



## PENGARUH *GAME FREE FIRE* TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMPN 28 SOLOK SELATAN (STUDI KUANTITATIF DESKRIPTIF MENGENAI PENGARUH *GAME FREE FIRE* TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI SISWA SMPN 28 SOLOK SELATAN)

Endang Sri Wahyuni <sup>1</sup>, Indria Flowerina <sup>2</sup>

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial Dan Humaniora  
Universitas Dharma Andalas Padang  
Email: [esriwahyuni632@gmail.com](mailto:esriwahyuni632@gmail.com)

### Abstrak

Kecanduan bermain *game online* tidak tahu kapan harus berhenti bermain akan membuat seseorang lupa berbagai hal, termasuk tindakannya saat di kehidupan sehari-hari, kesehatan, keuangan dan sebagainya. Fenomena ini memiliki dampak yang mendalam terhadap perilaku komunikasi interpersonal khususnya siswa sekolah menengah pertama yang ada di Solok Selatan Sumatera Barat. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari kecanduan bermain *Game Free Fire* terhadap etika komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan survei dan kuesioner kepada 85 orang siswa di SMPN 28 Solok Selatan. Hasil dari analisis data dapat disimpulkan bahwa bermain *Game Free Fire* memiliki pengaruh negatif yang signifikan antara variabel *Game Free Fire* dengan variabel Etika Komunikasi Siswa. Dari hasil uji koefisien determinasi yang menggambarkan bahwa secara keseluruhan pengaruh *Game Free Fire* terhadap etika komunikasi berada pada kategori kuat dengan rata-rata representasi R-square sebesar 51,9%,

### Sejarah Artikel

Submitted: 26 Agustus 2024

Accepted: 29 Agustus 2024

Published: 5 September 2024

### Kata Kunci

Dampak terhadap etika, Etika Komunikasi, *Game Free Fire*, Pengaruh bermain *Game*, Siswa

### Abstract

Addiction to playing online games and not knowing when to stop playing will make a person forget various things, including their actions in everyday life, health, finances and so on. This phenomenon has a deep impact on interpersonal communication behavior, especially junior high school students in South Solok, West Sumatra. This research aims to see whether or not there is an influence of addiction to playing the *Free Fire Game* on communication ethics among students at SMPN 28 Solok Selatan. This research used quantitative methods using surveys and questionnaires to 85 students at SMPN 28 Solok Selatan. The results of the data analysis can be concluded that playing the *Free Fire Game* has a significant negative influence between the *Free Fire Game* variable and the Student Communication Ethics variable. From the results of the coefficient of determination test which shows that the overall influence of the *Free Fire Game* on communication ethics is in the strong category with an average R-square representation of 51.9%,

### Article History

Submitted: 26 Agustus 2024

Accepted: 29 Agustus 2024

Published: 5 September 2024

### Keywords

Impact on ethics, Communication Ethics, *Free Fire Game*, Influence of playing games, Students

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses internet melalui media *smartphone* yang dapat di akses kapan saja dan di mana saja. Allan (2005:12) mengatakan Internet merupakan jaringan komunikasi di seluruh dunia yang dapat saling terhubung ke-semua jaringan yang memiliki kemampuan membaca serta menguraikan IP (Internet Protocol) (dalam Juliyana1 dkk., 2020) . Meski-pun Internet tidak hanya memberikan layanan dalam bentuk informasi, internet juga menjadi sebuah media komunikasi yang alternatif bagi para pengguna, dan menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan semakin seringnya mengakses internet dapat mempengaruhi cara berkomunikasi seorang anak. Selain dengan adanya kemunculan internet kita tidak hanya dengan mudah untuk melakukan komunikasi dengan seseorang jarak jauh, bahkan kita dapat dengan mudah mengakses





berbagai macam kepentingan seperti pendidikan, bisnis, sumber informasi dan termasuk *game online* pun dapat di-akses dengan mudah.

