



NOMOR SKRIPSI

6675/KOM-D/SD-S1/2024

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE*  
*LEGEND* TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMAS  
ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH KOTA  
PAYAKUMBUH SUMATERA BARAT**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Komunikasi Strata (S1) Pada Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Oleh:

**RAFI KURNIA RAMADHAN**

NIM. 12040312732

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
2024**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMAS ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH KOTA PAYAKUMBUH SUMATERA BARAT**

Disusun oleh :

**Rafi Kurnia Ramadhan**  
NIM. 12040312732

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 7 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

**Dr. Toni Hartono, S.Ag., M.Si**  
NIP. 19780605 200701 1 024

Mengetahui,  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
NIP. 19810313 201101 1 004



**PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Rafi Kurnia Ramadhan  
NIM : 12040312732  
Judul : Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi Siswa SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat.

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 27 Mei 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 27 Mei 2024

Dekan

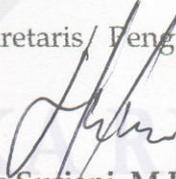
Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIK.19511118 200901 1 006

Tim Penguji

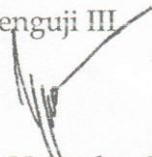
Ketua/ Penguji I,

  
Dr. Titi Antin, S.Sos, M.Si  
NIP.19700301199903 2 002

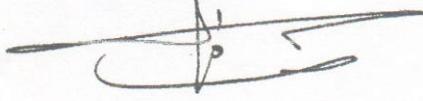
Sekretaris/ Penguji II,

  
Julis Suriani, M.I.Kom  
NIK.130417019

Penguji III,

  
Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.Ds  
NIP.19790326 200912 1 002

Penguji IV,

  
Rafdeadi, MA  
NIP.19821225201101 1 011



**PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL**

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Rafi Kurnia Ramadhan  
 NIM : 12040312732  
 Judul : Pengaruh penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis  
 Tanggal : 18 Januari 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Januari 2024

Penguji Seminar Proposal

Penguji I,

Musfiady, S.Sos., M.Si  
 NIP. 197212012000031003

Penguji II,

Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.Ds  
 NIP. 197903262009121002



Pekanbaru, 15 Mei 2024

No. : Nota Dinas  
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
 Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

di-  
 Tempat.

*Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Rafi Kurnia Ramadhan  
 NIM : 12040312732  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Pembimbing

**Dr. Toni Hartono, S.Ag., M.Si**  
 NIP. 19780605 200701 1 024

UIN SUSKA RIAU

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
 NIP. 19810313 201101 1 004

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

: Rafi Kurnia Ramadhan

: 12040312732

: Jakarta, 29 November 2002

: Dakwah dan Komunikasi

: Ilmu Komunikasi

: Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah kota Payakumbuh Sumatera Barat

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 27 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Rafi Kurnia Ramadhan

NIM. 12040312732

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Phatani mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau hasil penelitian, penulisan karya ilmiah, atau laporan penelitian, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
2. Phatani tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRAK**

Nama : Rafi Kurnia Ramadhan

Nim : 12040312732

Judul : Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat

Mobile Legend merupakan salah satu game online yang dimainkan melalui ponsel dan sangat mudah untuk didapatkan. Penggunaan *Game Online Mobile Legend* secara berlebihan dapat membuat ketagihan. Kecanduan *Game Online Mobile Legend*, membuat siswa menjadi pendiam dan menarik diri, kemudian timbul emosi yang berlebihan sehingga memerlukan pengawasan dan pengendalian agar tidak mengganggu kesehatan mental. Selain itu dapat merusak etika komunikasi yang terdiri dari menjaga ucapan, sopan santun dan saling menghargai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif. Penelitian ini Menggunakan Teori Stimulus Organism Respon (S-O-R). Stimulus dalam penelitian ini yaitu penggunaan *Game Online Mobile Legend*, sedangkan yang berperan sebagai Organismnya yaitu siswa yang bermain game online dan yang berperan sebagai responnya yaitu etika komunikasi. Dalam penelitian ini, responden terdiri dari 60 orang yang keseluruhannya adalah laki-laki. Data dianalisis dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis Deskriptif nilai  $t_{hitung}$  9,946 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,002, dengan tingkat signifikansi 0,001 lebih kecil dari  $\alpha$  0,05 yang artinya ada pengaruh antara penggunaan *Game Online Mobile Legend* terhadap etika komunikasi siswa SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat. Maka, artinya  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. besarnya pengaruh yang diperoleh yaitu 0,630 yang artinya bahwa pengaruh antara penggunaan *Game Online Mobile Legends* terhadap etika komunikasi siswa SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat berpengaruh sebesar 63% sedangkan sebesar 37% lagi dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Game Online, Mobile Legend, Etika Komunikasi


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**

*Name* : Rafi Kurnia Ramadhan

*Nim* : 12040312732

*Title* : *The Influence of Using the Online Game Mobile Legends on Communication Ethics of Islamic High School Students at Raudhatul Jannah Boarding School, Payakumbuh City, West Sumatra*

*Mobile Legend is an online game that is played via cellphone and is very easy to get. Excessive use of the online game Mobile Legend can be addictive. Addiction to the online game Mobile Legend makes students become quiet and withdrawn, then excessive emotions arise that require supervision and control so as not to disrupt mental health. Apart from that, it can damage communication ethics which consists of maintaining speech, politeness and mutual respect. The method used in this research is quantitative. This research uses the Stimulus Organism Response (S-O-R) Theory. The stimulus in this research is the use of the mobile legend online game, while those who act as the organism are students who play online games and whose role as the response is communication ethics. In this study, the respondents consisted of 60 people, all of whom were men. The data was analyzed using validity and reliability tests, while the data analysis technique used was descriptive analysis. The tcount value of 9.946 is greater than the ttable of 2.002, with a significance level of 0.001, smaller than  $\alpha$  0.05, which means there is an influence between the use of mobile online games. Legend on the communication ethics of SMAS Islamic Boarding School Raudhatul Jannah students, Payakumbuh City, West Sumatra. So, it means that  $H_a$  is accepted,  $H_o$  is rejected. The magnitude of the influence obtained is 0.630, which means that the influence between the use of the online game Mobile Legends on the communication ethics of SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah students, Payakumbuh City, West Sumatra, has an influence of 63%, while another 37% is influenced by several factors, namely other variables that are not included in this research.*

*Keywords: Online Games, Mobile Legend, Communication Ethics*



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat Rahmat dan Hidayah-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam sebagai pembawa risalah kebenaran berupa agama Islam dan kitab suci Al-Quran yang merupakan pedoman hidup hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat”** ini diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau guna untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar sarjana strata satu (S.I.Kom).

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan proposal, penelitian dan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini hadiah yang saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yaitu Bapak Helmy Syarbaini(Alm) dan Ibu Emilia yang sudah mendidik, menyemangati, dan mendoakan saya hingga penulisan skripsi ini selesai. Terimakasih atas doa yang selalu dilimpahkan kepada saya yang tiada habisnya. Seterusnya penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt.,M.Se.,Ph.D.
2. Bapak Prof. Dr. Imran Rosidi, S.Pd.,M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II, III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si., selaku pembimbing skripsi yang saya hormati dan saya sayangi. Beliau membimbing dan membantu penulis selama penulisan skripsi ini serta kritikan dan saran yang sangat kompeten.
6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang sudah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama belajar di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Kepada Kepala Sekolah, Guru dan Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan bersedia menjadi informan serta membantu dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepada kakak penulis (Muhammad Alif Pratama, S.I.Kom dan Ridwan Kahlil Gibran, S.Ak), yang telah memberikan dan kasih sayang, membantu mengatasi masalah penulis pada saat penulisan serta doa yang selalu dipanjatkan serta dukungan secara moral maupun material kepada penulis serta keluarga besar yang sangat penulis sayangi.
9. Kepada sahabat seperjuangan Rendy Rahmat Qodri, Muhammad Risky Muchtadi, Daudy Muslim Hakim, Naufal Razaq Citra dan Raihan Arisandy yang telah menjadi teman kos yang seru, tempat bercerita, tempat menemukan solusi selama penulisan maupun hal lainnya.
10. Terimakasih kasih juga kepada teman teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis juga mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis lakukan selama perkuliahan berlangsung, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

***Wassalammua'alaikum Warahmatullahi Wabarrakatuh***

Pekanbaru, April 2024

Penulis

**RAFI KURNIA RAMADHAN**  
**NIM. 12040312732**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	4
1.2.1 Game Online.....	4
1.2.2 Mobile Legend.....	4
1.2.3 Etika Komunikasi.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Terdahulu.....	7
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	10
2.2.2 Etika Komunikasi.....	16
2.2.3 Teori S-O-R.....	18
2.3 Konsep Operasional Variabel.....	21
2.4 Kerangka Pikir.....	25
2.5 Hipotesis.....	25
2.6 Sistematika Penulisan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3.1	Populasi Penelitian.....	28
3.3.2	Sampel Penelitian.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5	Uji Validitas dan Reabilitas.....	29
3.6	Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
4.1	Sejarah Berdirinya SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh .....	32
4.2	Visi Dan Misi SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh .....	34
4.2.1	Visi SMA Islam Raudhatul Jannah .....	34
4.2.2	Misi Sma Islam Raudhatul Jannah.....	34
4.3	Identitas Responden .....	35
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>36</b>
5.1	Hasil Penelitian.....	36
5.1.1	Uji validitas.....	36
5.1.2	Uji Reabilitas.....	38
5.1.3	Tanggapan Responden .....	38
5.1.4	Uji Korelasi.....	55
5.1.1	Uji Normalitas.....	56
5.1.2	Uji Linearitas.....	57
5.1.3	Uji Regresi Linear Sederhana .....	57
5.1.4	Uji Hipotesis .....	59
5.2	Pembahasan .....	60
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>62</b>
6.1	Kesimpulan.....	62
6.2	Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Konsep Operasional Variabel .....	23
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	35
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Kelas .....	35
Tabel 5. 1 Uji Validitas variabel <i>Game Online Mobile Legend</i> (X).....	36
Tabel 5. 2 Uji Validitas variabel Etika Komunikasi (Y) .....	37
Tabel 5. 3 Uji Reabilitas.....	38
Tabel 5. 4 Saya Bermain Game Mobile Legend Setiap hari .....	39
Tabel 5. 5 Saya sering mengisi waktu luang dengan bermain Game Online Mobile Legends .....	39
Tabel 5. 6 Saya bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> menggunakan waktu lebih dari 1 jam.....	40
Tabel 5. 7 Saya bermain Game Mobile Legends menggunakan waktu lebih dari 2 jam.....	40
Tabel 5. 8 <i>Game Online Mobile Legends</i> termasuk game favorit siswa.....	41
Tabel 5. 9 Saya mengetahui skin dalam <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	41
Tabel 5. 10 Saya mengetahui karakter di dalam <i>Game Online Mobile Legends</i> ..	42
Tabel 5. 11 Saya mengerti cara membandingkan macam-macam senjata yang ada di dalam <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	42
Tabel 5. 12 <i>Game Online Mobile Legends</i> membawa dampak positif bagi diri saya untuk belajar Bahasa Inggris .....	43
Tabel 5. 13 Saya mencari tahu bagaimana cara menaikan level dalam bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	43
Tabel 5. 14 Saya lebih memilih bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> daripada mengerjakan tugas.....	44
Tabel 5. 15 <i>Game Online Mobile Legends</i> membuat saya hilang kosentrasi dalam belajar .....	44
Tabel 5. 16 Saya memilih bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> daripada belajar .....	45
Tabel 5. 17 Saya kurang tidur karena terlalu sering bermain Game Online Mobile Legend.....	45



