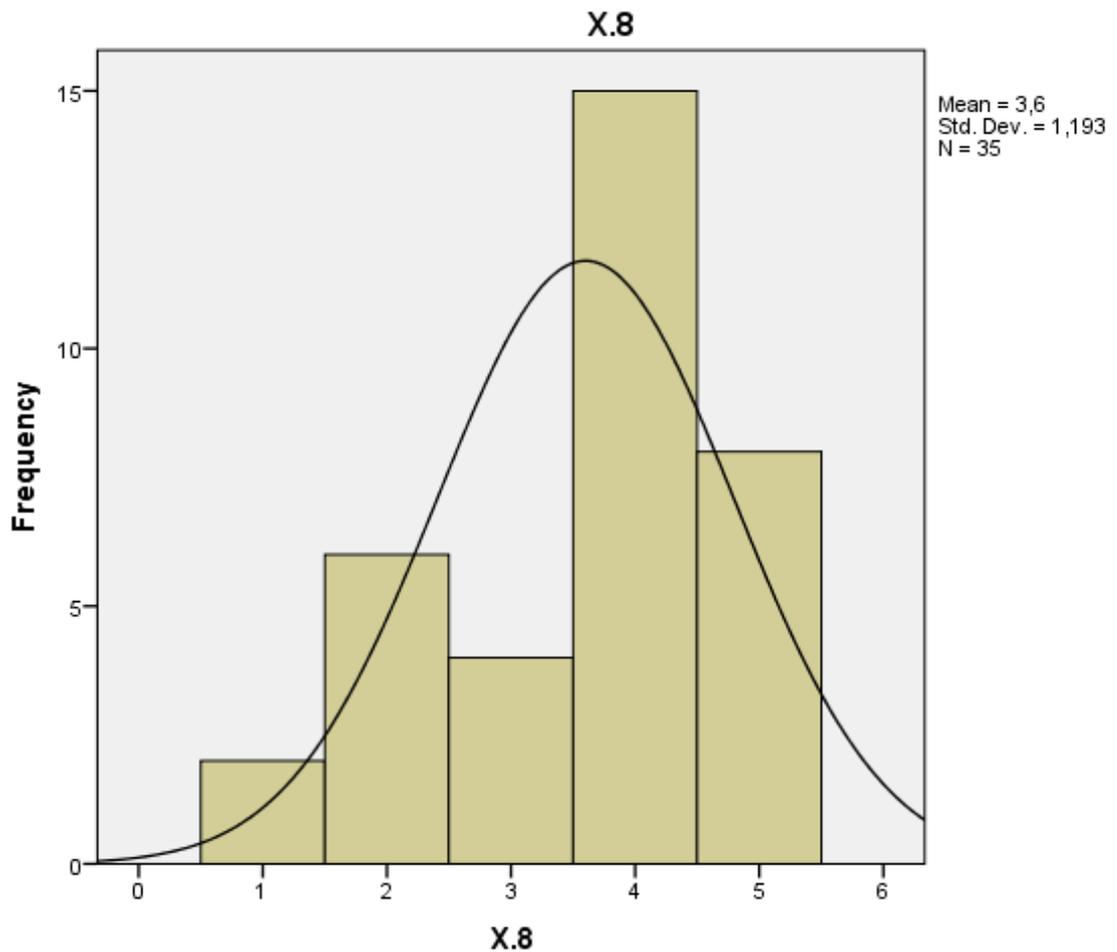
Tabel 3.10
Kebanyakan waktu luang digunakan untuk bermain *game*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	6	17,1%	12	22,9%
TT	4	11,4%	12	34,3%
S	15	42,9%	60	77,1%
SS	8	22,9%	40	100,0%
Total	35	100,0%	126	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.10, menunjukkan bahwa bermain *game online* menyita waktu pemainnya. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 23 responden (65,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 15 responden (42,9%), dan sangat setuju 8 responden (22,9%)

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 8 responden (22,8%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 6 responden (17,1%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.8 sebagai berikut.



Gambar 3.8 Histogram Indikator X.8

Fenomena *game online* dikalangan remaja yang sedang terjadi di Indonesia telah menjadi *trend* baru pada remaja, salah satunya siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman. Bermain *game online* sudah menjadi hobi yang baru dan menarik untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki. Para remaja ini banyak menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online*.

Game online yang diminati para remaja saat ini adalah *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legend*, *Dota 2*, *Hago*, dan banyak lagi *game online* yang sedang *booming*. Alasan banyaknya remaja yang menggemari *game online* karena fitur yang dimiliki, para remaja dapat bermain bersama-sama *multiplayer* dengan menggunakan *hero* apapun dan menunjukkan kemampuan bermain *game online* yang mereka miliki kepada teman-teman lainnya.

Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan nilai skor 126. Dengan demikian dari dimensi variabel X bahwa kebanyakan waktu luang para responden digunakan untuk bermain *game online* dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya akan dibahas indikator kedua yaitu selalu memikirkan *game online*.

2. Selalu Memikirkan *Game Online*

Dari inti indikator ini adalah responden selalu memikirkan *game online*, timbul perasaan resah karena tidak bisa bermain *game online* pada jangka tertentu. Merupakan salah satu tanda bahwa seorang *gamers* telah mengalami ketergantungan terhadap media dalam hal ini adalah *game online*. Untuk mengetahui hal tersebut telah disebarakan kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