*Game online* merupakan sebuah permainan atau media hiburan yang dapat di-akses melalui koneksi internet yang terhubung dengan IP. *Game online* tidak hanya sekedar sebagai media hiburan tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi dan sosialisasi antar pengguna *game online* lainnya. *Game online* dapat mengajarkan penggunanya sesuatu yang baru dengan menjadikannya menyenangkan dan membuat ketagihan saat bermain. Dengan seringnya bermain *game online* maka seorang anak menjadi kecanduan untuk terus bermain *game online* tersebut. Kecanduan bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap efektivitas komunikasi antar pemain, bahkan antar pemain dengan orang di sekitarnya (Alfathi dkk., 2020.)

Berdasarkan data yang disampaikan oleh Niko Partners pada pertengahan 2023 memperkirakan jumlah gamers di Indonesia beberapa tahun terakhir mencapai 180 juta orang, dan diperkirakan sekitar 64,5 persen penduduk Indonesia merupakan pengguna *game online*. Dan berdasarkan survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan jumlah rata-rata pengguna *game online* di Indonesia per-tahun 2023 menghabiskan waktu untuk bermain lebih dari 4 jam per-hari, ini menandakan bahwa kebanyakan pemain *game online* menjadikan sebuah hobi yang awalnya hanya untuk mengisi waktu luang saja.

Mark Griffiths mengatakan, hasil penelitiannya terhadap anak-anak di usia awal remaja menunjukkan bahwa mereka hampir kecanduan bermain *game* setiap hari, hal ini mengkhawatirkan mengingat anak-anak bisa bermain setidaknya 30 jam dalam seminggu. (dalam Milano Fajar Anugerah, 2019.) Lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku komunikasi pada anak dan lingkungan sekitar menjadi terganggu. Akibat dari kebiasaan bermain *game online* setiap hari membuat anak akan cenderung menjadi seorang yang individualistis sehingga tidak mempedulikan lingkungan yang ada di sekitar.

Salah satu *game online* yang menjadi games kesukaan anak muda saat ini adalah Garena Free Fire, sebuah *game* yang battle royal yang diluncurkan sejak tahun 2017 yang diterbitkan oleh Garena untuk pengguna Android dan iOS. Permainan free fire menjadi *game* yang paling banyak diunduh di dunia pada tahun 2019. Pada *Game Free Fire*, seluruh pemain dikerahkan menggunakan pesawat dan harus menyelesaikan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis untuk melawan pemain lain dan bertahan hidup. Pada waktu-waktu tertentu akan terlihat zona bahaya di peta, lingkaran zona bahaya berwarna merah. Pemain yang berhasil bertahan sampai akhir akan mendapatkan booyah sebuah keberhasilan pemain untuk bertahan hidup menjadi satu- satunya dalam tim.

Lee, Chen dan Holim mengatakan bahwa anak yang mengalami kecanduan bermain *game online* akan berpengaruh buruk pada performa pendidikan, karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain *games* sehingga membuat prestasi anak menurun, dan mengakibatkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial (dalam Milano Fajar Anugerah, 2019.). Dalam situasi tertentu, sulit bagi sebagian orang untuk mengetahui kapan waktunya berhenti bermain. Hal ini dikarenakan bermain *game online* tidak jauh berbeda dengan dunia nyata yang didalamnya terdapat aspek hubungan interpersonal dan kelompok sosial dengan pemain lainnya. Hal ini membuat pengguna *game* lupa bahwa dirinya tidak berada dalam keadaan sebenarnya. Oleh sebab itu, orang yang bermain *games* akan mengalami realita di luar apa yang sedang dijalani dalam kehidupan sehari-hari.

Komunikasi adalah proses untuk menjalin hubungan antar seseorang dengan orang lain (Sari, 2020:130). Komunikasi sangat berpengaruh terhadap keberlanjutan hidup manusia, baik dalam anggota masyarakat maupun anggota keluarga dan satu kesatuan yang universal. Sehingga komunikasi berpengaruh terhadap kualitas hubungan antar sesama (dalam Fadhil Amirul, 2023). Etika dalam berkomunikasi sangatlah penting baik secara langsung maupun



tidak langsung. Ada yang mengkhawatirkan dalam berkomunikasi, yaitu kurangnya etika komunikasi seperti tata krama yang terkadang dapat menimbulkan masalah. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan etika komunikasi yang baik untuk menjaga keharmonisan hubungan dalam kehidupan. Komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang kemungkinan komunikasi menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik itu secara verbal maupun secara nonverbal (Sarmiati Elva, 2019).

