

SKRIPSI

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP ETIKA
KOMUNIKASI SISWA DI SEKOLAH
(STUDI MIS MANBAUL ULUM BUNGAH GRESIK)**



Oleh :

AJENG ERYKA PUTRI

NPM: 1151800062

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA**

2022

Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Di Sekolah (Studi MIS Manbaul Ulum Bungah Gresik)

SKRIPSI

Diajukan Untuk melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh:

AJENG ERYKA PUTRI

NPM: 1151800062

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
SURABAYA**

2022

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Ajeng Eryka Putri

NBI : 1151800062

Judul : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi
Siswa di Sekolah (Studi MIS Manbaul Ulum Bungah Gresik)

Surabaya, 3 Januari 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing


Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, MP

NPP: 20120.87.0103


Dra. Noorshanti Sumarah, M.I.KOM

NPP: 20110850034

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan dewan penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna
memperoleh gelar Sarjana .

Dewan Penguji :

1. **Dra. Noorshanti Sumarah, M.I.KOM**
(Ketua)
2. **Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA**
(Anggota)
3. **Hamim, S.Sos., M.I.KOM**
(Anggota)


(Irmasanthi)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya


Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, MP

NPP. 20120.87.0103

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Ajeng Eryka Putri

NIM/NBI : 1151800062

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah (Studi MIS Manbaul Ulum Bunga Gresik)

Menyatakan:

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip, atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam daftar pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh atas kesadaran dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun

Surabaya, 3 Januari 2023

Y...ntaan



METERAL
TEMPEL
C70ARX266253876

Ajeng Eryka Putri



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Eryka Putri
NBI/NPM : 1151800062
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)*, atas karya saya yang berjudul:

“Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah (Studi MIS Manbaul Ulum Bungah Gresik)”

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)*, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 4 Januari 2023



ABSTRAK

Dunia teknologi komunikasi kini berkembang semakin cepat dari tahun ke tahun yang berdampak pada perkembangan internet. Saat ini pengguna internet di dunia ini mencapai 4.156.932.140 (4 milyar) menurut *international states* 2017. Aplikasi yang muncul akibat *smartphone* dan internet adalah *game online*. Game ini banyak diminati dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Adanya media baru tentu akan menimbulkan dampak bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh Game Online (Variabel X) terhadap etika berkomunikasi siswa (Variabel Y). Metodologi penelitian menggunakan penelitian kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa kuesioner. 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. Hasil dari penelitian ini olah secara statistik dengan program SPSS 27. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} pada bermain game online adalah 11,211 dan t_{tabel} dengan besaran 1,66. Maka, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih kecil dari 0,1 ($0,001 < 0,1$) berarti terdapat pengaruh yang erat antara bermain game online terhadap etika berkomunikasi. Hasil uji koefisien determinasi atau R Square ditemukan bahwa game online memiliki pengaruh sebesar 0,614 (61,4%) %, hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain game online terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan interval koefisien yaitu 0,60 – 0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat.

Kata Kunci : Game Online, Etika Berkomunikasi

ABSTRACT

The world of communication technology is now growing faster from year to year which has an impact on the development of the internet. Currently internet users in the world reached 4,156,932,140 (4 billion) according to international states 2017. Applications that arise due to smartphones and the internet are online games. This Game is in great demand from various circles, ranging from children, adolescents, to adults. The existence of New media will certainly have an impact on its users. This study aims to determine whether the influence of Online games (variable X) on students ' communication ethics (variable Y). The research methodology uses quantitative research through the collection and measurement of 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 now a very important requirement in everyday life. The results of this study though statistically with SPSS program 27. Based on the results of the study it can be concluded that the results of hypothesis testing obtained the value of t_{hitung} on playing online games is 11.211 and t_{table} with a magnitude of 1.66. So, thus the $T > T_{table}$ means that H_0 rejected statistically is significant, from the T test results a significant value smaller than 0.1 ($0.001 < 0.1$) means that there is an influence of the era between playing online games on communication ethics. The results of the coefficient of determination test or R Square found that online games have an effect of 0.614 (61.4%) %, this proves that the effect of playing online games on students ' communication ethics is in accordance with the coefficient interval of 0.60 – 0.799 which is included in the category of strong relationship level.

Keywords: Online Games, Communication Ethics

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Berkat dan RahmatNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar dan baik dengan judul “*Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah (Studi MIS Manbaul Ulum Bungah Gresik)*”. Penulisan Tugas Akhir ini adalah syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Hambatan yang dilalui oleh penulis terselesaikan berkat dukungan dan bimbingan. Penulis mengucapkan terima kasih yang teramat besar kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, M.M, CMA., CPA. selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Ibu Dr. Dra. Ayun Maduwinati, MP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Mohammad Insan Romadhon, S.Ikom., M.Med.Kom selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Ibu Dra. Noorshanti Sumarah, M.I.KOM. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan dukungan serta arahan kepada saya selama masa perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Drs. Widiyatmo Ekoputro, M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada saya selama penyelesaian Tugas Akhir.
6. Bapak Nanang Syafi'i dan Ibu Kastin, selaku kedua orang tua saya serta adik-adik yang telah memberikan dukungan penuh, do'a, motivasi, dan materi selama saya duduk di bangku perkuliahan hingga proses pengerjaan tugas akhir.
7. Bapak Pujiono, selaku paman saya yang telah memberi dukungan do'a, motivasi, dan materi selama saya duduk di bangku perkuliahan hingga proses pengerjaan tugas akhir.
8. Bapak Fathul Ihsan, S.Ag selaku kepala sekolah MI Manbaul Ulum Bungah Gresik
9. Teman-teman angkatan 2018, kakak-kakak senior serta adik-adik angkatan 2019, 2020, dan 2021 Unit Kegiatan Mahasiswa Teater Kusuma yang senantiasa menjadi tempat pulang, tempat berbagi kisah, dan tempat belajar segala hal selama mengenyam pendidikan di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

