

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Tertulisnya pernyataan ini bahwa saya menyatakan skripsi yang ditulis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S.Sos di Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten merupakan murni hasil karya tulis pribadi.

Adanya tulisan pendapat orang lain yang merupakan referensi sudah ditulis secara jelas kutipannya dengan etika keilmuan karya ilmiah Dengan begitu apabila di kemudian hari adanya bukti seluruh isi skripsi ini merupakan plagiat saya bisa menerima sanksi berupa pencabutan gelar sarjana yang saya terima sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 16 Oktober 2024



Mita Rosalina

NIM:201510052

ABSTRAK

Nama Mita Rosalina, NIM 201510052. Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi pada mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten tahun 2024 masehi atau 1445 Hijriyah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya game online yang saat ini sangat digemari. Salah satunya game mobile legends di mana game ini sangatlah populer di kalangan mahasiswa banyak sekali mahasiswa yang memainkan game ini di samping hobi bisa juga sebagai media hiburan yang memiliki dampak sesudahnya ketika bermain. salah satu dampak pada aspek etika berkomunikasi di mana seharusnya etika dalam berkomunikasi diutamakan, dikarenakan adanya ketergantungan memicu keterbiasaan dalam berkomunikasi hingga lupa akan adanya etika yang menjadi pondasi.

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yaitu 1 bagaimana kondisi bermain game online mobile legends di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah?, 2. Bagaimana kondisi etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah.?, 3. Adakah pengaruh bermain *game online mobile legends* terhadap etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa Fakultas Dakwah?.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif di mana data yang disajikan berupa angka-angka. Sampel penelitian terdiri dari 95 responden yang dianalisis menggunakan rumus slovin, pengumpulan data menggunakan penyebaran angket model skala likert dan teknik analisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain game mobile legends terhadap etika berkomunikasi di kalangan mahasiswa fakultas dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten hal ini ditunjukkan menghasilkan uji hipotesis dengan nilai t hitung mencapai 6.045 yang melebihi nilai t tabel yaitu 1,661 dan memperoleh nilai signifikan mencapai 0,000 di mana nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dengan begitu bisa ditarik kesimpulan dari hasil ini yaitu penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a). Dan pengaruh antara bermain game online mobile legends terhadap etika berkomunikasi pada mahasiswa Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Kata Kunci: Game Online Mobile Legends, Etika Berkomunikasi, Mahasiswa

ABSTRACT

Name Mita Rosalina, NIM 201510052. The Influence of Playing Mobile Legends Online Games on Communication Ethics in Students of the Faculty of Da'wah, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Da'wah, Sultan Maulana Hasanudin State Islamic University, Banten in 2024 AD or 1445 Hijriyah.

This research is motivated by the popularity of online games that are currently very popular. One of them is the mobile legends game where this game is very popular among students. Many students play this game besides being a hobby, it can also be a medium of entertainment that has an impact afterwards when playing.

This study uses a quantitative approach method where the data presented is in the form of numbers. The research sample consisted of 95 respondents who were analyzed using the slovin formula, data collection using the distribution of Likert scale model questionnaires and analysis techniques using the help of SPSS software version 25.

The results of this study indicate that there is an influence of playing mobile legends games on communication ethics among students of the faculty of da'wah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. This is shown by producing a hypothesis test with a calculated t value of 6.045 which exceeds the t table value of 1.661 and obtains a significant value of 0.000 where the significant value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded from these results that the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). And the influence of playing online mobile legends games on communication ethics among students of the faculty of da'wah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Keywords: Mobile Legends Online Games, Communication Ethics, Students



FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Nomor : Nota Dinas
Lamp :
Hal : Ujian Skripsi
a.n Mita Rosalina
NIM:201510052

Kepada YTH
Dekan Fakultas Dakwah
UIN SMH Banten
Di Serang

Assalamualakum WR. WB

Dipermaklumkan dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa skripsi yang bernama Mita Rosalina NIM: 201510052 dengan judul **“Pengaruh Bermain Game Mobile Online Legends Terhadap Etika Berkomunikasi”**, Telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada fakultas dakwah jurusan Komunikasi Dan Penyiaran Islam Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Wassalamualaikum wr.wb

Serang, 16 Oktober 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Ilah Holilah, S.Ag., M.Si
Nip. 197101061998032003


Tb. Nurwahyu, S.Ag., M.A.
Nip. 197110262000031002

PERSETUJUAN

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI

Oleh:

Mita Rosalina

201510052

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Hj. Ilah Holilah, S.Ag., M.Si

Nip. 197101061998032003

Pembimbing II



Tb. Nurwahyu, S.Ag., M.A.

Nip. 197110262000031002

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



Dr. H. Endad Musaddad. M.A.

Nip. 19720626 199803 1 002

Ketua Program Studi
Komunikasi dan penyiaran Islam



Tb. Nurwahyu, S.Ag., M.A.