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

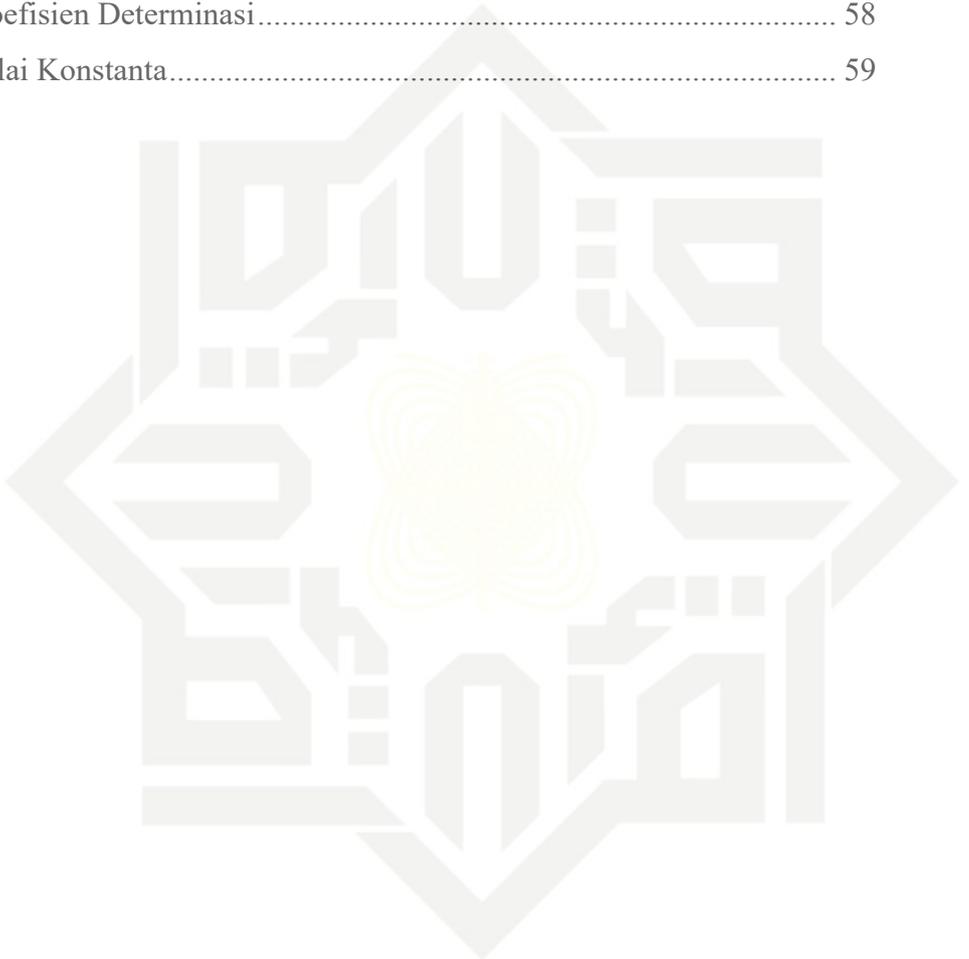
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5. 18 Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain Game Online Mobile Ledsgen.....	46
Tabel 5. 19 Saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain Game Online Mobile Legends, dibanding menghabiskan waktu bersama keluarga .....	46
Tabel 5. 20 Saya bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> hingga larut malam .....	47
Tabel 5. 21 Saya sering memikirkan <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	47
Tabel 5. 22 Saya menjadi ketagihan setelah bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	48
Tabel 5. 23 Saya banyak menghabiskan uang akibat membeli Top up .....	48
Tabel 5. 24 Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain di dalam game .....	49
Tabel 5. 25 Membuat suara gaduh saat bermain game .....	49
Tabel 5. 26 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> membuat saya bersosialisasi menjadi kurang .....	50
Tabel 5. 27 Bermain game online mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu .....	50
Tabel 5. 28 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menolak orang yang meminta bantuan .....	51
Tabel 5. 29 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka mengacuhkan orang di sekitar .....	51
Tabel 5. 30 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya sering berkata kata kotor dalam kehidupan sehari hari .....	52
Tabel 5. 31 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menertawai pendapat orang lain .....	52
Tabel 5. 32 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka memaki orang ketika kalah bermain .....	53
Tabel 5. 33 Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , Saya malu memulai percakapan dengan orang lain .....	53
Tabel 5. 34 Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menertawai pendapat orang lain .....	54

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5. 35 Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , saya memberanikan diri untuk bertanya ketika ada mata pelajaran yang tidak dimengerti	54
Tabel 5. 36 Hubungan X Terhadap Y .....	55
Tabel 5. 37 Uji Normalitas .....	56
Tabel 5. 38 Uji Linearitas .....	57
Tabel 5. 39 Koefisien Determinasi .....	58
Tabel 5. 40 Nilai Konstanta .....	59



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka Pikir .....	25
Gambar 1 Lampiran Poster <i>Game Online Mobile Legend</i> .....	
Gambar 2 Lampiran Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah.....	
Gambar 3 Lampiran Foto Penelitian.....	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang serba digital dan modern seperti saat ini, kehidupan mengalami perkembangan yang begitu cepat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Perkembangan ini sangatlah cepat dan lebih maju. Hingga membuat semua pekerjaan lebih mudah untuk dilakukan.<sup>1</sup>

Media massa sebagai alat komunikasi merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Media massa merupakan sarana komunikasi dan media yang menyebarkan informasi secara luas atau menyeluruh. Melalui komunikasi massa cetak dan elektronik, program dan informasi disajikan dalam format yang menarik. Media menjadi sumber kebutuhan komunitas remaja ini.

Karena media massa mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan, maka seseorang harus mengetahui cara kerja komunikasi massa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, melalui komunikasi massa, setiap orang mengetahui hampir semua hal di luar lingkungannya. Setiap orang membutuhkan media untuk mengungkapkan pemikirannya kepada khalayak luas.

Salah satu media massa yang sering digunakan masyarakat adalah smartphone. Smartphone merupakan perangkat bergerak atau mudah dibawa kemana saja. Saat ini, khususnya di kalangan pelajar, tidak menggunakan smartphone dianggap kuno dan aneh. Hampir setiap orang memilikinya bahkan mereka saling berlomba-lomba untuk mendapatkan smartphone terbaru, termahal dan canggih agar bisa bersaing dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil riset Wearesosial Hootsuite yang dirilis Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi manusia. Semakin memanjakan manusia dengan berbagai fasilitas dan kemudahan seperti untuk alat komunikasi dengan jarak yang sangat jauh sekalipun, transportasi, bisnis, mencari informasi maupun hiburan.<sup>2</sup>

Salah satu bukti nyata perkembangan smartphone yang berdampak pada pelajar adalah munculnya game online. Keberadaan game online di Indonesia

<sup>1</sup> Asri Suci Afiani dkk., "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik" 5, no. 2 (t.t.): hal 392.

<sup>2</sup> Retalia Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Sapto Irawan, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 Mei 2022): hal 139, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>.

#### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sudah cukup terkenal. Game online merupakan perangkat yang harus terkoneksi dengan jaringan, jika tidak dapat terkoneksi maka tidak dapat memainkan game online. Game online adalah game berbasis akun yang dapat dimainkan di berbagai perangkat. Dengan kata lain pelajar yang mempunyai akun game dapat memainkan game dimana saja, kapan saja dan pada perangkat apa saja seperti (tablet, komputer dan mobile). Siswa dapat bermain bersama teman yang mempunyai akun permainan baik di sekolah maupun di rumah.

Game online memiliki beberapa fitur dan aspek yang berbeda-beda tergantung jenisnya. Itu bisa menarik perhatian para pemain. Contoh: Membuat kota, membangun benteng, mempersenjatai diri, dan bahkan membunuh seseorang dapat dilakukan di dalam game, tetapi tidak di dunia nyata. Di sinilah para pemain akan menikmati karena mereka dapat memilih fitur yang mereka inginkan. Kemudian grafis dari game tersebut juga menjadi faktor penting yang membuat orang tertarik. Banyak sekali game online yang sering dimainkan oleh para remaja atau pelajar, salah satunya adalah Mobile Legend.<sup>3</sup>

Mobile Legend merupakan salah satu game online yang dimainkan melalui ponsel dan sangat mudah untuk didapatkan. Mobile Legend adalah game seluler multipemain online yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Setiap tim terdiri dari lima pemain, yang masing-masing mengontrol avatar yang disebut “pahlawan”.