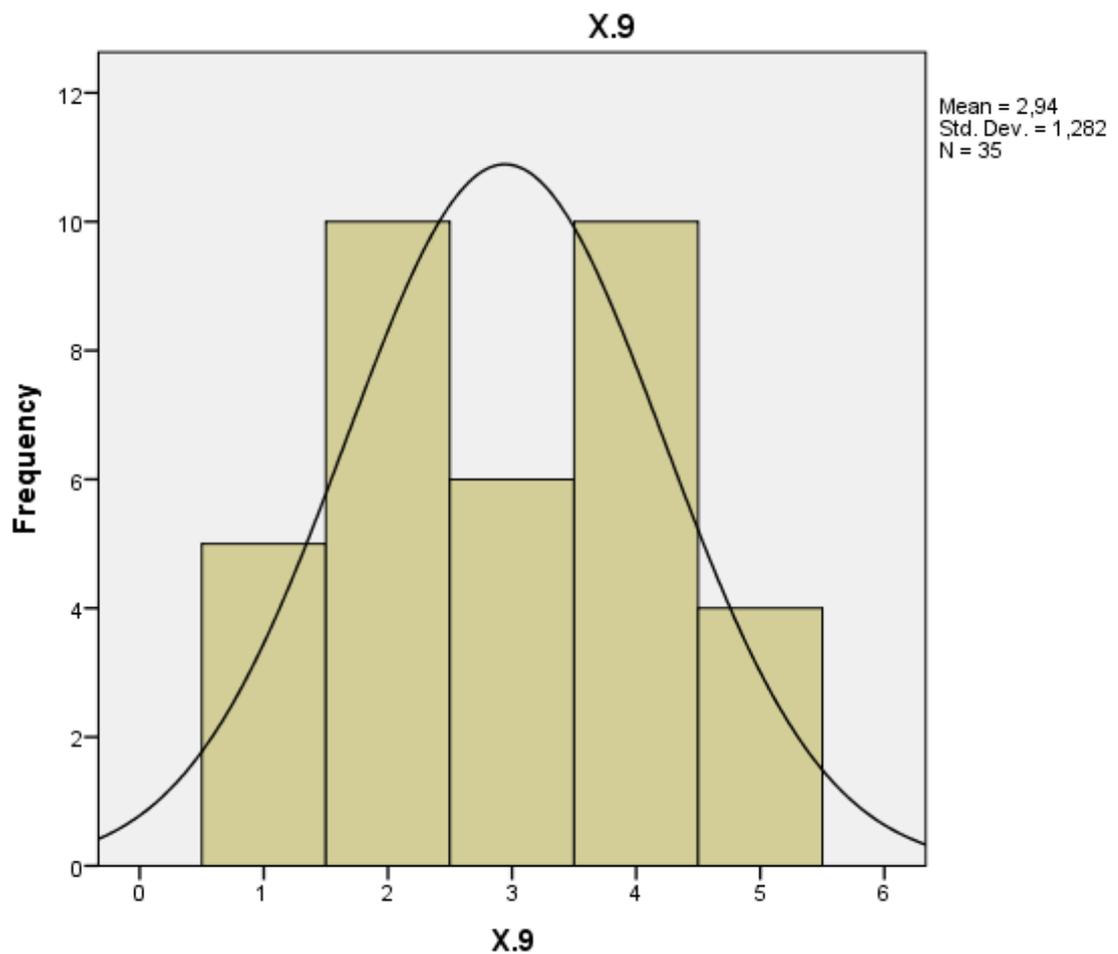
Tabel 3.11
Selalu memikirkan *game online*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	10	28,6%	20	42,9%
TT	6	17,1%	18	60%
S	10	28,6%	40	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%
Total	35	100,0%	103	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.11, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemainnya selalu memikirkan *game*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan setuju 10 responden (28,6%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 10 responden (28,6%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 6 responden (17,1%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.9 sebagai berikut.



Gambar 3.9 Histogram Indikator X.9

Ketika aktivitas bermain *game online* telah menjadi suatu aktivitas penting dalam kehidupan pemain *game*, maka ketika pemain *game* tidak bisa memainkan *game online* ini pada jangka waktu 1-3 hari akan menimbulkan perasaan resah, perasaan seperti ada yang kurang dalam kegiatannya.

Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan nilai skor 103. Dengan demikian dari dimensi variabel X bahwa para remaja atau responden dalam sehari saja memikirkan untuk bermain *game online* dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang.

e. Withdrawal

1. Tidak Mampu Menarik Diri dari Bermain *Game Online*

Salah satu dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan adalah dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya, yaitu sulit untuk menghindari diri dari aktivitas bermain *game online*. Dalam sehari pasti ada waktu untuk bermain *game online*. Untuk mengetahui hal tersebut telah disebar kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

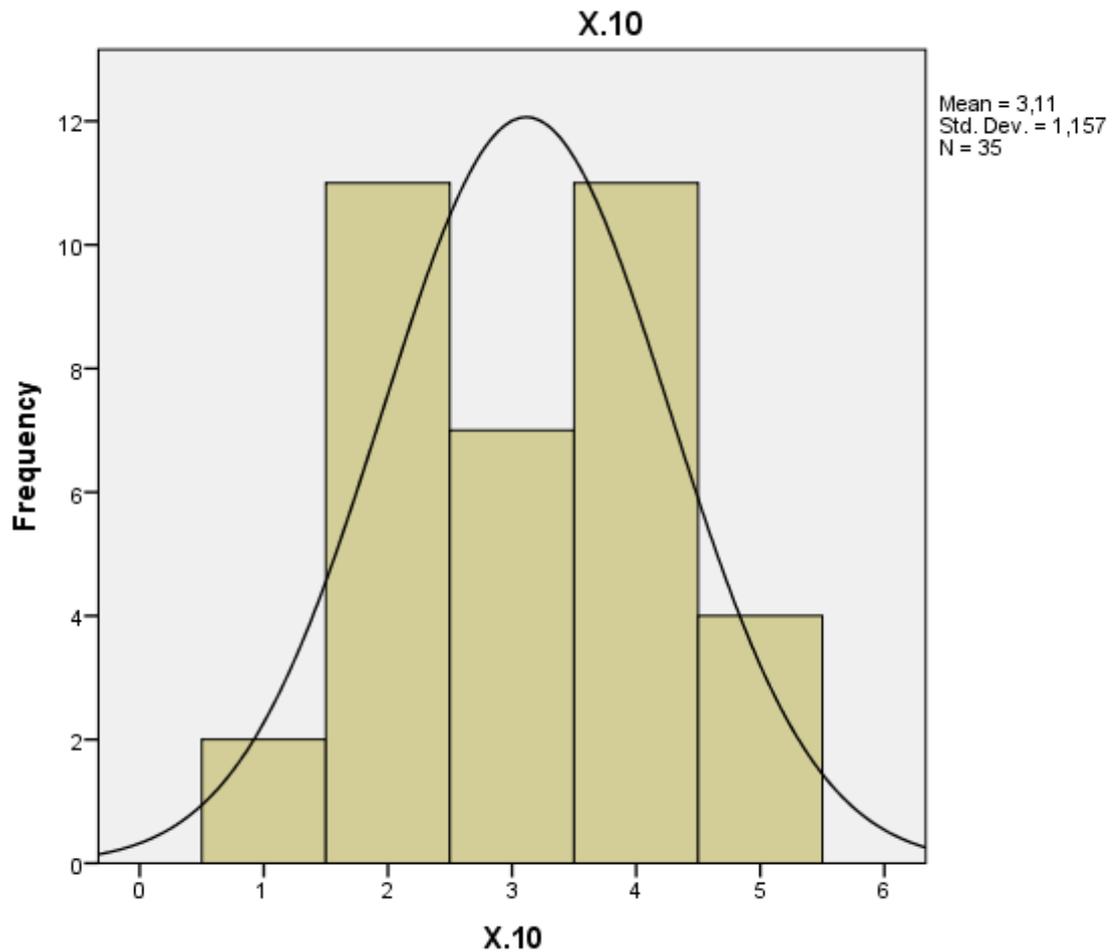
Tabel 3.12
Tidak mampu menarik diri dari bermain *game online*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	11	31,4%	22	37,1%
TT	7	20%	21	58,1%
S	11	31,4%	44	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%
Total	35	100,0%	109	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.12, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena ikut *trend*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 11 responden (31,4%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 7 responden (20%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.10 sebagai berikut.