Maka dari itu perkembangan teknologi dan akses mudah untuk ke internet telah membawa perubahan yang signifikan dalam komunikasi interpersonal seseorang, termasuk di dalamnya adalah penggunaan game online. Seorang yang kecanduan bermain game online tidak tahu kapan harus berhenti bermain akan membuatnya lupa berbagai hal, termasuk tindakannya saat di kehidupan sehari-hari, kesehatan, keuangan dan sebagainya. Fenomena ini memiliki dampak yang mendalam terhadap perilaku komunikasi interpersonal khususnya siswa sekolah menengah pertama yang ada di Solok Selatan Sumatera Barat. Tentu hal ini sangat berbahaya jika dibiarkan terus menerus, terutama pada anak-anak yang baru berusia awal belasan tahun. Khususnya pada siswa SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat. Hal ini disebabkan siswa SMPN 28 Solok Selatan yang masih bisa dikatakan baru memiliki kebebasan untuk bermain game online melalui smartphone sendiri akibat dari adanya sistem pembelajaran daring pada beberapa tahun terakhir.

Peneliti memilih melakukan penelitian terhadap siswa SMPN 28 Solok Selatan Sebagai subjek penelitian ini, dikarenakan setelah penulis melakukan observasi pada siswadi SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat, rata-rata siswa menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game free fire berjumlah 85 orang dengan presentase 63,9% dan siswa yang bermain game online lainnya berjumlah 48 orang dengan presentase 36% yaitu game mobile legends dibandingkan bermain media social lainnya seperti facebook, Instagram dan tik-tok. Siswa SMPN 28 Solok Selatan memiliki jumlah siswa mencapai 133 siswa dengan setiap tingkat dibagi menjadi dua kelas. Sekitaran tahun 2020, ketika game online menjadi populer dan masuk ke berbagai penjuru daerah yang salah satunya di Solok Selatan, membuat remaja tingkat SMP mulai kecanduan bermain game online di handphone mereka miliki yang diberikan oleh orang tua untuk belajar atau sekolah secara daring.

Mereka yang masih bisa dikatakan baru memiliki kebebasan untuk bermain game online melalui smartphone sendiri semenjak memasuki Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan semakin seringnya mereka bermain game free fire dan berinteraksi dengan lawan main yang berbeda daerah yang ada di seluruh Indonesia bahkan bisa berhubungan dengan lawan main dari mancanegara. Sehingga mereka mengenal kata-kata baru yang sebenarnya mereka tidak mengerti arti dari kata yang mereka ucapkan bahwa itu termasuk kata-kata yang kurang sopan.

Dengan bermain game online setiap harinya tidak jarang hal ini menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari, karena terbiasa menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk bermain game online setiap harinya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Desi 1014, dalam Nashihun, 2022) yang menyatakan bahwa tingginya penggunaan smartphone mengakibatkan rendahnya komunikasi interpersonal. Siswa yang ada di SMPN 28 Solok Selatan, mereka mengenal game Free fire semenjak adanya sistem pembelajaran daring yang membuat mereka belajar di rumah, sehingga membuat mereka mau tidak mau harus memiliki Smartphone sendiri yang diberikan oleh orang tua, dengan memiliki kebebasan sendiri untuk bermain game online tersebut. Dan karena biaya dan harga Internet yang cukup relatif terjangkau, para siswa sekolah menengah ini rela mengeluarkan uang, sehingga menyebabkan ketidakpedulian terhadap aktivitas lain dan dapat menimbulkan gejala aneh, seperti perasaan gelisah saat tidak bermain game.



Ketergantungan bermain game online free fire ini dapat berakibat tidak baik terhadap etika berkomunikasi interpersonal pada siswa SMPN 28 Solok Selatan, Sumatera Barat nantinya. Jika mereka terlalu sering bermain, dimanapun dan kapanpun, mereka sering terbawa suasana saat bermain, sering mengatakan hal-hal yang kotor, mengambil keputusan yang buruk dan mendiskriminasi individu dalam permainan, yang berdampak negatif pada etika komunikasi interpersonal.