Penggunaan *Game Online Mobile Legend* secara berlebihan memang membuat ketagihan. Selain itu, para siswa di institusi tersebut kini dapat membawa ponsel ke sekolah untuk meningkatkan pengetahuan mereka dengan bantuan Internet. Para siswa sekolah tidak berkonsentrasi pada pelajaran mereka. Kondisi kelas kurang mendukung bagi siswa yang ngobrol dengan temannya, membicarakan *Game Online Mobile Legend*, meninggalkan tugas, kadang tidak mengerjakan tugas, selalu menyontek saat tugas. Keadaan pelajar yang bermain *Game Online Mobile Legends* memerlukan pengawasan dan pembatasan penggunaan telepon genggam. Ketika kecanduan *Game Online Mobile Legend*, siswa menjadi pendiam dan menarik diri, kemudian timbul emosi yang berlebihan sehingga memerlukan pengawasan dan pengendalian agar tidak mengganggu kesehatan mental siswa.<sup>4</sup>

Selain itu, melalui game Mobile Legend ini juga banyak orang yang menggunakan bahasa yang kurang pantas jika diucapkan, bahkan ada yang sampai

<sup>3</sup> Muthia Gabriella dan Salati Asmahasanah, “PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA” 3, no. 3 (2022): hal.234.

<sup>4</sup> Afiani dkk., “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik,” .393-394.





#### Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1.2.3 Etika Komunikasi

Etika komunikasi adalah bagaimana tata cara seseorang berkomunikasi dengan orang lain sesuai dengan nilai dan moral dalam menilai benar atau salah perilaku individu. Etika komunikasi menunjukkan bagaimana seseorang bisa berkomunikasi dengan sopan, santun dan sesuai dengan etika yang berlaku di masyarakat sehingga apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh orang lain.<sup>9</sup>

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian seberapa Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi Siswa SMAS ISLAM RAUDHATUL JANNAH.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi Siswa SMAS ISLAM RAUDHATUL JANNAH”.

### 1.5 Manfaat penelitian

#### 1.5.1 Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan bisa memberikan dampak yang baik bagi perkembangan ilmu komunikasi
- b) Bisa dijadikan pedoman dan referensi untuk penelitian selanjutnya tentang kajian komunikasi di indonesia
- c) Penelitian ini bisa bermanfaat dan menambah wawasan

#### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a) Meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh dari game online terhadap komunikasi antar individu.
- b) Memberikan dan menambah pengetahuan tentang dampak negatif dari game online agar nantinya dapat menjadi pedoman referensi bagi remaja

<sup>9</sup> Lois Hutajulu dan Romiaty Romiaty, “The Artikel *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS MEDIA SOSIAL DENGAN ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMP N 2 PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2021/2022: HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS MEDIA SOSIAL DENGAN ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMP N 2 PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2021/2022,*” *Jurnal Pendidikan* 23, no. 1 (2022): 26.

- c) Penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumber masukan bagi masyarakat akan pengaruh game online serta dijadikan bahan untuk memahami akan pesatnya teknologi sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru yang akan datang.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Terdahulu

Agar bisa memenuhi penulisan skripsi yang prosedur dan mencapai target yang maksimal, dibutuhkan sebuah kajian terdahulu. Kajian terdahulu memberikan gambaran-gambaran tentang bagian-bagian perbedaan antara penelitian yang sedang dikerjakan penulis dan penelitian yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa lain sebelumnya. Kajian terdahulu juga dimaksud untuk mempermudah penulis untuk mengerjakan penelitian karena sudah ada pedoman penelitian sebelumnya. Penelitian yang menyerupai dengan penelitian yang pernah dilakukan ialah sebagai berikut:

- 2.1.1 Jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kesehatan Mental” yang disusun oleh Asri Suci Afiani dkk pada tanggal 20 Mei sampai 6 Juni 2022 pada peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap Kesehatan Mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik penelitian *ex-post facto*. Populasi adalah semua siswa kelas VIII di SMPN 1 Kota Baru berjumlah 427 orang. Populasi dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan metode pemeriksaan snowball sampling. Instrumen menggunakan angket *Game Online Mobile Legend* dan angket kesehatan mental. Metode pemeriksaan yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah persamaan regresi linier. Konsekuensi dari penelitian ini menunjukkan sejauh mana  $\text{sig.} < 0,05$  dan koefisien jaminan sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa pengaruh permainan *Game Online Mobile Legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru adalah sebesar 90,8% sedangkan 9,2% dipengaruhi oleh variabel yang berbeda. Sehingga kesehatan mental peserta didik akan berkurang seiring kekuatan bermain *Game Online Mobile Legend* meningkat sebesar 1.000. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama membahas tentang akan pengaruh *Game Online Mobile Legend*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek dan kajiannya berbeda.<sup>10</sup>
- 2.1.2 Penelitian Nofri Agustria dengan Judul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa

<sup>10</sup> Afiani dkk., “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik,” 391.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas pengaruh game online terhadap komunikasi dan menggunakan metode penelitian yang sama. Perbedaan dengan penelitian ini adalah menggunakan objek yang berbeda.

- 2.1.3 Jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa” yang disusun oleh Muthia Gabriella dkk pada tahun 2022 pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede kabupaten Bogor. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Game Online terhadap aktivitas ibadah shalat siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede kabupaten Bogor. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Pada pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Berdasarkan data hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan arah positif dan signifikan antara game online dengan aktivitas ibadah siswa. Adanya pengaruh yang signifikan dapat dilihat pada nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yakni  $13.965 > 3.966$  dengan  $sig = 0.000$  ( $sig < 0.05$ ), yang artinya dapat dikatakan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama membahas tentang pengaruh game online. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek dan kajiannya berbeda.<sup>11</sup>
- 2.1.4 Jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok” yang disusun oleh Yosephine Kiki Anjani dan D. Nawolo Baskoro pada tahun 2021. Penelitian ini dibuat bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. Metode yang digunakan adalah metode survey, dengan pendekatan kuantitatif. Data primer diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan populasi penelitian Siswa/i SMA Yadika 12 Depok yang suka bermain *Game Online Mobile Legend*. Teknik sampling yang digunakan yaitu simple random sampling. Jumlah populasi siswa 263 orang, jumlah sampel 148 orang. Uji

<sup>11</sup> Gabriella dan Asmahasanah, “PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA,” 233.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

reabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha, untuk menguji validitasnya menggunakan rumus KMO (Keiser Mayer Olkin) dan teknik pen-golahan data menggunakan SPSS, teknik konfirmasi data menggunakan Media de-pendency theory atau teori ketergantungan media. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online Mobile Legend* berpengaruh terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok sebesar 63% yang artinya terdapat pengaruh yang kuat antar variabel X *Game Online Mobile Legend* terhadap variabel Y Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama membahas tentang pengaruh *Game Online Mobile Legend*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek dan kajiannya berbeda.<sup>12</sup>

- 2.1.5 Jurnal yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMA NEGERI 1 KENDARI” yang disusun oleh Yoga Yudha Prasetya dkk pada tanggal 1 Januari 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner dan diukur dengan menggunakan skala likert. Data dianalisis menggunakan analisis regresi sederhana. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kendari yang pernah menggunakan *Game Online Mobile Legend* dengan jumlah 318 siswa dimana sampel yang diambil hanya 14% atau 45 siswa yang dijadikan sampel untuk penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online Mobile Legend* berpengaruh positif terhadap perilaku komunikasi. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama membahas tentang pengaruh *Game Online Mobile Legend*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek dan kajiannya berbeda.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Yosephine Kiki Anjani dan D Nawolo Baskoro, “Pengaruh *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok,” *Prosiding Jurnalistik* 7, no. 1 (2021): 546.

<sup>13</sup> Prasetya dan La Tarifu, “Pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari,” 1.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 *Game Online Mobile Legend*

#### a) Pengertian Game Online

Menurut Irfan dkk Game online adalah sebuah fitur atau aplikasi yang didalamnya terdapat sebuah permainan menarik yang bisa kita akses jika adanya sebuah internet atau jaringan yang terhubung dengan teknologi seperti laptop atau handphone. Di dalam permainan game online ini terdapat banyak game yang tersedia didalamnya contohnya seperti permaianna mobile lagend yang sedang digemari oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa sekali pun.<sup>14</sup>

Menurut Darwis (2020) Game online merupakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet, jika tidak dapat terhubung maka game online tidak dapat dimainkan. Game online adalah game menggunakan akun yang dapat dimainkan diberbagai perangkat. Dengan kata lain siswa yang memliki akun game dapat memainkan game di mana saja, kapan saja dan menggunakan perangkat apapun seperti (tablet, computer, dan handphone). Para siswa bisa bermain bersama dengan temannya yang memiliki akun game baik di sekolah maupun di rumah.<sup>15</sup>

Menurut Kim dkk game online diartikan sebagai game atau permainan dimana para pemain bisa bermain di waktu yang sama lewat jaringan internet. Tidak hanya menjadi sarana hiburan untuk bermain, game online juga bisa menjadi sarana sosialisasi. Game online ini juga mengajarkan suatu hal yang baru karena adanya durasi waktu bermain yang sering. Dengan sering melihat adanya waktu bermain game online, maka dapat memicu berbagai dampak yang salah satunya bisa mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang. Biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan hiburan. Apalagi aplikasi game sekarang sangat mudah untuk diunduh sehingga menarik perhatian para pencinta game online untuk memainkannya.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Afiani dkk., “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik,” 393.

<sup>15</sup> Gabriella dan Asmahasanah, “PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA,” 234.

<sup>16</sup> Anjani dan Baskoro, “Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok,” 546.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### b) Jenis-Jenis Game Online

banyak game online yang sering dimainkan oleh remaja atau siswa antara lain Ada Mobile legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak game lainnya Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup banyak macamnya, baik yang ber-genre action, olahraga, dan RPG (role-playing game).<sup>17</sup>

### c) Dampak Negatif dan Positif Game Online

#### 1) Dampak Positif Game Online

Beberapa manfaat atau dampak positif bermain game adalah

##### a. Menambah Teman

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain game. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan game online maupun offline. Jika anda sering bermain game di sebuah game rental atau tempat game online, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

##### b. Membuat Pola Pikir Semakin Cepat

Dampak Positif bermain game yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain game strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

##### c. Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing

Kita semua tahu bahwa kebanyakan game yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami game tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam game. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.