Gambar 3.10 Histogram Indikator X.10

Responden merasa kesulitan untuk menghindari dari aktivitas bermain *game online*, dalam sehari saja pasti ada kesempatan untuk bermain *game online* dengan alasan yang beragam. Seperti salah satu responden yang peneliti temui dilapangan, ia menyatakan dalam sehari pasti ada kesempatan untuk bermain *game online* dengan alasan sudah terbiasa dan merasa resah jika tidak bermain *game online*.

Dengan demikian bahwa dalam sehari saja remaja atau siswa ini pasti bermain *game online* untuk mengisi kekosongan waktu. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator bahwa responden tidak mampu menarik diri dari bermain *game online* termasuk dalam kategori sedang dengan jumlah skor 109. Selanjutnya akan dibahas indikator kedua yaitu ketika menang atau mencapai level berikutnya, *gamers* merasa penasaran terhadap level selanjutnya.

2. Rasa Penasaran Terhadap Level atau Misi Selanjutnya yang Ada di dalam *Game Online*

Ketika pemain *game* sering mengalami kegagalan di dalam *game*, maka rasa penasaran untuk mencoba lagi pasti akan timbul. Ketika mereka telah berhasil memenangkan pertandingan atau berhasil menyelesaikan suatu misi, beberapa kegagalan sebelumnya terbayarkan sehingga membuat pemain *game* merasa penasaran terhadap misi atau level selanjutnya di dalam *game* tersebut.

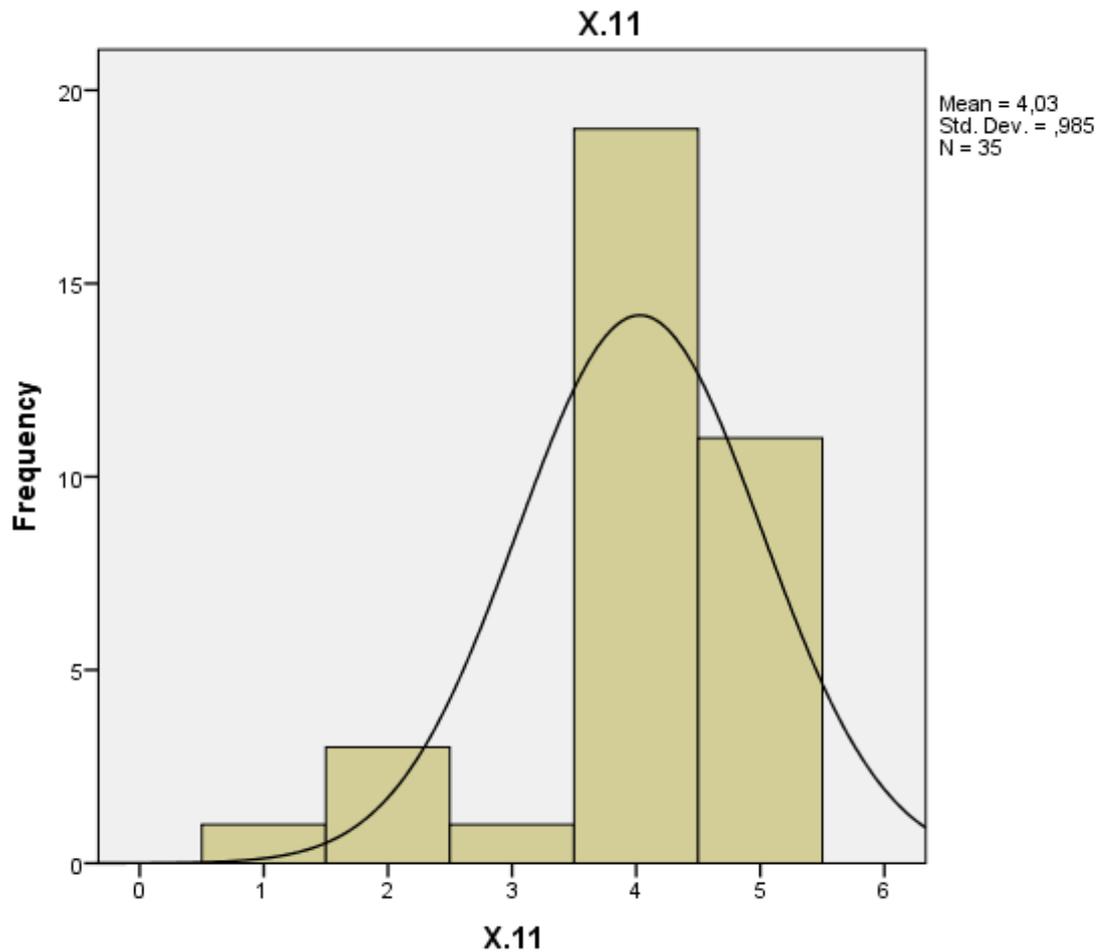
Tabel 3.13
Ketika menang atau berhasil menyelesaikan misi, seorang *gamers* merasa penasaran terhadap level selanjutnya

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	3	8,6%	6	11,4%
TT	1	2,9%	3	14,3%
S	19	54,3%	76	68,6%
SS	11	31,4%	55	100,0%
Total	35	100,0%	141	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.13, menunjukkan bahwa ketika bermain *game online* pemain akan merasa penasaran pada level selanjutnya. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 19 responden (54,3%), dan sangat setuju 11 responden (31,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 4 responden (11,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 3 responden (8,6%), dan sangat tidak setuju 1 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 1 responden (2,8%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.11 sebagai berikut.



Gambar 3.11 Histogram Indikator X.11

Ketika seorang *gamers* berhasil memenangkan pertandingan atau berhasil menyelesaikan suatu misi di dalam *game online*, kepuasan karena berhasil memenangkan permainan tersebut menimbulkan rasa penasaran terhadap level selanjutnya yang merupakan *withdrawal* (penarikan) dari bermain *game online*. Artinya responden terindikasi telah mengalami ketergantungan dalam bermain *game*.