Berdasarkan observasi di atas dapat memberikan gambaran tentang pengaruh game online free fire, dengan munculnya berbagai tanda-tanda yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online pada anak yang berusia awal belasan tahun sehingga nantinya dapat memberikan dampak buruk atau negatif pada keadaan fisik atau psikologi anak, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunnya tingkat kepatuhan kepada orang tua, guru, dan antar sesama individu lainnya, bahkan bisa menurunnya pandangan positif masyarakat terhadap sekolah, akibat dari pengaruh game free fire, yang masyarakat akan memandang bahwa sekolah tidak mengajarkan bagaimana bertingkah laku yang baik dan sopan sesama individu, dan orang lain di sekitar. Maka untuk itu, perlu diadakan penelitian terhadap etika komunikasi interpersonal pada siswa yang ada di SMPN 28 Solok Selatan dengan judul “Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMPN 28 Solok Selatan Sumatera Barat”

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian statistik deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang berupaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angka dalam mengelola data yang diperoleh dari responden. Penelitian statistik deskriptif yang dimaksud bertujuan untuk dapat memberikan gambaran terhadap objek yang akan diteliti melalui pengolahan data sampel dan populasi. Penelitian ini juga menggunakan metode survey, dimana metode ini berbentuk menanyakan kepada responden tentang kepercayaan, pendapat, karakteristik dan perilaku yang sedang terjadi. Pada penelitian ini nantinya menggunakan metode survey yang akan dilakukan secara *offline* melalui pengisian kuesioner pada lembar pernyataan yang telah disediakan.

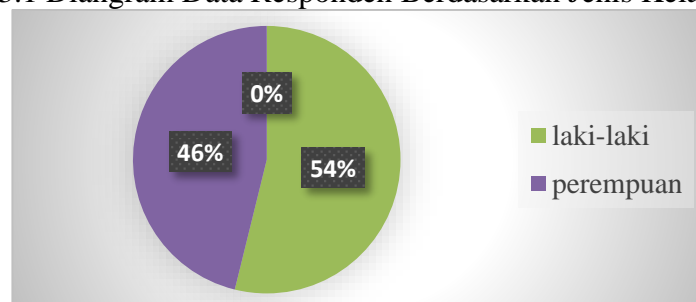
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Deskripsi Identitas Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa SMPN 28 Solok Selatan Sumatera Barat. Responden yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 7, 8 dan 9 yang sesuai dengan kriteria penelitian. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemukan 85 orang yang sesuai dengan kriteria pada penelitian ini. Setelah data penelitian terkumpul, data digambarkan melalui tabel dan grafik. Adapun data responden dalam penelitian ini dibagi berdasarkan jenis kelamin, umur dan kelas. Dari hasil analisis data responden, maka diperoleh data sebagai berikut:

#### 3.1.1 Jenis kelamin

Gambar: 3.1 Diagram Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



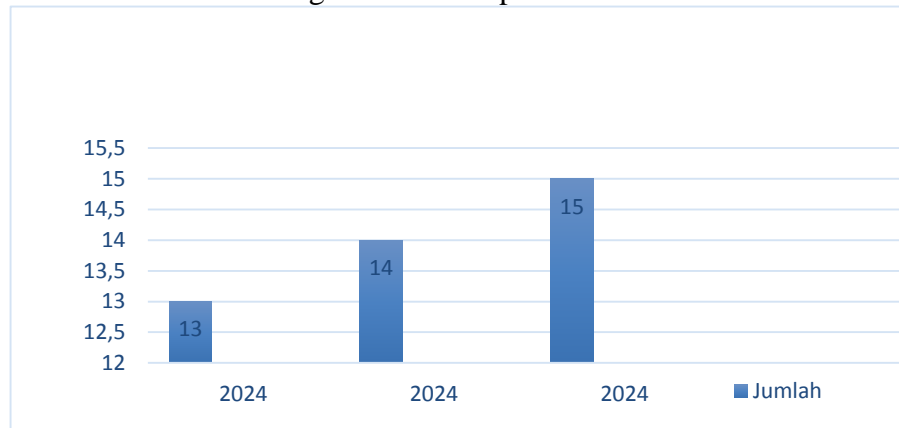
Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024



Berdasarkan hasil penelitian yang dituangkan dalam diagram lingkaran di atas menyatakan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 54% atau 46 orang. Sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 46% atau 39 orang.