##### d. Mengurangi stres

Tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

<sup>17</sup> Gabriella dan Asmahasanah, "PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA," 234.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## e. Melatih kesabaran

Banyak video game didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang gamer ahli pun butuh berminggu-minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.

## f. Melatih ketangkasan

Bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video game yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anda.<sup>18</sup>

## 2) Dampak Negatif Game Online

## a. Dampak Kesehatan

Penyebab kecanduan atau durasi bermain game yang tinggi dapat menyebabkan berbagai gangguan pada kesehatan mental adalah karena ketika seseorang hanya terpusat pada game online sedikit demi sedikit akan mulai mempengaruhi perkembangannya karena seseorang akan mulai menarik diri dari lingkungan sosialnya sehingga nantinya dalam menghadapi berbagai perubahan yang ada dan tidak mampu untuk mengatasinya maka akan terjadi berbagai macam gangguan pada kesehatan mental seperti depresi, stress, dsb. remaja lebih rentan mengalami kualitas tidur yang buruk karena terlalu sering akses internet untuk bermain game online sampai melupakan waktu untuk istirahat malam dan akan berdampak pada kesehatan yaitu kehitaman disekitar mata, kelopak mata bengkak, mengantuk berlebihan di siang hari, lesu, konjungtiva merah, mata perih, tidak konsentrasi pada saat pelajaran dimulai.

## b. Dampak Psikologis

Adanya perkumpulan yang dilakukan oleh para remaja di waktu sore dan malam untuk mendapatkan jaringan wifi murah atau gratis untuk menghemat kuota. Hal ini sangat menarik perhatian mereka dikarenakan tampilannya yang apik. Kecanduan menyebabkan remaja bermain game online tanpa mengingat waktu, tidak patuh terhadap orang tua, cuek dengan keberadaan sekitar, amarah yang tidak terkendali dan susah bersosialisasi. Dampak negatif kecanduan online game mengarah pada masalah mental emosional dan bisa menyebabkan distorsi waktu, hiperaktif, kurang fokus, adanya kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif.

<sup>18</sup> Andreas Andoyo, "Sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar," *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat* 2, no. 3 (2021): 91.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Dampak Akademik

Adiksi game online berdampak negatif pada motivasi belajar siswa yang menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya saja. motivasi belajar para siswa. Anak yang sudah kecanduan game online akan menurunkan motivasi belajarnya sehingga menyebabkan penurunan prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus. Akibat adiksi online game dengan kemudahan akses dan tersedia di game center dan rumah, pemanfaatan waktu belajar di rumah relatif sedikit.

d. Dampak Hubungan Sosial

Semakin remaja kecanduan bermain game online semakin pula mengalami penurunan interaksi sosial. Indikator interaksi sosial yang paling berpengaruh yaitu akomodasi, artinya jika intensitas bermain game online pada remaja tinggi akan membuat remaja mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri di kehidupannya. Remaja yang mengalami adiksi online game mengalami penyesuaian sosial yang buruk. Adiksi ini berdampak pada hubungan social remaja. Platform game online untuk menyediakan tempat yang ideal bagi remaja untuk dalam memperluas lingkaran sosial mereka. Akan tetapi ini menyebabkan gamers teradiksi Ketika terbawa pada kegilaan online ini.

e. Dampak Keuangan

Dampak adiksi online game adalah perilaku konsumtif ketika siswa tidak dapat menggunakan uang dan hanya dihabiskan untuk bermain game online. Siswa yang kecanduan game online akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di game online dan apabila keuangan mereka sudah habis, yang ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain online game.<sup>19</sup>

**d) Pengertian Game Mobile Legend**

Game mobile legend adalah permainan berjenis multilplayer online battle arena(MOBA). jenis permainan ini merupakan game dengan berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (Team) untuk saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain

<sup>19</sup> Mohammad Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja," *Prosiding Sains dan Teknologi* 2, no. 1 (2023): 106–7.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.<sup>20</sup>

#### e) Fitur Game Mobile Legend

Dalam permainan *Game Online Mobile Legend* terdapat fitur Mobile Legend diantaranya yaitu:

- 1) Pertarungan 5 lawan 5 terus menerus melawan pemain asli juga, dapat menyambut teman sebagai teman atau musuh.
  - 2) Penentuan luas legenda untuk dilihat, dan berbagai jenis legends seperti Fighter, Assassin, Mage Support, Tank, Mark.
  - 3) Kolaborasi adalah pemain terbaik.
  - 4) kontrol yang menyenangkan dan sederhana, sedikit dua jempol
  - 5) Pertarungan yang adil, bergantung pada keahlian pemain untuk membentuk metodologi bermain.
  - 6) Temukan musuh, dalam 10 detik dapat melacak saingan dan grup.
- Terdapat Nilai-Nilai yang terdapat dalam Mobile Legend yaitu:

- 1) Manage and control yourself, Dalam permainan game mobile legends yang menunjukkan kebijaksanaan dan pedoman diri, setiap orang memiliki tujuan, impian, dan harus berkumpul dan berencana untuk mencapainya.
- 2) Modal utama itu skill bukan uang, Sepanjang kehidupan sehari-hari, bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, justru kita sangat menginginkan triliunan modal yang nyata, tubuh yang utuh, informasi yang luas, dan jiwa yang kuat untuk bisa dimanfaatkan sepenting mungkin. modal untuk diri kita sendiri. Secara bertahap kita dapat mencapai apa yang kita butuhkan dan bekerja pada kapasitas kita.
- 3) Epic Comeback, Dalam hidup kita selalu ada yang namanya melawan arus, yaitu kita merasa kalah dan tidak percaya diri, tapi kemenangan bagi kita adalah apa yang di depan mata, jadi dalam hidup Dalam hidup kita harus membuktikan bahwa kita bisa membuat comeback yang hebat.
- 4) MPV (penghargaan), apa yang kita lakukan dengan baik harus memberi plus atau sangat baik.
- 5) Rangked (peringkat), Dalam kehidupan nyata, kita harus sempurna (hati-hati) dalam segala hal yang kita lakukan. Dalam arti lain, setiap kali kita menang dalam hal apa pun, itu dapat menambah nilai bagi diri kita sendiri.

<sup>20</sup> Prasetya dan La Tarifu, "Pengaruh penggunaan Game Online Mobile Legend terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari," 3.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan, Bagaimana kita menyikapinya dengan serius dan bekerja sama agar kita bisa meraih kemenangan.
- 7) Kerja sama, Dalam hidup, kita tidak dapat bekerja sendiri, meskipun kita dapat melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan kelompok. Kita pasti membutuhkan rekan kerja atau teman yang kemudian bisa menyelesaikan pekerjaan.

Permainan *Game Online Mobile Legend* mempunyai aturan permainan yang ditrapkan yaitu:

- 1) Setiap pemain tidak diizinkan untuk memilih legenda yang sama dengan grupnya kecuali jika lawan yang berbeda diizinkan untuk menggunakan legenda yang sama.
- 2) Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan posisi 2 level di atas dan di bawah level pemain.
- 3) Jika pemain mengalami masalah koneksi internet, pemain tersebut akan diucapkan AFK (main PC).
- 4) Jika pemain memiliki kemampuan rendah, pemain tidak diposisikan.<sup>21</sup>

#### f) Kecanduan *Game Online Mobile Legend*

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction yaitu berlebihan dalam bermain game. Jadi, kecanduan tidak hanya ditujukan kepada pengguna obat-obatan terlarang tetapi kecanduan juga ditujukan kepada siswa yang bermain game online dan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus dalam waktu yang lama.

Siswa yang sudah mengalami kecanduan *Game Online Mobile Legends* akan susah untuk berhenti. Sebab, dalam *Game Online Mobile Legends* pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Karena *Game Online Mobile Legends* tidak memiliki batas akhir permainan atau pun dapat dihentikan sementara. Didalam Permainan Mobile Legends akan ada pergantian season yang mana seluruh pengguna game Mobile Legends akan turun ranknya dan juga akan ada hero baru

<sup>21</sup> Afiani dkk., "Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik," 393–94.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dimunculkan. Hal inilah yang membuat penggunaannya menjadi tertarik untuk memainkan dan membuat pengguna menjadi kecanduan.<sup>22</sup>

### 2.2.2 Etika Komunikasi

#### a) Pengertian Etika

Pengertian etika memaksudkan penjelasan yang lebih luas dan mendalam daripada definisi. Terminologi “etika” secara etimologis berasal dari Yunani, “ethos”, yang berarti “custom” atau kebiasaan yang berkaitan dengan tindakan atau tingkah laku manusia, juga dapat berarti “karakter” manusia (keseluruhan cetusan perilaku manusia dalam perbuatannya).

Ethos memiliki makna “anaction that is one’s own”, atau suatu tindakan yang dilakukan seseorang dan menjadi miliknya. Makna “ethos” semacam ini juga dimiliki oleh kata Latin, “mores”, yang darinya kata “moral” diturunkan. Dengan demikian “ethical” dan “moral” bersinonim. Etika adalah filsafat moral.

Etika berkaitan dengan moral dan sopan santun. Belajar etika berarti bagaimana bertindak baik. Etika menunjuk pada tindakan manusia secara menyeluruh, mengantar orang pada bagaimana menjadi baik. Etika dengan demikian mengajukan nilai-nilai bagaimana manusia itu dapat hidup secara baik. Ia juga menawarkan pola-pola etis dan aneka pertimbangan moral dalam menguji tindakan manusia. Lebih lanjut, dengan menawarkan norma-norma hidup baik tersebut etika juga hendak membawa manusia kepada tingkah laku yang baik, sikap yang bertanggung jawab, menjunjung tinggi nilai kehidupan, dan mengedepankan kemanusiaan.

- 1) Kamus Besar Bahasa Indonesia mengenali etika sebagai: Ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk, dan tentang hak serta kewajiban moral.
- 2) Kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan akhlak.
- 3) Nilai mengenai benar dan salah yang dianut suatu golongan atau masyarakat.<sup>23</sup>

#### b) Pengertian Komunikasi

Secara etimologi, kata “komunikasi” berasal dari bahasa Inggris communication. Biasanya kata “komunikasi” diartikan dan dikenal dengan “komunikasi” begitu saja, dan orang-orang sudah mampu mendeskripsikannya, meskipun tidak semuanya tepat.

Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin dan berasal dari kata communis yang berarti “kesetaraan”. Arti kata “kesetaraan” juga sama.

<sup>22</sup> Ali Amran dkk., “Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar,” *Jurnal Patriot* 2, no. 4 (2020): 1119.

<sup>23</sup> Afna F Sari, “Etika Komunikasi (Menanamkan Pemahaman Etika,” 2020, 129.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Beberapa orang juga menyebut komunikasi dengan kata “communicaco”, yang berasal dari akar kata yang berarti “berbagi”.

Tegasnya, peristiwa komunikasi antara seseorang dengan orang lain dapat dipastikan terjadi dengan menggunakan bahasa yang “sama”, dan menyepakati makna yang “sama” meskipun bisa jadi keduanya dari latar belakang sosial dan budaya yang berbeda

Secara terminologi, dalam catatan Frank E.X. Dance, ada lebih dari seratus dua puluh enam (126) definisi “komunikasi”. Di antara yang paling sering dipakai adalah pendapat menurut Carl I. Hovland. Dia menyatakan: *Communication is the process to modify the behavior of other individuals* yang artinya Komunikasi adalah proses untuk mengubah perilaku individu lain.

Definisi paling mudah barang kali dikemukakan Onong Uchyana Effendi, yaitu: “Penyampaian pikiran oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan)”.<sup>24</sup>

Setiap orang tentunya mempunyai pendapat yang berbeda tentang definisi dari komunikasi itu sendiri. Oleh sebab itu berikut ada beberapa definisi komunikasi menurut para ahli, yaitu :

Menurut Shanon dan Weaver Komunikasi merupakan bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal tapi juga dalam bentuk ekspresi muka, lukisan dan teknologi

Sedangkan menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss Komunikasi merupakan proses makna diantara dua orang atau lebih.<sup>25</sup>

### c) Etika Komunikasi

Etika komunikasi adalah norma, nilai, atau ukuran tingkah laku dalam interaksi. Tata cara pergaulan bermasyarakat yang mengatur manusia untuk saling menghormati, sopan santun, tata krama, berinteraksi dengan sesama makhluk lainnya. Maka demikian diperlukan pemahaman tentang etika komunikasi yang baik kepada bertujuan untuk menjaga kepentingan seseorang dengan lawan bicaranya agar merasa senang, tentram, terlindungi tanpa ada pihak yang dirugikan kepentingannya dan perbuatan yang dilakukan sesuai dengan adat kebiasaan yang berlaku serta tidak bertentangan dengan hak asasi manusia secara umum.<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Muhamad Fahrudin Yusuf, *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi* (Salatiga: Pustaka Ilmu, 2021), 6–7.

<sup>25</sup> Ponco Dewi Karyaningsih, *Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 3.

<sup>26</sup> Sari, “Etika Komunikasi (Menanamkan Pemahaman Etika,” 135.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Beberapa etika berkomunikasi antar manusia yang dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari

## A. Menjaga Ucapan

Seorang manusia itu yang dipegang adalah kata-katanya, tidak boleh berbicara bohong serta melontarkan ucapan-ucapan kotor. Ajaran Islam amat sangat serius memperhatikan soal menjaga lisan. Berhati-hati dalam berbicara yaitu memikirkan terlebih dahulu sebelum mengeluarkan kata-kata. Karena setiap perkataan itu akan dimintai pertanggungjawabannya kelak diakhirat. Seperti halnya dengan berdiskusi di dalam kelas atau berbincang santai hendaknya mengatur nada bicara dan tetap tenang. Ketika terdapat perbedaan pendapat dan menghindari ucapan yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

## B. Sopan Santun

Bertingkah laku yang baik dan ramah terhadap lawan bicara. Ada beberapa hal sopan santun yang diperhatikan dalam berkomunikasi. Misal, Menyapa lawan bicara dengan sopan dan tidak berlebihan dan dibuat-buat. Menggunakan panggilan/sebutan orang yang baik serta memperhatikan volume, nada, intonasi suara serta kecepatan bicara. Bicara dengan suara yang stabil, tidak terlalu pelan dan tidak terlalu cepat sehingga dapat dimengerti dan dipahami oleh lawan bicara.

## C. Saling Menghargai

Menatap mata lawan bicara dengan lembut. Melihat lawan bicara adalah hal yang sangat penting yang harus dilakukan saat memulai pembicaraan. Hal ini menunjukkan kesan pertama yang baik kepada lawan bicara, yaitu adanya ketertarikan kita kepada lawan bicara. Jangan melihat ke arah lain atau fokus pada kegiatan lainnya yang dapat mengganggu lawan bicara karena merasa tidak diperhatikan atau seolah-olah tidak dihargai dalam pembicaraan tersebut. Yang paling baik adalah menatap mata lawan bicara.<sup>27</sup>

### 2.2.3 Teori S-O-R

Teori S-O-R ditemukan oleh Hovland (1953) yang awalnya berasal dari psikologi. Namun dalam perkembangan juga digunakan dalam ilmu komunikasi.

Menurut teori stimulus response ini, dalam proses komunikasi, berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “ how” bukan “ what” dan “ why”. Jelasnya how to communicate dalam hal ini how to change the attitude,

<sup>27</sup> Sari, 135.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagaimana mengubah sikap komunikasi. Dalam proses perubahan sikap, tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika stimulus yang diterima benar-benar melebihi semula. Dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel yang penting yaitu perhatian, pengertian, penerimaan

Titik penekanan dalam model komunikasi ini lebih kepada pesan yang disampaikan mampu menumbuhkan motivasi, menumbuhkan gairah kepada komunikasi sehingga komunikasi cepat menerima pesan yang diterima dan selanjutnya terjadi perubahan sikap perilaku

Onong Uchjana Efendy menjelaskan unsur penting dalam model komunikasi S-O-R itu ada tiga yaitu : Pesan ( Stimulus, S), Komunikasi (Organisms, O) dan Efek (Response, R).<sup>28</sup>

Pesan (stimulus) yaitu adalah apa yang menarik atau apa yang didapat dari *Game Online Mobile Legend*, Komunikasi (organism) yaitu adalah siswa yang menerima pesan yang didapat setelah bermain *Game Online Mobile Legend*, efek (respon) efek atau respon apa yang didapat oleh siswa setelah bermain game Mobile Legend.

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model S-O-R (Stimulus, Organism, Respon). Teori SOR sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response. Objek materialnya adalah manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi. Menurut model ini, organism menghasilkan perilaku tertentu jika ada kondisi stimulus tertentu pula, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Asumsi dasar dari model ini adalah : media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikasi. Stimulus Response Theory atau SR theory. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi reaksi. Artinya model ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif; misal jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum ini merupakan reaksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palingan muka maka ini merupakan reaksi negatif. Model inilah yang kemudian mempengaruhi suatu teori klasik komunikasi yaitu Hypodermic needle atau teori jarum suntik. Asumsi dari teori ini pun tidak jauh berbeda dengan model S-O-R, yakni bahwa media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikasi.

<sup>28</sup> Dani Kurniawan, "Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 63–64.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perubahan sikap dapat terjadi berupa perubahan kognitif, afektif atau behavioral. Adapun keterkaitan model S-O-R dalam penelitian ini adalah:

- 1) Stimulus yang dimaksud adalah pesan yang disampaikan dalam *Game Online Mobile Legends* (ML) atau Hal apa yang menarik dalam aplikasi game Mobile Legends. Adapun indikator stimulus di ukur dengan tiga komponen yaitu: 1) Frekuensi, tingkat bermain game Mobile Legends. 2) Durasi, kecakupan durasi yang digunakan dalam bermain game Mobile Legends. 3) Atensi, minat atau perhatian siswa dalam bermain game Mobile Legend.
- 2) Organisme yang dimaksud adalah siswa yang bermain game Mobile Legends. Adapun indikator Organisme yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman tentang game Mobile Legends.
- 3) Respon yang dimaksud adalah efek yang didapat setelah bermain game Mobile Legends. Adapun indikator Respon atau Efek yaitu: 1) Efek ditimbulkan dari pemain game Mobile Legends

Proses perubahan perilaku menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari : Stimulus (rangsang) yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus tersebut tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif mempengaruhi perhatian individu dan berhenti disini. Tetapi bila stimulus diterima oleh organisme berarti ada perhatian dari individu dan stimulus tersebut efektif. Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka ia mengerti stimulus ini dilanjutkan kepada proses berikutnya. Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap). Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut (perubahan perilaku).

Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah hanya apabila stimulus (rangsang) yang diberikan benar-benar melebihi dari stimulus semula. Stimulus yang dapat melebihi stimulus semula ini berarti stimulus yang diberikan harus dapat meyakinkan organisme ini, faktor reinforcement memegang peranan penting. Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian komunikan. Proses berikutnya komunikan mengerti. Kemampuan komunikan inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah komunikan mengolahnya dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap. Teori ini mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (sources) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat.

### 2.3 Konsep Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional (DO) variabel disusun dalam bentuk matrik, yang berisi : nama variabel, deskripsi variabel (DO), alat ukur, hasil ukur dan skala ukur yang digunakan (nominal, ordinal, interval dan rasio). Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi pengumpulan data, menghindari perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel.<sup>29</sup>

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>30</sup> Dalam penelitian ini ada dua variabel yang diteliti yakni variabel independen dan variabel dependen.

#### a) Variabel Independen

Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Menurut Tritjahjo Danny Soesilo, variabel Independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>6</sup> Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (independent variable), adalah variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen sesuai dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah” Maka Variabel Independen adalah Kegunaan *Game Online Mobile Legend*.

#### b) Variabel Dependen

Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel tak bebas ini menjadi primary interest to the researcher atau persoalan pokok bagi si peneliti,

<sup>29</sup> Rafika Ulfa, “Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan,” *Al-Fathonah* 1, no. 1 (2021): 350.

<sup>30</sup> Prosa PGSD Danuri, Siti Maisaroh, dan PGSD Prosa, “Metodologi Penelitian Pendidikan,” 2019, 24.

<sup>31</sup> Ulfa, “Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan,” 346.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang selanjutnya menjadi objek penelitian. Dengan demikian, variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>32</sup> Sesuai penelitian ini yang berjudul “*Game Online Mobile Legends Terhadap Etika Komunikasi*” maka variabel dependennya adalah Etika komunikasinya .