Berdasarkan data yang telah dianalisis pada indikator kedua pada dimensi *withdrawal* yaitu adanya rasa penarasan terhadap level atau misi selanjutnya yang ada di dalam *game online*. Maka didapatkan skor 141, dan dapat disimpulkan bahwa indikator ini termasuk dalam kategori tinggi merujuk dari tabel 3.1 tentang penilaian skor.

f. Kesopanan

1. Menolak Membantu Orang yang Meminta Bantuan

Etika adalah bagian filsafat yang meliputi hidup baik, menjadi orang yang baik, berbuat baik, dan menginginkan hal-hal yang baik dalam hidup. Belajar etika merupakan langkah terakhir dalam proses pendidikan dan pengertian akan sistem itu, sebagaimana adanya dan cara kita menyesuaikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip khusus kita.⁴⁰ Jadi, dalam hal ini etika merupakan studi yang mempelajari tata perilaku yang baik dan buruk atau menentukan tingkah laku manusia dalam kehidupan.

Etika meliputi semua tindak tanduk pribadi dan sosial yang dapat diterima, mulai dari tata aturan “sopan-santun sehari-hari” hingga pendirian yang menentukan jenis pekerjaan kita, siapa yang menjadi sahabat-sahabat kita, dan cara-cara kita berhubungan dengan keluarga dan orang lain ataupun lingkungan.⁴¹

⁴⁰Solomon C. Robert, *Etika : Suatu Pengantar*, Penerjemah R. Andre Karo-Karo, (Jakarta : Erlangga, 1987), h. 2

⁴¹*Ibid*, h. 7

Berkaitan dengan etika berkomunikasi di atas, maka kepedulian terhadap orang lain, lingkungan, dan lainnya menjadi tolak ukur apakah seseorang itu mempunyai moralitas yang tinggi ataupun rendah. Dalam hal ini ketika kita sedang asyik bermain *game online*, maka kita akan cenderung menolak apabila ada orang lain meminta bantuan kepada kita. Alasannya lagi seru main *game*, nanggung, malas adalah salah satu contoh yang biasa kita jumpai.

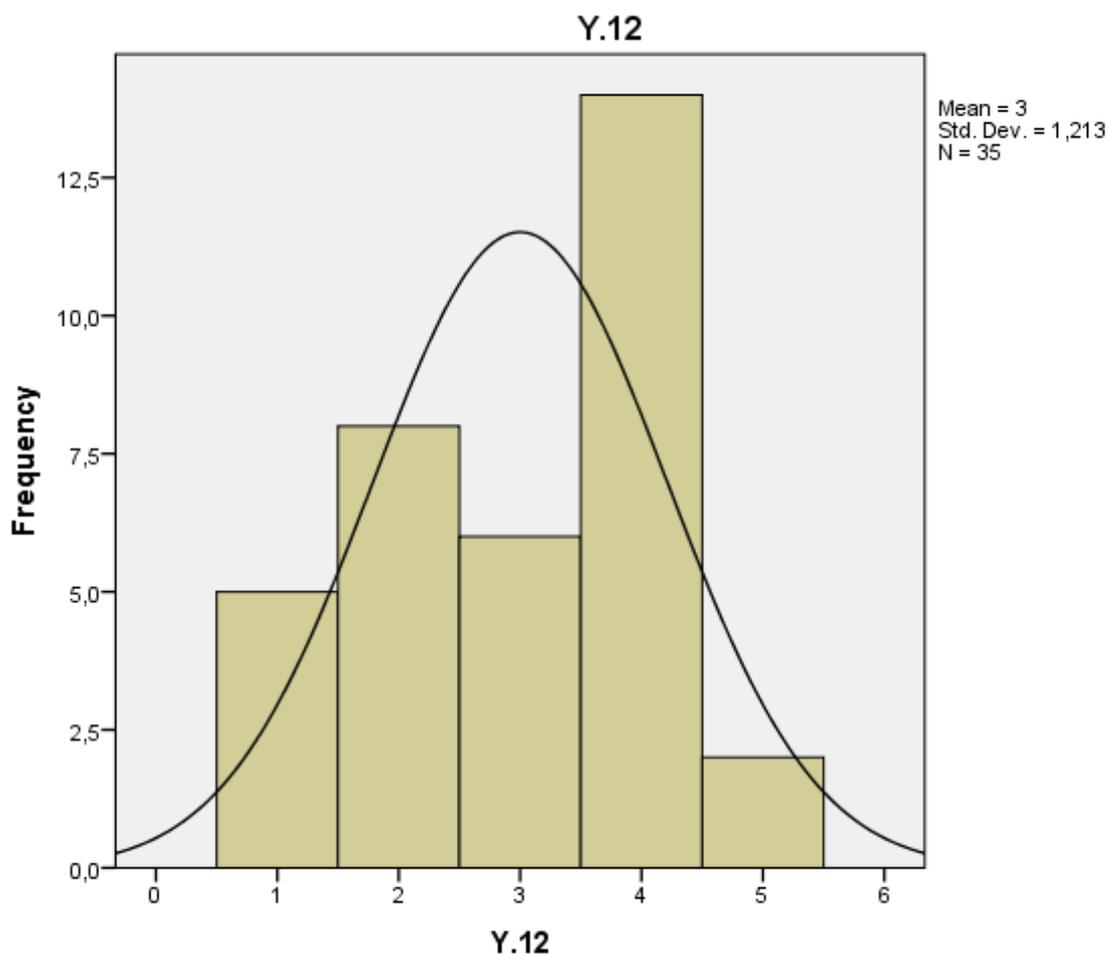
Tabel 3.14
Ketika sedang asyik bermain *game*, kita cenderung menolak orang yang meminta bantuan kepada kita

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	16,7%
TS	8	22,9%	16	38,9%
TT	6	17,1%	18	55,6%
S	14	40%	56	94,4%
SS	2	5,7%	10	100,0%
Total	35	100,0%	105	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.14, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemainnya cenderung menolak orang lain yang meminta bantuan. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 16 responden (45,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 14 responden (40%), dan sangat setuju 2 responden (5,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 12 responden (37,2%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 8 responden (22,9%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 6 responden (17,1%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.12 sebagai berikut.



Gambar 3.12 Histogram Indikator Y.1

Ketika sedang asyik bermain *game* responden menyatakan cenderung menolak orang lain yang meminta bantuan kepada responden, contoh kecilnya ketika diperintah orang tua untuk makan, mandi, tidur, belajar dan lain sebagainya. Realita ini sangat dekat dengan lingkungan kita sehari-hari sebab semua pasti pernah mengalami hal tersebut.