10. Annisa dan Yella, yang menjadi sahabat berdiskusi dan mencurahkan pikiran serta tenaga selama saya menempuh pendidikan di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
11. Seluruh teman seperjuangan Ilmu Komunikasi Untag Surabaya angkatan 2018, Anisa, Arya, Kevin, Febri, Yanuar, Vera, Devi dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu. Yang telah membantu proses pengerjaan Tugas Akhir ini tak henti-hentinya peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya
Walaikumsalam Wr. Wb.

Surabaya, 05 Januari 2023

Penulis,
Ajeng Eryka Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2. Landasan Teori	17
2.2.1 Komunikasi Interpersonal	17
2.2.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal	18
2.2.3 Macam-macam Komunikasi Interpersonal	19
2.2.2. Teori Uses And Effect.....	23
2.2.3. Media Depedency Theory	24
2.3. Definisi Konsep.....	26
2.3.1 Komunikasi	26
2.3.2 Etika Komunikasi	28

2.3.3 Game Online	29
2.4. Definisi Operasional.....	32
2.5. Kerangka Dasar Pemikiran.....	34
2.6. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1. Pendekatan Penelitian.....	37
3.2. Jenis Penelitian	37
3.3. Populasi dan Sampel	37
3.3.1. Populasi	37
3.3.2. Sampel.....	38
3.4. Pengukuran dan Instrumen Penelitian	39
3.4.1. Validitas Data.....	39
3.4.2. Reliabilitas Data	40
3.5. Teknik Pengumpulan Data	40
3.6. Teknik Pengolahan dan Analisis data.....	41
3.6.1. Uji Asumsi Klasik	41
3.6.2 Koefisien Determinasi (R Square)	42
3.6.3 Uji Signifikansi (Uji t).....	43
3.7. Operasionalisasi Variabel.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Gambaran Objek Penelitian.....	47
4.1.1 Letak Geografis	47
4.1.2 Sarana dan Prasarana.....	48
4.1.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	48
4.1.4 Peserta Didik	49
4.1.5 Misi dan Visi Madrasah	50
4.2. Penyajian Data.....	51
4.2.1 Deskripsi Responden Penelitian.....	51
4.2.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	52
4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik.....	54
4.2.3.2 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	55

4.2.3.3 Uji Koefisien Determinasi (R Square)	56
4.2.4 Uji F	57
4.2.4.1 Uji Hipotesis (Uji t).....	57
4.2.5 Kebutuhan dan Pengaruh Bermain Game Online	58
4.2.6 Interaksi Bermain Game Online diluar dunia virtual	59
4.2.7 Pengaruh bermain game online terhadap etika komunikasi siswa siswi MIS Manbaul Ulum Bunga Gresik	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Frekuensi gamers Indonesia pada tahun 2022.....	2
Gambar 1. 2 Grafik Frekuensi gamers Indonesia berdasarkan pada jenis kelamin.....	2
Gambar 1. 3 Grafik frekuensi gamers Indonesia berdasarkan pada usia	2
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden.....	51
Gambar 4. 2 Diagram Kelas Kesponden.....	51
Gambar 4. 3 Diagram pengguna game online	52
Gambar 4. 4 P-Plot of Regression	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	38
Tabel 3. 2 Operasionalisasi Variabel.....	44
Tabel 4. 1 Prasarana MIS Manbaul Ulum.....	48
Tabel 4. 2 Data Guru dan Tenaga Pendidik	49
Tabel 4. 3 Jumlah Keseluruhan Siswa	49
Tabel 4. 4 Validitas X	52
Tabel 4. 5 Uji Validitas Y	53
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas X.....	54
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Y.....	54
Tabel 4. 8 Uji Regresi Linier Sederhana. Diolah dengan SPSS 27.....	56
Tabel 4. 9 Uji Koefisien Determinasi (R Square) Diolah dengan SPSS 27	56
Tabel 4. 10 Uji F Diolah dengan SPSS 27	57
Tabel 4. 11 Uji t Diolah dengan SPSS 27	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Koding Variabel X	68
Lampiran 2. Data Koding Variabel Y	71
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas X.....	74
Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas Y	75
Lampiran 5. Uji Regresi Linier Sederhana.....	76
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi	79
Lampiran 7. Lembar Revisi.....	81
Lampiran 8. Hasil Turnitin.....	84