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan untuk menghindari kesalahpahaman dan persepsi sehingga penelitian tidak keluar dari focus permasalahan. Adapun konsep operasional dalam variabel penelitian ini yakni:

- 1) *Game Online Mobile Legend*
  - a) Durasi
    - Waktu bermain, berapa lama waktu yang digunakan oleh responden ketika bermain game online
    - Frekuensi, berapa kali responden bermain game online dalam sehari
    - Minat atau perhatian siswa dalam bermain *Game Online Mobile Legend*
  - b) Pengetahuan (pengetahuan dan pemahaman tentang *Game Online Mobile Legend*)
  - c) Efek (efek yang ditimbulkan dari pemain *Game Online Mobile Legend*)
- 2) Etika Komunikasi
  - a) Menjaga Ucapan  
Seorang manusia itu yang dipegang adalah kata-katanya, tidak boleh berbicara bohong serta melontarkan ucapan-ucapan kotor.
  - b) Sopan Santun  
Bertingkah laku yang baik dan ramah terhadap lawan bicara. Ada beberapa hal sopan santun yang diperhatikan dalam berkomunikasi. Misal, Menyapa lawan bicara dengan sopan dan tidak berlebihan dan dibuat-buat.
  - c) Saling Menghargai  
Menatap mata lawan bicara dengan lembut. Melihat lawan bicara adalah hal yang sangat penting yang harus dilakukan saat memulai pembicaraan. Hal ini menunjukkan kesan pertama yang baik kepada lawan bicara, yaitu adanya ketertarikan kita kepada lawan bicara.

<sup>32</sup> Danuri, Maisaroh, dan Prosa, “*Metodologi Penelitian Pendidikan,*” 347.

Tabel 2. 1 Konsep Operasional Variabel

VARIABEL	INDIKATOR	ALAT UKUR
Variabel X: Penggunaan <i>Game Online Mobile Legend</i>	1. Durasi	1. bermain game setiap hari
		2. sering mengisi waktu luang dengan bermain game
		3. bermain game menggunakan waktu lebih dari 1 jam
		4. bermain game menggunakan waktu lebih dari 2 jam
		5. <i>Game Online Mobile Legends</i> termasuk game favorit siswa
	2. Pengetahuan	1. Mengetahui skin dalam game
		2. mengetahui karakter dalam game
		3. membandingkan macam-macam senjata dalam game
		4. membawa dampak positif bagi diri saya untuk belajar bahasa inggris
		5. mencari tahu untuk menaikan level dalam bermain
	3. Efek	1. saya lebih memilih bermain dari pada mengerjakan tugas
		2. game ML membuat saya hilang kosentrasi dalam belajar
		3. saya memilih bermain game dari pada belajar
		4. saya kurang tidur karena game
		5. saya malas mengerjakan tugas
6. diwaktu kosong saya bermain game dari pada bersama keluarga		
7. saya bermain game hingga larut malam		
8. saya sering memikirkan game		
9. saya ketagihan bermain game		
10. saya banyak menghabiskan uang untuk membeli top up		
		1. mendiskriminatif atau mengejek pemain lain di dalam game

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel Y: Etika Komunikasi	Menjaga Ucapan	2. membuat suara gaduh saat bermain game
		3. Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> membuat saya bersosialisasi menjadi kurang
		4. saya sering berkata kata kotor dalam kehidupan sehari hari
		1. mobile legend membuat saya bersosialisasi menjadi kurang
	Sopan santun	2. saya suka menolak orang yang meminta bantuan
		3. saya suka mengacuhkan orang di sekitar
		4. Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , Saya malu memulai percakapan dengan orang lain
		1. Bermain game online mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu
	Saling Menghargai	2. saya suka menertawai pendapat orang lain
		3. Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka memaki orang ketika kalah bermain
		4. Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , saya memberanikan diri untuk bertanya ketika ada mata pelajaran yang tidak dimengerti

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 Kerangka Pikir

Gambar 2. 1 kerangka Pikir



## 2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan prediksi awal sebuah hipotesis awal penelitian awal yang bisa berupa hubungan variabel bebas dengan variabel terikat.<sup>33</sup> Berdasarkan masalah yang terdapat dalam rumusan masalah maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- A) Ada Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah.
- B) Tidak Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah.

<sup>33</sup> Syafrida Hafni Sahir, "Metodologi penelitian," 2021, 26.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, maka penelitian membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab Ini, Berisi Latar Belakang, Penegasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Dan Sistematika Penulisan

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab Ini Terdiri Atas Kajian Terdahulu, Landasan Teori, Konsep Operasional, Kerangka Piker, Hipotesis

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab Ini Berisikan Desain Penelitian, Lokasi Dan Waktu Penelitian, Populasi Dan Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas Dan Reliabilitas, Teknik Analisis Data.

### BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Sejarah Singkat Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah, Profil Sekolah, Identitas Responden

### BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab Ini Berisikan Hasil Penelitian Dan Pembahasan Yang Menjelaskan Tentang Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah.

### BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini hanya berisikan kesimpulan dan saran.

### DAFTAR PUSAKA

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Korelasional. Metode Korelasional merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif yang digunakan dalam evaluasi. Terutama untuk mendeteksi sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi.

Macam-macam metode penelitian kuantitatif seperti korelasional adalah penelitian dengan tujuan untuk mendeteksi tingkat kaitan variasi-variasi yang ada dalam suatu faktor dengan variasi-variasi dalam faktor yang lain dengan berdasarkan pada koefisien korelasi.<sup>34</sup>

Langkah-langkah dalam penelitian korelasi biasanya mengikuti langkah-langkah penelitian pada umumnya, yaitu:

1. Merumuskan masalah penelitian.
2. Merumuskan tujuan penelitian.
3. Mengkaji pustaka, yaitu menelaah teori yang relevan.
4. Menetapkan populasi dan sampel yang representatif.
5. Menyusun instrumen penelitian.
6. Mengumpulkan data.
7. Mengolah dan menganalisis data.
8. Menarik kesimpulan.<sup>35</sup>

Penelitian kuantitatif korelasi untuk mendeteksi sejauh mana variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasi. yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah di Jalan Prof Dr Hamka, Kelurahan Kaniang Bukik, Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh ,Provinsi Sumatra Barat. Alasan memilih tempat penelitian ini dikarenakan tempat ini sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti oleh peneliti.waktu yang digunakan dalam penelitian adalah Tahun 2023 sampai selesai.

<sup>34</sup> Misbahul Jannah, "Hakikat Penelitian Ilmiah," 2023, hal 7.

<sup>35</sup> Ma'ruf Abdullah, "Metode penelitian kuantitatif," 2015, 30.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah himpunan dari unsur-unsur yang sejenis. Unsur-unsur sejenis tersebut bisa berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, benda-benda, zat cair, peristiwa, dan sejenisnya.<sup>36</sup> populasi dalam penelitian ini adalah seluruh laki-laki Siswa karena berdasarkan pra riset peneliti menemukan bahwa mayoritas siswa laki-laki bermain *Game Online Mobile Legend* di Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah, dengan jumlah 154 orang di Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah di Jalan Prof Dr Hamka, Kelurahan Kaniang Bukik, Kecamatan Payakumbuh Utara, Kota Payakumbuh ,Provinsi Sumatera Barat

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Secara harfiah Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri. Sampel disebut juga contoh. Nilai hitungan yang diperoleh dari sampel inilah yang disebut dengan statistik. Sedangkan menurut Sugiyono sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah Populasi.<sup>37</sup>

Sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan Rumus Slovin, Slovin memasukan unsur kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditoleransi. Nilai toleransi ini dinyatakan dalam persentase misalnya 5 %. Rumus yang digunakan Slovin adalah sebagai berikut.<sup>38</sup>

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

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir 1%, 2%, 3%, 5%, atau 10%

<sup>36</sup> Nursapia Harahap dan Sri Delina Lubis, “Metodologi Penelitian Kuantitatif,” 2019, 99.

<sup>37</sup> M Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pascal Books, 2021), 160.

<sup>38</sup> Abdullah, “Metode penelitian kuantitatif,” 237.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk pengambilan sampel penulis menggunakan Teknik Cluster Sampling dengan mengkategorikan siswa SMAS Islam Raudhatul Jannah untuk dijadikan sebagai sampel nya secara random atau acak dan setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel .Sampel yang diambil adalah siswa Laki-laki yang mengetahui dan bermain *Game Online Mobile Legends*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Skala Likert, yang mana objek sikap. Objek sikap ini biasanya telah ditentukan secara spesifik dan sistematis oleh peneliti. Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan yang harus diisi responden. Setiap pernyataan atau pertanyaan akan dihubungkan dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### 1) Metode Angket (kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mendapatkan data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya.<sup>39</sup>

menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. kemudian indikator tadi dijadikan menjadi titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan. untuk jawaban setiap item instrumen yang memakai skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif

1. Sangat Setuju(SS) : diberi skor 4
2. Setuju(ST) : diberi skor 3
3. Tidak Setuju(TS) : diberi skor 2
4. Sangat Tidak Setuju(STS) : diberi skor 1

### 3.5 Uji Validitas dan Reabilitas

#### 1) Uji validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner.berikut kriteria pengujian validitas

- A.  $H_0$  diterima apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel , (alat ukur yang digunakan valid atau sah)

<sup>39</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)* (Hidayatul Quran, 2019), 75.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B.  $H_0$  ditolak apabila  $r$  statistik  $\leq r$  tabel. (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)<sup>40</sup>

## 2) Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.<sup>41</sup>

## 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu nilai dari pembahasan yang dapat dinyatakan dalam angka. Peneliti menggunakan program SPSS (*Statistical Program For Sosial Science*) agar mempermudah dalam proses penentuan hasil dari penelitian.

Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistic koefisien korelasi dengan menggunakan beberapa cara:

## 1) Tahap Penyuntingan

Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap kelengkapan data pada kuesioner yang di bagikan memenuhi syarat untuk dianalisis.