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang pernah menolak orang lain yang meminta bantuan saat sedang asyik bermain *game*, maka didapatkan total skor sebanyak 105. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

2. Mengacuhkan orang di sekitar

Indikator dari dimensi kesopanan selanjutnya adalah mengacuhkan orang disekitar, bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan timbulnya sikap apatis terhadap orang lain. Pemain *game* cenderung tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi yang semestinya harus selalu dijaga dengan baik terkesan menurun karena semua sibuk dengan *game online*.

Tidak hanya orang dewasa, mulai anak-anak, remaja awal belasan tahun, bahkan ada juga wanita yang sudah mulai menggemari aktivitas bermain *game online* yang sedang *trend* di masyarakat. Kebiasaan ini sangat mempengaruhi etika berkomunikasi antar individu satu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, dan juga kelompok dengan kelompok.

Untuk mengetahui hal tersebut telah disebar kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut :

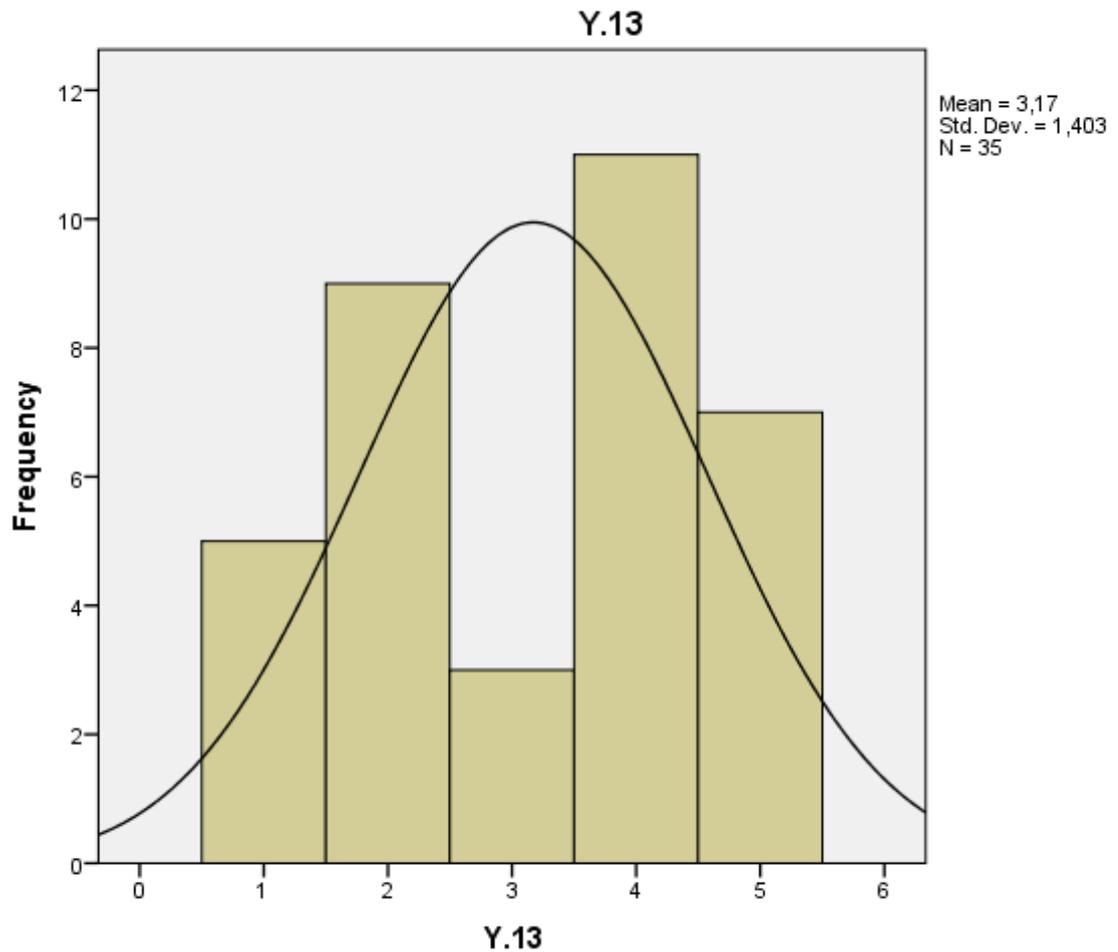
Tabel 3.15
Bermain *game* cenderung mengacuhkan orang di sekitar

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	9	25,7%	18	40%
TT	3	8,6%	9	48,6%
S	11	31,4%	44	80,6%
SS	7	20%	35	100,0%
Total	35	100,0%	111	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.15, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* kita cenderung mengacuhkan orang di sekitar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 18 responden (51,4%), yang terbagi dari pernyataan setuju 11 responden (31,4%), dan sangat setuju 7 responden (20%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 9 responden (25,7%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 3 responden (8,6%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.13 sebagai berikut.



Gambar 3.13 Histogram Indikator Y.2

Dampak bermain *game* secara berlebihan akan membuat pemain *game* cenderung meninggalkan kehidupannya di dunia nyata, aktivitas di dalam *game* yang dianggapnya menyenangkan dan tidak banyak mengeluarkan tenaga. Responden yang kecanduan bermain *game* biasanya tidak menghiraukan orang lain walau dia berada dikerumunan orang banyak, kemudian ketika ada kegiatan mereka cenderung bosan dan membuka *smartphone* mereka untuk bermain *game*.

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang mengacuhkan orang disekitar saat sedang asyik bermain *game*, maka didapatkan total skor sebanyak 111. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

g. Kesantunan

1. Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain dalam *game*

Mendiskriminatif atau mengejek atau yang lebih dikenal sekarang ini *bullying* adalah perilaku menyimpang dari etika berkomunikasi yang diakibatkan karena bermain *game online*. Biasanya keseruan dari efek bermain *game* dan juga rintangan yang ada didalamnya membuat kita kadang-kadang berkata kasar, mem-*bully* pemain lain yang kalah dan mengejeknya.

Tidak hanya mengejek pemain lain yang kalah didalam *game*, ketika pemain lain yang menang lalu kita yang kalah akan menghujat dan mem-*bully* pemain tersebut. Terdapat kepuasan sendiri dari mendiskriminatif remaja yang kalah di dalam *game*, beberapa alasan hanya karena iseng, karena tidak tahu latar belakang pemain tersebut, dan bisa saja karena ada gangguan yang diakibatkan kecanduan dari bermain *game*.