### 3.1.2 Berdasarkan umur

Gambar: 3.2 Diagram Data Responden Berdasarkan Umur



Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

Tabel: 3.1 Data Responden Berdasarkan Umur

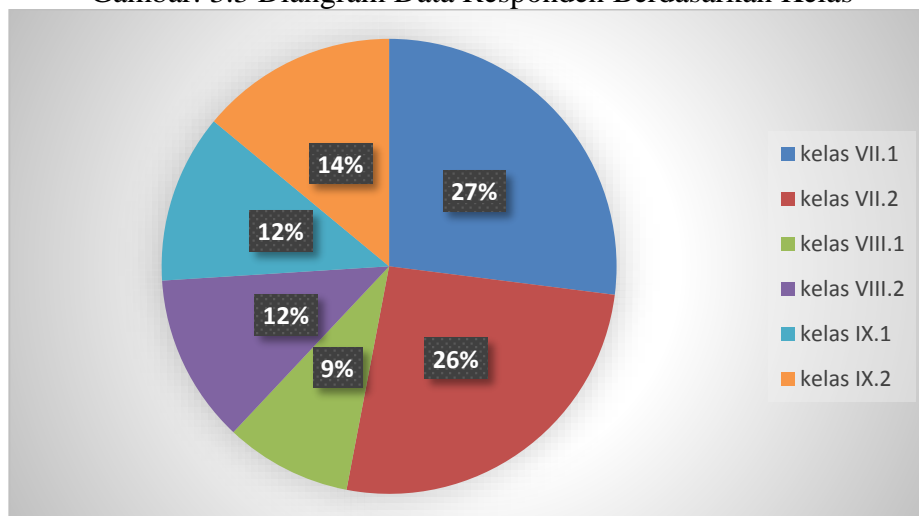
Usia Responden	Jumlah	Presentase
13 Tahun	45	52,9%
14 Tahun	18	21,1%
15 Tahun	22	25,8%

Sumber: Olahan Peneliti Tahun2024

Berdasarkan hasil olahan diagram dan tabel di atas menunjukkan total 85 responden dengan mayoritas berumur 13 tahun yaitu sebanyak 45 orang, 14 tahun yaitu sebanyak 18 orang dan umur 15 tahun sebanyak 22 orang.

### 3.1.3 Berdasarkan Kelas

Gambar: 3.3 Diagram Data Responden Berdasarkan Kelas





Berdasarkan diagram di atas dihasilkan data responden berdasarkan kelas dengan mayoritas responden berada pada kelas VII.1 sebanyak 27% atau 23 orang, pada kelas VII.2 sebanyak 25,8% atau 22 orang, pada kelas VIII.1 sebanyak 9,4% atau 8 orang, pada kelas VIII.2 sebanyak 11,7% atau 10 orang, pada IX.1 sebanyak 11,7% atau 10 orang dan IX.2 sebanyak 14,1% atau 12 orang.

### 3.2 Pengujian Instrumen

Pengujian instrument memiliki tujuan untuk menguji data yang diperoleh dari hasil pengisian angket uji coba kepada 30 responden, dengan karakteristiknya yang selalu sama dengan karakteristik penelitian ini. Pengujian instrument meliputi:

#### a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengetahui seberapa baik suatu instrumen dalam mengukur konsep-konsep yang seharusnya diukur dan dapat mengetahui pernyataan-pernyataan yang dinyatakan valid dari instrument. Instrument yang dinyatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan pengukuran sesuai dengan apa yang hendak diukur. Model yang digunakan untuk pengujian validitas menggunakan rumus Teknik korelasi *product moment* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 29. *Uji Korelasi Product Moment* yaitu melakukan korelasi skor item kuesioner dengan skor totalnya. Pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan r tabel pada tingkat signifikan 5% (0,05), dengan uji coba reponden sebanyak 30 responden. jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  maka item kuesioner dinyatakan valid, namun jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$  maka item kuesioner dinyatakan tidak valid. Sehingga dalam penelitian ini, R tabel untuk kuesioner yang berjumlah 20 butir untuk pernyataan variabel X dan variabel Y adalah 0,349 Teknik korelasi product moment adalah sebagai berikut:

Tabel: 3.2 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pernyataan	R hitung	R tabel	Keputusan
X	1.	0,283	0,349	Tidak valid
	2.	0,634	0,349	Valid
	3.	0,464	0,349	Valid
	3.	0,739	0,349	Valid
	5.	0,723	0,349	Valid
	6.	0,539	0,349	Valid
	7.	0,678	0,349	Valid
	8.	0,705	0,349	Valid
	9.	0,607	0,349	Valid
	10.	0,679	0,349	Valid
	11.	0,521	0,349	Valid
	12.	0,551	0,349	Valid
	13.	0,729	0,349	Valid
Y	13.	0,117	0,349	Tidak valid
	15.	0,758	0,349	Valid
	16.	0,734	0,349	Valid
	17.	0,504	0,349	Valid
	18.	0,842	0,349	Valid
	19.	0,720	0,349	valid
	20.	0,596	0,349	valid

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024



Hasil pengolahan data pengujian variabel *Game Free Fire* (X) dan Etika Komunikasi (Y) terdapat 20 item pernyataan dan dua item pernyataan pada variabel Etika Komunikasi (Y) yang dinyatakan tidak valid yang dimana  $R_{hitung} < R_{tabel}$ . Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diputuskan 18 item pernyataan yang telah valid dan dapat untuk dilanjutkan ke uji Reabilitas.

### b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk menilai atau melihat sejauh mana hasil dari pengukuran tetap bernilai konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Item yang telah melewati uji validitas yang telah dinyatakan valid kemudian dilakukan uji reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS versi 29.

Tabel: 3.3 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	18

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan uji reabilitas pada tabel di atas, maka didapatkan informasi bahwa variabel *Game Free Fire* (X) dan variabel Etika Komunikasi (Y), diperoleh nilai *Cronbach alpha* sebesar 0,890 nilai tersebut  $> 0,6$  dimana tingkatan reabilitas tersebut sangat tinggi. Maka berdasarkan hasil uji reabilitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel-variabel tersebut reliabel.

### 3.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Deskripsi penelitian bertujuan untuk melihat dan menilai pemahaman serta berapa jumlah masing-masing variabel *Gema Free Fire* yang telah mempengaruhi Etika Komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan. Deskripsi ini diukur dengan bantuan program SPSS versi 29, yaitu sebagai berikut:

#### 1 Analisis Deskriptif Variabel *Game Free Fire* (X)

Tabel: 3.4 Hasil Analisis Variabel X

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
keinginan untuk terus bermain	85	1	5	2.95	1.413
konflik dengan individu lain	85	3	13	7.45	3.045
permasalahan pada diri sendiri	85	3	15	7.99	3.216
arti pentingnya waktu	85	3	13	6.94	2.692
penarikan untuk berhenti	85	2	10	5.85	2.169
Valid N (listwise)	85				

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan tabel 3.4 Uji Deskriptif diatas dapat diperoleh informasi bahwa variabel independen atau variabel X memenuhi standar *deviation* yang dinyatakan valid dalam setiap item pernyataan. Sehingga dapat digambarkan data distribusi yang diperoleh peneliti sebagai berikut:



- a. Variabel Keinginan Untuk bermain *Game Free Fire* Secara Terus Menerus (X1) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 1, sedangkan nilai maksimum 5, dan rata-rata keinginan untuk terus bermain 2,95. Sedangkan nilai standar *deviation* 1,413 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Keinginan Untuk Bermain *Game Free Fire* Secara Terus Menerus termasuk kategorikan baik.
- b. Variabel Konflik Dengan Individu Lain (X2) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 3, sedangkan nilai maksimum 13, dan rata-rata konflik dengan individu lain 7,45. Sedangkan nilai standar *deviation* 3,045 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Konflik Dengan Individu Lain termasuk kategori baik.
- c. Variabel Timbul Permasalahan Pada Diri Sendiri (X3) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 3, sedangkan nilai maksimum 15, dan rata-rata 7,99. Sedangkan standar *deviation* 3,216 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Timbul Permasalahan Pada Diri Sendiri termasuk kategori baik.
- d. Variabel Arti Pentingnya Waktu (X4) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 3, sedangkan nilai maksimum 13, dan rata-rata 6,93. Sedangkan standar *deviation* 2,692 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Arti Pentingnya Waktu termasuk kategori baik.
- e. Variabel Penarikan Untuk Berhenti (X5) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 2, sedangkan nilai maksimum 18, dan rata-rata 5,85. Sedangkan standar *deviation* 2,169 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Penarikan Untuk Berhenti termasuk kategori baik.