Nip. 197110262000031002

PENGESAHAN

Skripsi a.n.**Mita Rosalina**, NIM: **201510052**, Judul Skripsi: “**Pengaruh Bermain Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi**” telah diujikan dalam sidang munaqosyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten pada tanggal 07 November 2024. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.

Serang, 07 November 2024

Sidang Munaqosyah

Ketua Merangkap Anggota

Dr. Hj. Umdatul Hasanah S.Ag., M.Ag
NIP. 19700529 199603 2 001

Sekretaris Merangkap Anggota

Nur Asia T., M.Si
NIP. 19920316 201903 2 017

Anggota

Penguji I,

Dr. Hj. Umdatul Hasanah S.Ag., M.Ag
NIP. 19700529 199603 2 001

Penguji II,

Nur Asia T., M.Si
NIP. 19920316 201903 2 017

Pembimbing I

Dr. Hj. Ilah Holilah, S.Ag., M.Si
Nip. 197101061998032003

Pembimbing II

Tb. Nurwahyu, S.Ag., M.A.
Nip. 197110262000031002

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah memberikan limpahan karunianya serta kelancaran yang sudah di lewati dalam membuat dan menyelesaikan skripsi ini, yang dimana skripsi ini jauh dari kata sempurna yang hanya bisa saya selesaikan. Skripsi penelitian ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung langkah anak tercintanya. Yaitu bapak Suparlan dan ibu Sutarmi, yang tak pernah henti-hentinya beliau semua selalu mendoakan kelancaran anaknya, serta memberikan support semangat dan material sehingga mampu menyertai saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu terimakasih kepada kedua kakak kandung saya yaitu a Erpan Ramdani dan Ahmad Bagus Pujianto yang selalu mensupport adiknya untuk selalu semangat dalam berkuliah dan membantu mendoakan demi kelancaran skripsi saya ini.serta seluruh keluarga dan orang – orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Tidak lupa berterimakasih kepada pembimbing 1 ibu Dr. Ilah Holilah, S.Ag. M.Si dan pembimbing 2 sekaligus pembimbing akademik saya yaitu bapak Tb Nurwahyu S.ag, M.A serta seluruh dosen yang sudah ikut membantu demi kelancaran skripsi saya. Serta yang pastinya orang yang special dalam hidup saya yang tidak bisa saya sebutkan namanya serta seluruh teman teman saya yang sudah ikut mendoakan dan membantu dalam langkah pembuatan skripsi ini.

MOTO

Berani Berjihad, dan Bertanggungjawab

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَالَّذِينَ هَاجَرُوا وَجَاهَدُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ أُولَٰئِكَ يَرْجُونَ رَحْمَتَ اللَّهِ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Sesungguhnya orang-orang yang beriman, orang-orang yang berhijrah dan berjihad di jalan Allah, mereka itu mengharapkan rahmat Allah, dan Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Mita Rosalina, tempat tanggal lahir di Serang, 29 Mei 2001, saat ini penulis tinggal di Link Rau Barat kel cimuncang kota serang Banten. Penuli merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Suparlan dan ibu Sutarmi. Kedua saudara kandung bernama Erpan Ramdhani dan Ahmad Bagus Pujianto.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah TPA Nurul Jannah lulus tahun 2008, SDN Cimuncang Cilik lulus tahun 2014, melanjutkan ke SMPN 4 kota Serang lulus tahun 2018, melanjutkan Madrasah Aliyah Swasta persis 72 Padarincang lulus tahun 2020, dan kemudian melanjutkan pendidikan di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Dengan program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, fakultas dakwah.

Selama menjadi mahasiswa di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pernah menjadi bendahara bidang aktif di UKM LDK kampus, menjadi wakil ketua paduan suara fakultas dakwah Fadamonik tahun 2022, ini merupakan pengalaman organisasi yang sangat membekas di dalam kehidupan penuli., dan sekarang masih aktif dalam organisasi eksternal serta mencoba mencari pengalaman bekerja yaitu dengan mengajar sekolah PAUD An-Nursiah hingga sekarang.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis selama menempuh pendidikan di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten hingga sekarang. Saya ucapkan terimakasih dengan semua orang yang sudah membantu.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah yang tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan karunia yang amat melimpah untuk diberikan kepada seluruh hambanya yang senantiasa selalu bersyukur kepada nikmat yang telah Allah berikan. Sehingga penyusun dapat menulis karya tulis ilmiah secara bertahap dan pada akhirnya selesai untuk di uji, meskipun masih sangat banyak kekurangan baik dari sisi penulis maupun isinya.