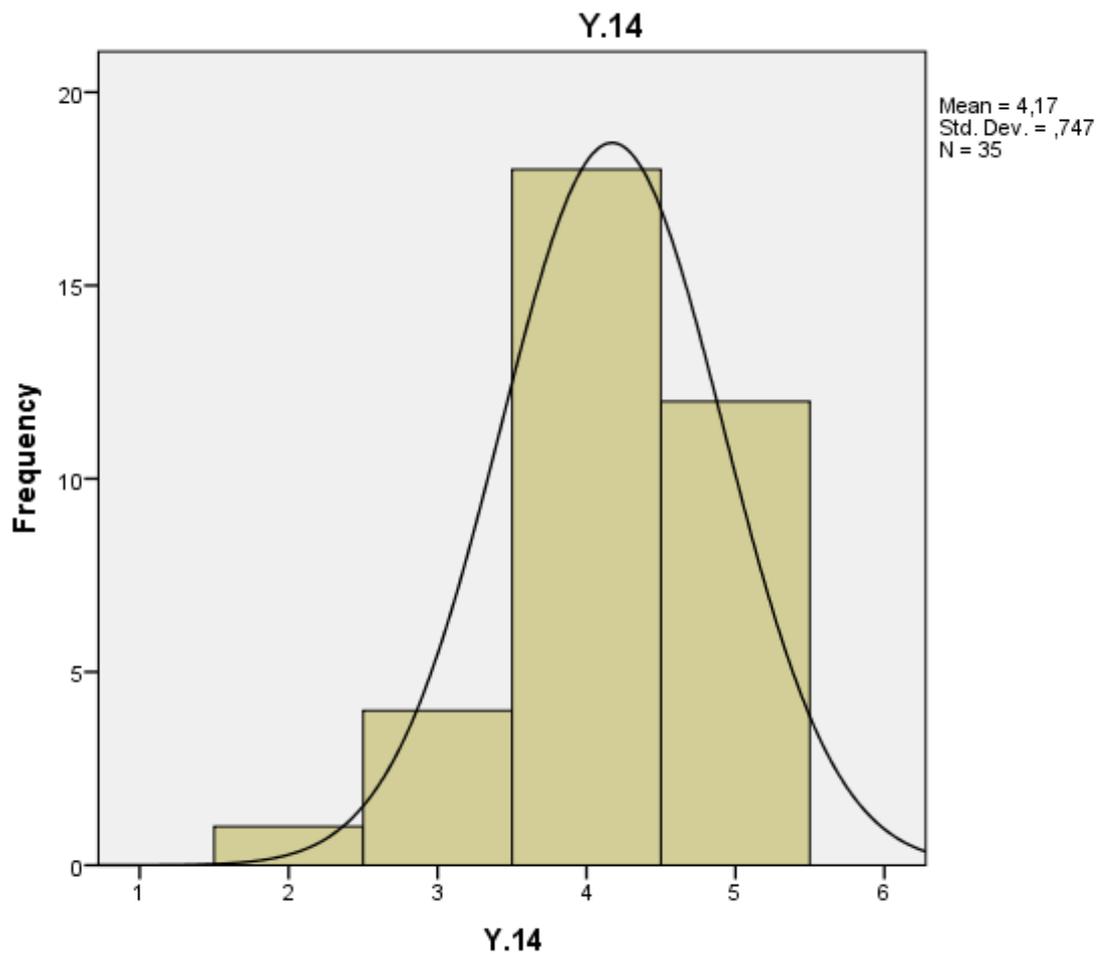
Tabel 3.16
Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain dalam *game*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid TS	1	2,9	2	2,9
TT	4	11,4	12	14,3
S	18	51,4	72	65,7
SS	12	34,3	60	100,0
Total	35	100,0	146	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.16, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemain mengucapkan kata-kata hujat atau menyindir pemain lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 12 responden (34,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 1 responden (2,9%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.14 sebagai berikut.



Gambar 3.14 Histogram Indikator Y.3

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang mendiskriminatif atau mengejek atau sekarang yang lebih dikenal dengan *bullying* pemain lain di dalam *game online*, maka didapatkan total skor sebanyak 146. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori tinggi.

2. Menolak Bahkan Berkata Kasar Apabila Ditegur untuk Bermain *Game*

Kesantunan yang baik merupakan bagian *emotional quotient* (EQ) dari seseorang, kesantunan tersebut dapat dipengaruhi menjadi baik ataupun sebaliknya. Dalam penelitian ini, dimensi kesantunan dari perilaku menyimpang remaja yang bermain *game online* menurun apabila sudah kecanduan bermain *game online*. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel berikut :

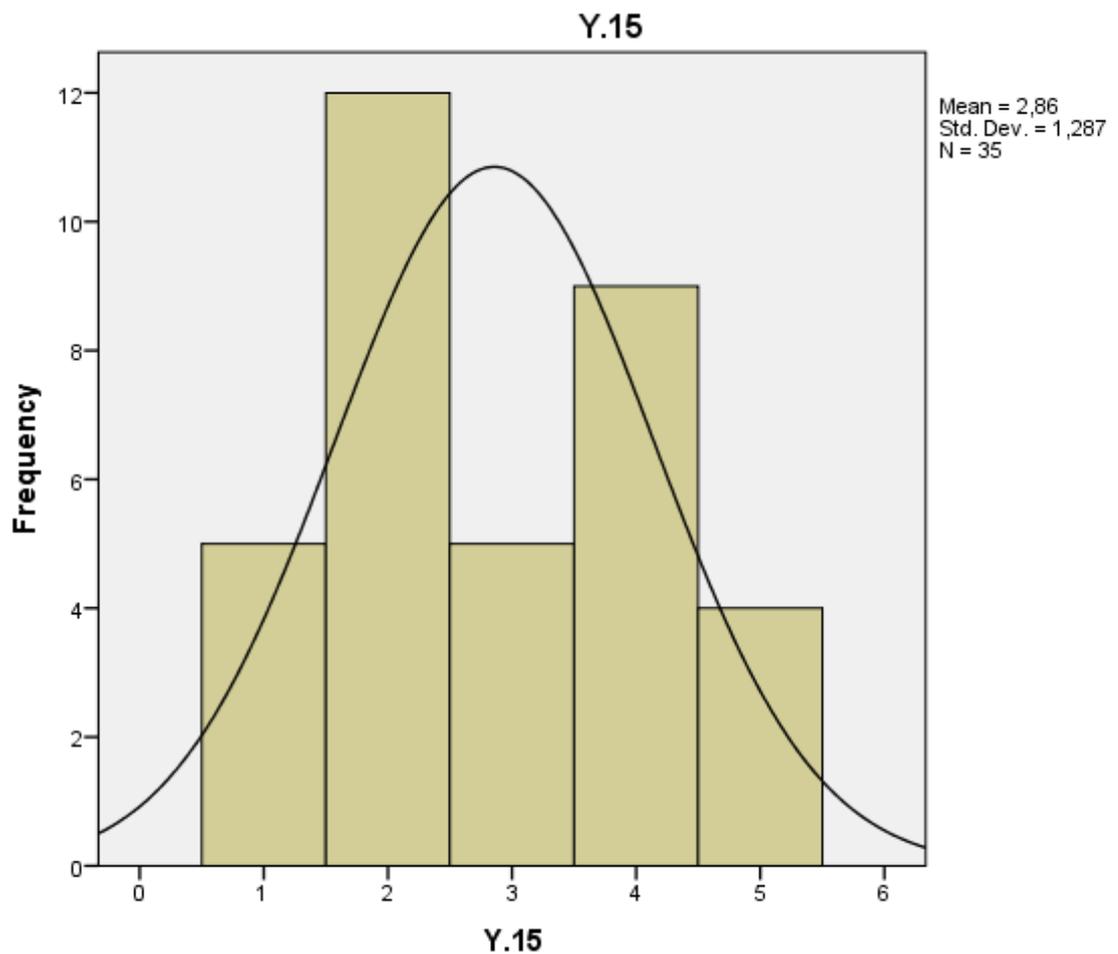
Tabel 3.17
Menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain *game online*