## 2) Tahap Input Data

Dalam tahap ini tiap kategori jawaban responden dan setiap pernyataan diberi kode angka, yang bertujuan untuk menyederhanakan jawaban responden sehingga memudahkan peneliti untuk menginput data.

## 3) Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah suatu bentuk analisis yang digunakan untuk mendeskripsikan data. Sedangkan deskriptif diartikan sebagai cara untuk mendeskripsikan keseluruhan variabel-variabel yang dipilih dengan cara mengkalkulasi data sesuai kebutuhan peneliti. (Nugroho:2011) Analisis ini digunakan untuk memberi gambaran atau deskripsi empiris atas data yang dikumpulkan dalam penelitian.<sup>42</sup> Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

<sup>40</sup> Nilda Miftahul Janna dan H Herianto, "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS," 2021, 2.

<sup>41</sup> Livia Amanda, Ferra Yanuar, dan Dodi Devianto, "Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang," *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 183.

<sup>42</sup> Ratna Wijayanti Daniar Paramita, "Metode Penelitian Kuantitatif, Edisi 1," 2015, 64.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Keterangan

P = Angka persentase

F = Frekuensi

N = Jarak frekuensi / banyak individu

100% = Bilangan tetap (konstan)

Setelah penentuan skor dari masing-masing jawaban, kemudian ditentukan interval penilaiannya yaitu sebagai berikut:

1. Angka 0% - 20% = Sangat tidak efektif
2. Angka 21% - 40% = Kurang efektif
3. Angka 41% - 60 % = Cukup efektif
4. Angka 61% - 80% = Efektif
5. Angka 81% - 100% = Sangat efektif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN

### 4.1 Sejarah Berdirinya SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh

SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah didirikan pada tanggal 16 Juli 2007. SMA ini didirikan setelah sekolah Menengah Pertama (SMP) sukses diselenggarakan. Proses pembelajaran pertama kali dilaksanakan di gedung SMP Islam Raudhatul Jannah, Jalan Ade Irma Suryani Kel. Labuah Baru Kec. Payakumbuh Utara Kota Payakumbuh. Saat itu SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah belum memiliki gedung sendiri. Meskipun belum memiliki gedung, SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah sudah mulai diminati seluruh kalangan anak SMP. Terbukti pada tahun pertama terdaftar 58 orang siswa yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok rombongan belajar. Untuk mengantisipasi terjadinya gangguan, maka kepala sekolah SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah dirangkap oleh Drs. Djalius

Tanda-tanda akan berkembangnya SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah sudah mulai tampak. Para siswa menjalani proses pelajaran dengan antusias, guru-guru bersemangat, kemudian orang tua wali murid memberikan dukungan dengan sepenuhnya, tahun perdana dapat dilalui dengan baik. Tahun kedua, peminat SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah mengalami peningkatan atas izin operasional dari pihak berwenang yaitu wali kota dan Sekretaris Daerah Kota Payakumbuh kepada Kejaksaan oleh beberapa orang warga Koto Nan Gadang yang terkenal dengan nama Tim Sembilan. Kebetulan saat itu tim sembilan diketuai oleh H. Thamrin Mana, SH (alm). Setelah dapat izin dari pihak berwenang, beberapa kejadian luar biasa terjadi di Yayasan Pendidikan Raudhatul Jannah yaitu pemindahan Drs. Djalius sebagai Kepala SMP Negeri 5 Payakumbuh dalam waktu berdekatan, beberapa PNS yang dipekerjakan di SD Islam Raudhatul Jannah dipanggil menghadap pejabat di Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh. Selang beberapa hari, dua orang PNS yang diperkejakan di SD Islam Raudhatul Jannah menyampaikan surat pengunduran diri sebagai Guru di YPI Raudhatul Jannah.

Khususnya, pemindahan Drs. Djalius yang waktu itu menjabat sebagai kepala SMP dan SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah cukup membuat YPI Raudhatul Jannah tidak bisa menerimanya. Setelah melalui diskusi yang panjang dan akhirnya sampai pada satu kesimpulan menguji keabsahan SK Wali Kota tentang pemindahan Drs. Djalius dari SMP Islam Raudhatul Jannah ke pengadilan Tata Usaha Negeri Padang.

Keputusan Wali Kota Payakumbuh untuk mempromosikan Drs. Djalius sebagai kepala SMP Negeri 5 Payakumbuh dan meninggalkan SMP sekaligus

tentu dari SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah yang baru berumur 1 tahun berdampak pada suasana psikologi siswa dan orang tua wali murid. Mereka menjadi resah dan tentunya cemas dengan masa depan pendidikan anaknya. Walaupun demikian, berbagai upaya yang dilakukan oleh yayasan untuk menyakinkan siswa dan orang tua wali murid untuk tetap bertahan di SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah, yang belum memiliki izin operasional kewenangan dari Wali Kota Dinas Pendidikan. Dalam suasana psikologi yang resah itu, sebagian orang tua siswa memilih untuk memindahkan anaknya dari SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah.

Para hakim pada awal pengadilan tata usaha negeri Padang memutuskan untuk menunda pelaksanaan SK Wali Kota tentang pemindahan Drs. Djalius dari SMP Islam Raudhatul Jannah, namun pada keputusan akhirnya menolak gugatan YPI Raudhatul Jannah dan memenangkan Wali Kota Payakumbuh, sehingga Drs. Dalius memutuskan untuk menerima SK Wali Kota tersebut.

Menyikapi hal tersebut yayasan kemudian menunjuk Yenni Kurnia, M.Pd sebagai pengganti sementara Kepala SMP Islam Raudhatul Jannah dan tetap mempertahankan Drs. Dalius sebagai kepala SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah dan untuk menjalankan tugas kepala sekolah sehari-hari ditunjuk Efendi, S.Ag.

Beratnya tantangan yang dihadapi SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah terutama dalam pengelolaan sekolah dan untuk mempersiapkan siswa kelas XII mengikuti Ujian Nasional, maka kemudian yayasan memutuskan membebas tugaskan Drs. Dalius sebagai kepala SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah dan Efendi, S.Ag sebagai pelaksana harian kepala sekolah, kemudian mengangkat Ersis Warman, S.HI sebagai Kepala Sekolah. Ijtihad yayasan tersebut akhirnya berbuah manis. Meskipun peluang Siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah untuk masuk Perguruan Tinggi Negeri melalui undangan (SMNPTN) tidak dimungkinkan oleh peraturan perundang-undangan karena belum ter akreditasi, namun 95,2 % Lulusan diterima di Perguruan Tinggi Negeri ternama dan yang membanggakan lagi mereka berhasil menduduki prodi favorit seperti Kedokteran, Parmasi, Teknik, Hukum, dan lain-lain.

Melalui berbagai pendekatan yang dilakukan oleh orang-orang yang memiliki kepedulian kepada SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah, seperti anggota dewan, pembina YPI Raudhatul Jannah Bapak Rizal Falepi, Murni Anwar, Ketua DPRD Kota Payakumbuh Jendrial, Supardi dan lain-lain, akhirnya mampu menggugah hati Wali Kota Payakumbuh Jos Rizal Zein, SE, MM, untuk mengeluarkan izin operasional SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah. Namun dengan syarat pengurus harus mengajukan surat permohonan baru dan pada surat tersebut tidak ada nama dan tanda tangan Bapak

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Thamrin Manan, SH selaku Dewan Pembina YPI. Setelah semua persyaratan dilengkapi, akhirnya pada tanggal 29 September 2009 ditandatangani izin operasional SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah oleh Kepala Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh Drs. Edvianus dengan SK Nomo : 4192 / 108.34 / KP-2009.

Gedung SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah kemudian terletak di Jln. Prof. Dr. Hamka Kaning Bukit Kel. Tigo Koto di Baruah Kec. Payakumbuh Utara Kota Payakumbuh Telp. (0752) 94667 E-mail: smaislamrj@gmail.com Kode Pos 26213, pada tahun pelajaran 2015/2016 memiliki sembilan rombongan belajar dengan jumlah siswa 190 siswa dan 36 guru dan pegawai. Alhamdulillah Sudah “Akreditasi A”.<sup>43</sup>

## 4.2 Visi Dan Misi SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh

### 4.2.1 Visi SMA Islam Raudhatul Jannah

- a) “Melahirkan Insan Rabbani sebagai Kader Pemimpin dan Intelektual Muslim yang Berakhlak Mulia Unggul dalam Prestasi untuk Mengembalikan Kejayaan Islam”.

### 4.2.2 Misi Sma Islam Raudhatul Jannah

Untuk mencapai visi di atas, perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas. Berikut ini merupakan misi yang dirumuskan berdasarkan visi di atas

- a) Menjadikan ridha Allah sebagai tujuan dalam belajar dan bekerja secara profesional.
- b) Menanamkan dan menegakkan syari’at Islam yang benar pada civitas akademika.
- c) Melaksanakan pembelajaran dengan azas keseimbangan spiritual, emosional dan intelektual
- d) Menyelenggarakan sistem pembelajaran berbasis IT.
- e) Melaksanakan kegiatan pengembangan potensi diri sesuai dengan bakat dan minat.
- f) Disiplin.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> “Sekolah Kita,” diakses 6 Mei 2024, <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/cberanda>.

<sup>44</sup> “Yayasan Pendidikan Islam Raudhatul Jannah,” diakses 6 Mei 2024, <https://www.raudhatuljannah.sch.id/visimisi>.

### 4.3 Identitas Responden

Identitas responden merupakan syarat utama untuk menentukan karakteristik maupun latar belakang responden dalam penelitian ini. Apabila identitas responden tidak sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan dalam pemilihan sampel, maka responden tersebut tidak dapat dijadikan sampel.

Dari 60 responden maka diperoleh karakteristik data-data sebagai berikut:

#### A) Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelaminan

**Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelaminan**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	60	100
Jumlah	60	100

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat jumlah responden Siswa SMAS Islam Boarding School Raudhatul Jannah secara keseluruhan berjumlah 60 responden adalah berjenis kelamin laki-laki, dikarenakan mayoritas orang yang bermain *Game Online Mobile Legend* adalah laki-laki. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi di atas dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini secara keseluruhan adalah berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah sebanyak 60 orang.