Skripsi ini memang selesai sampai batas waktu yang ditentukan tetapi skripsi ini jauh dari kata sempurna yang memang masih banyak kekurangan serta kesalahan yang ada pada skripsi ini, namun hanya ini kemampuan penulis. Tetapi Alhamdulillah selesai pada waktunya, yang berjudul ***Pengaruh Bermain Game Mobile Legends Terhadap Etika Berkomunikasi***.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari yang diharapkan (kesempurnaan), karena pada hakikatnya tidak ada satupun dari manusia yang memiliki kesempurnaan. Namun dengan demikian harapan penulis dengan adanya skripsi ini dapat membawa manfaat dalam aspek ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan dalam skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan atau kekurangannya, maka kepada para pembaca yang budiman, penulis berharap untuk selalu kritis kepada skripsi ini. serta tak lupa untuk berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan penulisan skripsi ini, saya ucapkan banyak terimakasih kepada;

1. Bapak Prof Dr. H. Wawan Wahyudin, M.A sebagai Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Endad Musaddad, M.A sebagai Dekan Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

3. Bapak TB Nurwahyu, S.Ag, M.A sebagai ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, sekaligus Dosen pembimbing Akademik serta sebagai Pembimbing Skripsi II, dengan penuh kesabaran menjadi dosen dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ketika menyusun Skripsi ini.
4. Ibu Dr.HJ. Ilah Holilah S.Ag, M. Si sebagai pembimbing I karena beliau lah yang selalu memberi masukan ketika kesulitan dalam menyusun Skripsi ini.
5. Ibu Fahma Islami S.Kom.I, M.Si Dosen menjadi Validator Judgment dan penelitian.
6. Bapak Drs.Samian Hadisaputra M.I.Kom. Dosen menjadi Validator Judgment dan penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen pengurus Perpustakaan Umum dan Staf akademik Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang sudah membantu dalam Administrasi.
8. Dan seluruh Bapak ibu dosen yang tidak bisa disebutkan satu persatu terutama yang sudah mengajarkan Ilmu selama Berkuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
9. Kepada kedua orang tua saya yang bernama Suparlan dan ibu saya bernama Ami yang memperjuangkan saya dan menyayangi saya dengan setulus hati tiada henti memberikan dukungan kepada saya.
10. Kepada kedua Kakak kandung saya yang bernama Erfan Ramdani dan Ahmad Bagus pujianto yang sudah memberikan motivasi dan bantuan kepada saya.
11. Kepada seluruh keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena sudah mendukung dan turut mendoakan saya demi keberhasilan kedepannya.
12. Kepada penyemangat saya yang bernama Muhammad Ainul yang sudah membantu dan memberikan semangat.

13. Kepada tema-teman seperjuangan saya tidak bisa disebutkan satu persatu yang sangat membantu dalam proses pengumpulan data yang pastinya sangat merepotkan saya haturkan terima kasih.
14. Kepada seluruh mahasiswa Fakultas Dakwah yang sudah ikut serta mengisi kuesioner yang disebar.
15. Kepada diri ku sendiri yang selalu tabah dan kuat meskipun terkadang lelah namun terus berjuang demi menyelesaikan Skripsi ini.
16. Kepada teman-teman Online saya yang selalu mendukung saya dan memberikan semangat walaupun secara Online
17. Kepada seluruh teman-teman KPI dalam proses penyusunan skripsi ini saya ucapkan terima kasih atas segalanya.

Serang, 26 September 2024

Penulis

Mita Rosalina
NIM. 201510052

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
NOTA DINAS.....	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	7
H. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASANTEOR.....	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Bermain Game Online	11
2. Komunikasi Kelompok	13
3. Game Online	15
4. Game Mobile Legends	16
5. Etika Berkomunikasi.....	17

B. Landasan Teori	21
1. Social Learning Theory	21
2. Hubungan Bermain Game Online Dan Etika Berkomunikasi	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Variabel Penelitian	25
C. Populasi Dan Sampel	26
D. Instrumen Penelitian	28
E. Prosedur Penelitian	34
F. Teknik Pengumpulan Data	37
G. Definisi Operasional	39
H. Hipotesis	40
I. Teknik Analisis	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Pengumpulan Data	44
B. Hasil Analisis Data	51
C. Hasil Penelitian	61
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	28
Tabel 3.2 Indikator Instrumen	29
Tabel 4.1 Hasil Uji validitas variabel X	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y	45
Tabel 4.3 Reliabilitas Variabel x	47
Tabel 4.4 Reliabilitas Variabel y	47
Tabel 4.5 Jenis Kelamin Responden.....	48
Tabel 4.6 Jurusan Responden	48
Tabel 4.7 Angkatan Responden.....	49
Tabel 4.8 Waktu Lama Bermain	50
Tabel 4.9 Kebiasaan Bermain	50
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.11 Analisis koefisien korelasi.....	53
Tabel 4.12 Hasil kolerasi.....	54
Tabel 4.13 Pedoman interpretasi koefisien korelasi	55
Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas	56
Tabel 4.15 Uji linearitas sederhana	57
Tabel 4.16 Uji Hipotesis (uji t).....	58
Table 4.17 Pedoman interpretasi koefisien korelasi	59
Table 4.18 Uji hipotesis (uji t)	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Social Learning Theory	22
Gambar 2.2 Skema Kerangka Teori	22
Gambar 3.1 Variabel Penelitian	25