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	12	34,3%	24	48,6%
TT	5	14,3%	15	62,9%
S	9	25,7%	36	88,6%
SS	4	11,4%	25	100,0%
Total	35	100,0%	100	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.17, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat kesantunan dalam berbicara menjadi kasar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan setuju 9 responden (25,7%), dan sangat setuju 5 responden (14,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 17 responden (48,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 12 responden (34,3%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 5 responden (14,3%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.15 sebagai berikut.



Gambar 3.15 Histogram Indikator Y.4

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain *game*, maka didapatkan total skor sebanyak 100. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

h. Kepedulian

1. Tidak Menghormati atau Mendengarkan Pendapat Orang lain

Dampak buruk dari bermain *game online* adalah ketika sedang bersama orang lain pada tempat atau ruangan bermain *game online* yang sama, maka aktivitas kita hanya berfokus kepada *game* dan bukan kepada orang lain yang berada disekitar kita. Hal itu tentu akan menciptakan suasana orang di sekitar merasa tidak diperdulikan dan tidak dihargai. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel 3.18 sebagai berikut :

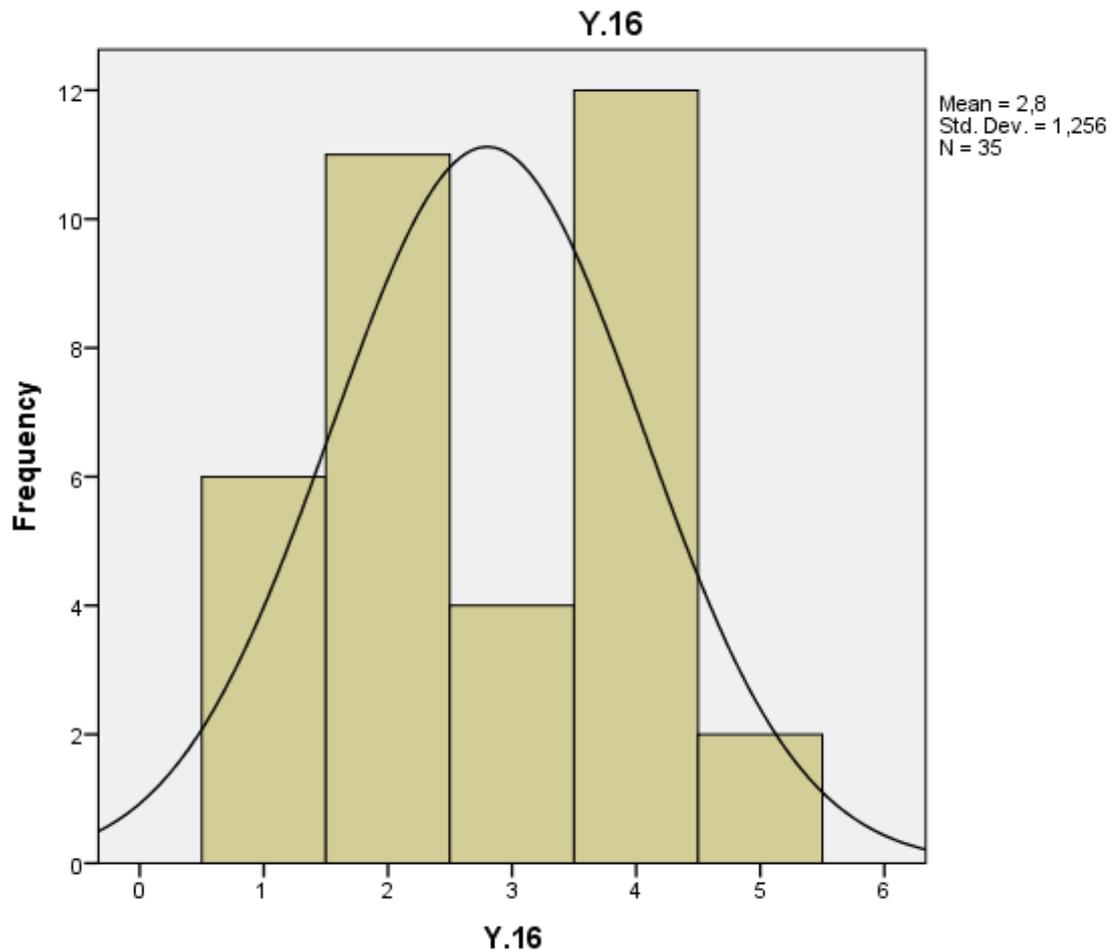
Tabel 3.18
Ketika sedang asyik bermain *game online*, cenderung tidak menghormati atau mendengarkan pendapat orang lain

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	6	17,1%	6	17,1%
TS	11	31,4%	22	48,6%
TT	4	11,4%	12	61,1%
S	12	34,3%	48	94,4%
SS	2	5,7%	10	100,0%
Total	35	100,0%	98	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.18, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* kita tidak menghormati dan mendengarkan pendapat orang lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 2 responden (5,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 17 responden (48,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 6 responden (17,1%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.16 sebagai berikut.