#### B) Distribusi Responden Berdasarkan Kelas

**Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Kelas**

Kelas	Laki-Laki	Persentase (%)
XII	23	38,3%
XI	19	31,6%
X	18	30%

Berdasarkan table diatas dapat dijelaskan jumlah responden siswa SMAS Islam Raudhatul Jannah berdasarkan kelas adalah kelas XII sebanyak 23 orang (38,3%), kelas XI sebanyak 19 orang (31,6%) dan kelas X sebanyak 18 orang (30%). Berdasarkan hasil dari table diatas dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini di dominasi oleh responden XII dengan jumlah 23 orang atau (38,3%).

#### Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat. dapat diketahui besar Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi diketahui nilai  $t_{hitung}$  9,946 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,002 , dengan tingkat signifikansi 0,001 lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan model tabel “Model Sumarry” memperlihatkan bahwa nilai  $R = 0,794$  dan koefisien determinasi ( $R_{square}$ ) adalah sebesar 0,630. Angka tersebut menunjukkan pengertian bahwa Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat adalah sebesar 63%. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh pada kategori kuat.

Bedasarkan hasil analisis data, 63% pada  $R_{square}$  sudah dikatakan kuat sehingga menurut peneliti sendiri sebaiknya untuk mengurangi Penggunaan *Game Online Mobile Legend*, karena jika tidak dikurangi dari sekarang, maka Penggunaan *Game Online Mobile Legend* ini akan memberikan dampak yang buruk kedepannya terhadap etika komunikasi siswa itu sendiri.

### 6.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran atau rekomendasi sebagai berikut:

- a) Melihat data diatas dapat saya simpulkan bahwa Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah itu bisa dikatakan sudah tidak bagus/baik, sehingga disarankan untuk mengurangi Penggunaan *Game Online Mobile Legend* dan disarankan untuk mengikuti kegiatan atau ekstrakurikuler di sekolah.
- b) Sebaiknya untuk para siswa yang bermain *Game Online Mobile Legend* yang sebelumnya sering menggunakan handphonenya hanya untuk bermain *Game Online Mobile Legend* segera mulailah untuk menggunakan handphonenya mencari ilmu/menambah wawasan sehingga akan memberikan dampak yang baik untuk kedepannya.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Jannah, Nilda Miftahul, dan H Herianto. “Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS,” 2021.
- Jannah, Misbahul. “Hakikat Penelitian Ilmiah,” 2023.
- Kurniawan, Dani. “Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 1 (2018): 60–68.
- Paramita, Ratna Wijayanti Daniar. “Metode Penelitian Kuantitatif, Edisi 1,” 2015.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, dan Triana Lestari. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1473–81.
- Prasetya, Yoga Yudha, dan L Iba La Tarifu. “Pengaruh penggunaan *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari.” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi* 5, no. 1 (2020): 1–16.
- Priadana, M Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books, 2021.
- Purba, Melia Savitri, Anang Anas Azhar, dan Zuhriah Zuhriah. “PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP POLA PERILAKU KOMUNIKASI GENERASI Z DI DESA BAJA RONGGI KECAMATAN DOLOK MASIHUL.” *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL* 2, no. 4 (2023): 1607–14.
- Retalia, Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, dan Sapto Irawan. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (27 Mei 2022): 139–49. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>.
- Sahir, Syafrida Hafni. “Metodologi penelitian,” 2021.
- Sari, Afna F. “Etika Komunikasi (Menanamkan Pemahaman Etika,” 2020.
- “Sekolah Kita.” Diakses 6 Mei 2024. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/cberanda>.
- Uifa, Rafika. “Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan.” *Al-Fathonah* 1, no. 1 (2021): 342–51.
- “Yayasan Pendidikan Islam Raudhatul Jannah.” Diakses 6 Mei 2024. <https://www.raudhatuljannah.sch.id/visimisi>.

## LAMPIRAN 1.

### KUESIONER ANGKET PENELITIAN

#### PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE MOBILE* *LEGEND* TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMAS ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH KOTA PAYAKUMBUH SUMATERA BARAT

##### A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Mohon isi skala ini dengan menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dan seluruh pilihan jawabanya.
3. Beri tanda (X) pada pilihan jawaban yang kamu pilih.
4. Sebelum mengisi pertanyaan harus mengisi data dibawah ini terlebih dahulu

##### B. DATA RESPONDEN

Nama :  
Umur :  
Kelas :

##### C. KETERANGAN

1. Sangat Setuju (SS) : 4
2. Setuju (S) : 3
3. Tidak Setuju (TS) : 2
4. Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel X (Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend*)

NO	PERNYATAAN	SS 4	S 3	TS 2	STS 1
1.	Saya bermain <i>Game Mobile Legends</i> setiap hari				
2.	Saya sering mengisi waktu luang dengan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>				
3.	Saya bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> menggunakan waktu lebih dari 1 jam				
4.	Saya bermain <i>Game Mobile Legends</i> menggunakan waktu lebih dari 2 jam				
5.	<i>Game Online Mobile Legends</i> termasuk game favorit siswa				
6.	Saya mengetahui skin dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>				
7.	Saya mengetahui karakter di dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>				
8.	Saya mengerti cara membandingkan macam-macam senjata yang ada di dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>				
9.	<i>Game Online Mobile Legends</i> membawa dampak positif bagi diri saya untuk belajar Bahasa Inggris				
10.	Saya mencari tahu bagaimana cara menaikan level dalam bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>				
11.	Saya lebih memilih bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> daripada mengerjakan tugas				
12.	<i>Game Online Mobile Legends</i> membuat saya hilang konsentrasi dalam belajar				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13.	Saya memilih bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> daripada belajar				
14.	Saya kurang tidur karena terlalu sering bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>				
15.	Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>				
16.	Saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , dibanding menghabiskan waktu bersama keluarga				
17.	Saya bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> hingga larut malam				
18.	Saya sering memikirkan <i>Game Online Mobile Legends</i>				
19.	Saya menjadi ketagihan setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>				
20.	Saya banyak menghabiskan uang akibat membeli Top up				

Variabel Y (Etika Komunikasi)

No	PERNYATAAN	SS 4	S 3	TS 2	STS 1
1.	Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain di dalam game				
2.	Membuat suara gaduh saat bermain game				
3.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> membuat saya bersosialisasi menjadi kurang				
4.	Bermain game online mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu				

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menolak orang yang meminta bantuan				
6.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka mengacuhkan orang di sekitar				
7.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya sering berkata kata kotor dalam kehidupan sehari-hari				
8.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menertawai pendapat orang lain				
9.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka memaki orang ketika kalah bermain				
10.	Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , Saya malu memulai percakapan dengan orang lain				
11.	Setelah mengenal <i>Game Online Mobile Legend</i> saya suka menertawai pendapat orang lain				
12.	Setelah bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> , saya memberanikan diri untuk bertanya ketika ada mata pelajaran yang tidak dimengerti				







**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Umur	Etika Komunikasi												Jlh			
			Menjaga Ucapan			Sopan Santun			Saling Menghargai									
			Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12				
1	M. Taqiya Algiffary B	18	2	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	4	3	2	2	35
2	Abdul Ghani Putra	18	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	42
3	Alif Hariandi	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47
4	Muhammad Haris Chan	16	4	4	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	40
5	Muhammad Rasya Fadhlil	18	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	44
6	Habiburrahman Alfajri	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
7	Muhammad Habibullah amir	17	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	32
8	Abyan nur haqi	15	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	4	4	3	1	1	38
9	M.baharuddin Rasyid	15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
10	Novero Raya Kamanda	17	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46
11	Ario dhamar agastya	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	46
12	zuleika ramandha	16	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47
13	Farrel Arya Putra	16	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	42
14	Muhammad Alif Zulikaf	16	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	45
15	Rizal	15	2	4	3	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	30
16	Muhammad Alif Zulikaf	15	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	43
17	Arsyad Ibrahim khalilullah	16	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	39
18	Muhammad Khalifah Tsaqif	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
19	Muhammad Fahril	16	1	1	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	1	36
20	Fachri Frerisa	16	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	34
21	M FAREL ADNAN	16	2	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	40
22	Muhammad Akbar Jodi	17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	45
23	Akhyar Haris Budiman	16	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	31





**Gambar 1 LAMPIRAN POSTER GAME ONLINE MOBILE LEGEND**



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

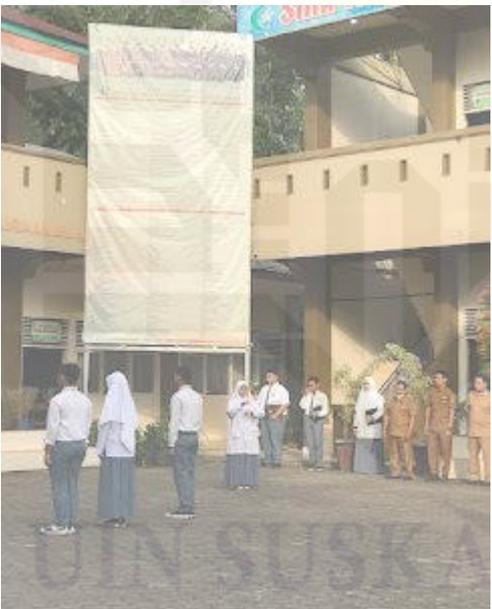
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 2 LAMPIRAN SMA ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH**



**Gambar 3 LAMPIRAN FOTO PENELITIAN**



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Rafi Kurnia Ramadhan, lahir di Jakarta pada tanggal 29 November 2002, anak ketiga dari tiga bersaudara dari Bapak Helmy Syarbaini dan Ibu Emilia. Lulusan tahun 2020 dari SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh. Kemudian lulus di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur SBMPTN, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Ilmu Komunikasi dengan konsentrasi Broadcasting.

Selama menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi, penulis menjalani Kuliah Kerja Nyata di Kabupaten Kampar, Kecamatan Tapung Hulu, Desa Rimba Jaya, Provinsi Riau dan melaksanakan Job Training di Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Lima Puluh Kota pada tahun 2023.

Akhir kata penulis mengucapkan syukur karena telah berhasil menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) dan lulus serta dapat menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada tanggal 27 Mei 2024 dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap Etika Komunikasi Siswa Smas Islam Boarding School Raudhatul Jannah Kota Payakumbuh Sumatera Barat”.