Gambar 3.16 Histogram Indikator Y.5

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang tidak menghormati atau mendengar pendapat orang lain, maka didapatkan total skor sebanyak 98. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

2. Bermain *Game Online* Mengurangi Tingkat Kebersamaan untuk Saling Membantu

Di daerah-daerah tentunya budaya bergotong royong yang melibatkan seluruh anggota masyarakatnya masih sangat kental, terlebih dilingkungan responden pada penelitian ini yaitu siswa SMAN 1 Payaraman. Ketergantungan terhadap media baru dalam penelitian ini adalah *game online* sering kali menyebabkan kurangnya rasa kepedulian terhadap budaya lama.

Terlebih lagi di desa Payaraman terdapat kebiasaan dimana setiap orang yang mengadakan hajatan atau sedekah pernikahan, selalu elemen masyarakat mulai dari orang dewasa, remaja, pria-wanita, bahkan anak-anak ikut dilibatkan dalam bergotong royong membantu antar sesama. Tujuannya yaitu menjaga tali silaturahmi antara individu satu dengan individu lainnya.

Kebiasaan ini menghilang ketika remaja kita, anak-anak, sudah mempunyai sikap ketergantungan terhadap media *online*. Hal yang paling ditakutkan adalah ketika remaja ini berada pada lingkungan orang banyak dan dia mempertahankan sikap tidak peduli karena asyik berain *game online*, tentunya mereka akan kesulitan untuk menata hidupnya dimasa yang akan datang. Untuk itu peneliti telah menyebar kuesioner untuk melihat jawaban dari responden terhadap indikator ini, sebagai berikut :

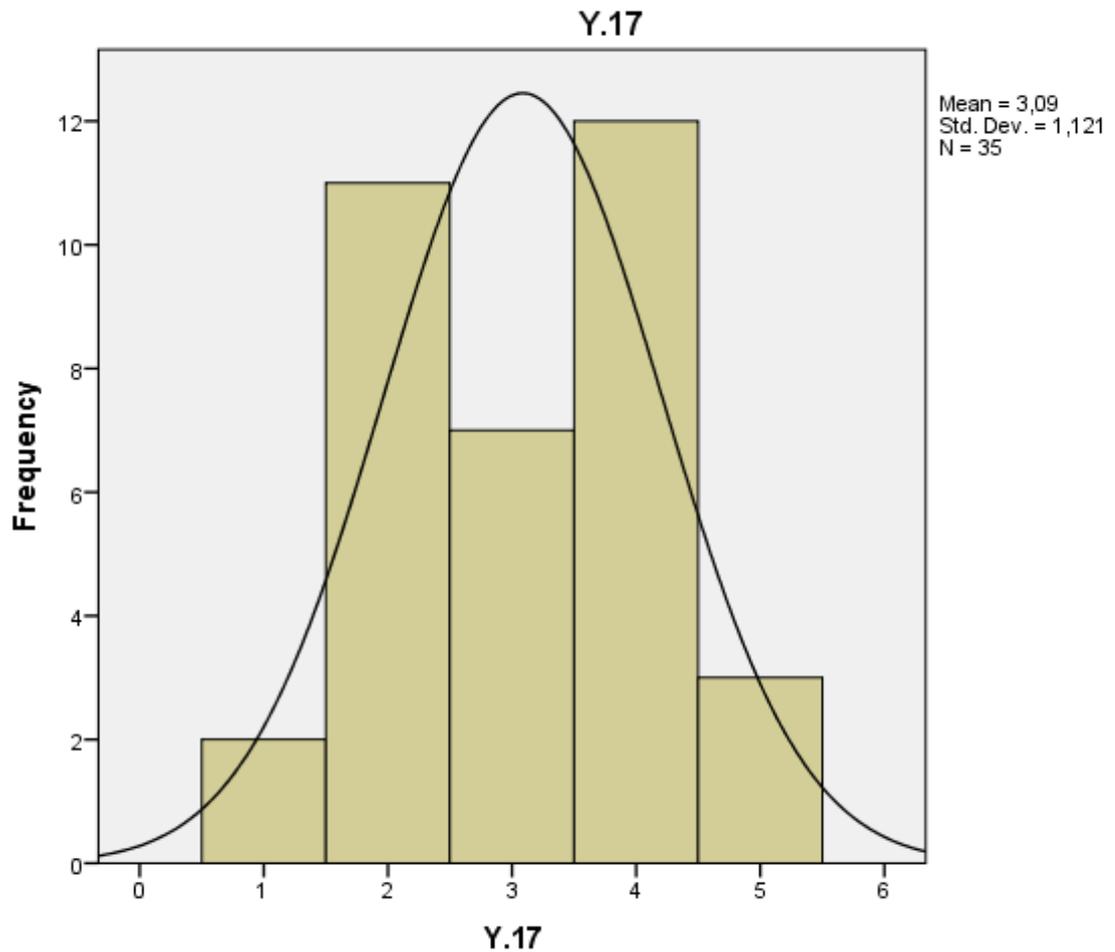
Tabel 3.19
Bermain *game online* mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	11	31,4%	22	37,1%
TT	7	20%	21	57,1%
S	12	34,3%	48	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	108	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.19, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* mengurangi tingkat kepedulian terhadap budaya saling membantu. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 7 responden (20%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.17 Histogram Indikator Y.6

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang indikator bermain *game online* mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu adalah korelasi, maka didapatkan total skor sebanyak 108. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis skala likert yang telah dilakukan pada setiap indikator masing-masing dimensi variabel X dan variabel Y, maka dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian dengan skor dalam pembagian kategori. Untuk itu dapat mempermudah pendefinisian apakah responden menyatakan setuju dan tidak setuju dengan jumlah skor berapa dan termasuk kedalam kategori apa kedalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.20
Kategori Penilaian

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Skor	Kategori
1	Game Online (X)	Compulsion	X.1	101	Sedang
			X.2	125	Tinggi
2		Conflict	X.3	121	Sedang
			X.4	102	Sedang
3		Problems	X.5	143	Tinggi
			X.6	146	Tinggi
			X.7	136	Tinggi
4		Sailence	X.8	126	Tinggi
			X.9	103	Sedang
5		Withdrawal	X.10	109	Sedang
			X.11	141	Tinggi
1	Etika Berkomunikasi (Y)	Kesopanan	Y.1	105	Sedang
			Y.2	111	Sedang
2		Kesantunan	Y.3	146	Tinggi
			Y.4	100	Sedang
3		Kepedulian	Y.5	98	Sedang
			Y.6	108	Sedang

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

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 di rumah.

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
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					