## 2. Analisis Deskriptif Variabel Etika Komunikasi (Y)

Tabel: 3.5 Hasil Analisis Variabel Y

### Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maxim um	Mean	Std. Deviation
etika kesopanan	85	2	10	3.93	1.850
kesantunan antar sesama	85	2	10	3.91	2.403
kepedulian terhadap sosial	85	2	10	3.55	2.107
Valid N (listwise)	85				

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

- a. Variabel Etika Kesipanan (Y1) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 2, sedangkan nilai maksimum 10, dan rata-rata 3,93. Sedangkan standar *deviation* 1,850 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Etika Komunikasi termasuk kategori baik.
- b. Variabel Sikap Kesantunan Antar Sesama (Y2) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 2, sedangkan nilai maksimum 10, dan rata-rata 4,91. Sedangkan standar *deviation* 2,403 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Kesantunan Antar Sesama termasuk kategori baik.
- c. Variabel Kepedulian Terhadap Sosial (Y3) dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai minimum 2, sedangkan nilai maksimum 10, dan rata-rata 4,55. Sedangkan standar *deviation* 2,107 sehingga hal ini menunjukkan bahwa indikator Kesantunan Antar Sesama termasuk kategori baik.







### 3.4 Pengujian Prasyarat Analisis ( Uji Asumsi Klasik)

#### 3.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun dasar pengambilan Keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan batuan program SPSS versi 29, maka didapatkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* sebagai berikut:

Tabel: 3.6 Hasil Uji Normalitas  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		85	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	3.51253433	
Most Extreme Differences	Absolute	.069	
	Positive	.069	
	Negative	-.044	
Test Statistic		.069	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.408	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.395
		Upper Bound	.420

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Olahan Penwiliti Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan program SPSS versi 29 diketahui nilai signifikansi  $0,420 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.





### 3.3.2 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel X dengan variabel Y yang linear atau tidak. Sehingga dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi *deviation from linearity*  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan Y.
- Jika nilai signifikansi *deviation from linearity*  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan batuan program SPSS versi 29, maka didapatkan hasil uji linearitas sebagai berikut:

Tabel: 3.7 Hasil Uji Realinitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Etika Komunikasi * Game Free Fire	Between Groups	(Combined)	1497.438	31	48.304	3.886	<.001
		Linearity	1119.805	1	1119.805	90.094	<.001
		Deviation from Linearity	377.633	30	12.588	1.013	.473
Within Groups			658.750	53	12.429		
Total			2156.188	84			

Sumber: O; Bahan Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji reabilitas menggunakan program SPSS versi 29 diketahui nilai signifikansi *deviation from linearity* adalah  $0,473 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara pengaruh *Game Free Fire* (variabel X) dengan Etika Komunikasi (variabel Y).

### 3.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi yang terjadi keteidak samaan varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Apabila varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastistas, namun apabila berbeda disebut heteroskedastistas. Sehingga model yang



baik digunakan adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas. Makah dari itu, untuk menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas digunakan uji *Glejser*, yaitu meregresi nilai absolut residual terhadap variabel indenpenden. Dengan ketentuan tidak terjadinya heteroskedastisitas apabila nilai signifikan  $> 0,05$ , namun sebaliknya apabila terjadi heteroskedastis apabila nilai signifikakn  $< 0,05$ .

Berdasarkan pengolahan data menggunakan batuan program SPSS versi 29, maka didapatkan hasil uji linearitas sebagai berikut:

Tabel: 3.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.707	.877		1.945	.055
Game	.032	.025	.129	1.184	.240

a. Dependent Variable: transfer

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas di atas maka, dapat simpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dikarenakan nilai signifikansi  $0,240 > 0,05$ .

### 3.3.4 Uji Korelasi

Uji korelasi merupakan suatu metode analisis data kuntitatif yang memiliki tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel yang ada, sehingga dapat memudahkan dalam menentukan dan memprediksikan nilai-nilai variabel lainnya. Serta untuk mengetahui apakah ada hungan antar variabel berhubungan positif atau negatif.

Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikasi  $< 0,05$  maka berkolerasi.
- Jika nilai signifikasi  $> 0,05$  maka tidak berkorelasi

Pedoman derajat hubungan:

- Nilai person coralasi  $0,00 - 0,20 =$  tidak ada korelasi
- Nilai person corelasi  $0,21 - 0,40 =$  berkorelasi lemah
- Nilai person corelasi  $0,41 - 0,60 =$  berkorelasi sedang
- Nilai person corelasi  $0,61 - 0,80 =$  berkorelasi kuat
- Nilai person korelasi  $0,81 - 1,00 =$  korelasi sempurna

Tabel: 3.9 Hasil Uji Korelasi

### Correlations

		Game free fire	Etika komunikasi
Game	Pearson Correlation	1	.721**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	85	85
Etika	Pearson Correlation	.721**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	85	85

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024



Berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan program SPSS versi 29 di atas sehingga, dapat diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh atau berkorelasi antara variabel *Game Free Fire* (X) dengan variabel Etika Komunikasi (Y), dan memiliki hubungan yang positif antar variabel. Hasil dari uji korelasi ini memiliki hubungan korelasi kuat, karena nilai *pearson correlation* 0,721 berada pada kisaran 0,61 – 0,80 = korelasi kuat.

### 3.3.5 Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besara variabel *Game Free Fire* (X) mempengaruhi variabel Etika Komunikasi (Y). Berdasarkan pengolahan data menggunakan batuan program SPSS versi 29, maka didapatkan hasil koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel: 3.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.721 <sup>a</sup>	.519	.519	3.534

a. Predictors: (Constant), Game free fire

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan uji *R-Square* dapat dilihat nilai koefisien pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan ditunjukkan dengan nilai *R-square* sebesar 0,519 hal ini berarti bahwa adanya pengaruh Pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan sebesar 51,9% sedangkan sisanya 48,1% dipengaruhi oleh variabel lai yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

### 3.5 Pengujian Hipotesis

#### Uji T

Pada hipotesis uji t bertujuan untuk melihat pengaruh secara terpisah antara variabel indenpenden dengan variabel dependen. Dengan batuan program SPSS versi 29, diketahui bahwa nilai T hitung pada uji t sebagai berikut:

Tabel: 3.11 Hasil Uji t

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	.643	1.399		.459	.647
Game Free Fire	.409	.043	.721	9.470	<.001

a. Dependent Variable: Etika Komunikasi

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2024



Berdasarkan hasil analisis uji t di atas menggunakan bantuan program SPSS versi 29, dapat dijelaskan bahwa standar koefisien dengan nilai 0,721 dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . sedangkan dilihat dari t hitung dengan nilai  $9,470 > 1,989$  t tabel, artinya Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Etika Komunikasi berpengaruh signifikan.

### 3.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa memiliki pengaruh positif yang signifikan antara variabel *Game Free Fire* dengan variabel Etika Komunikasi Siswa. Dari hasil uji koefisien determinasi yang menggambarkan bahwa secara keseluruhan pengaruh *Game Free Fire* terhadap etika komunikasi berada pada kategori kuat dengan rata-rata representasi R-square sebesar 51,9%, sedangkan sisanya 48,1% disebabkan oleh variabel lainnya maka dari itu, semakin kuat keinginan seseorang untuk terus bermain *game* akan membuat seseorang tersebut mengalami kecanduan, sehingga akan menghabiskan banyak waktu luangnya terbuang sia-sia tanpa melakukan aktivitas yang bermanfaat.

Setelah dilakukan pengujian korelasi terhadap pengaruh antara variabel *Game Free Fire* (X) dengan variabel Etika Komunikasi (Y), dan memiliki hubungan yang positif antar variabel. Hasil dari uji korelasi ini memiliki hubungan korelasi kuat, karena nilai *pearson correlation* 0,721 berada pada kisaran  $0,61 - 0,80 =$  korelasi kuat. Dan dilihat juga dari hasil uji t dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung  $9,470 > 1,989$  t tabel, dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka dari hasil uji t tersebut menyatakan bahwa variabel *Game Free Fire* berpengaruh terhadap Etika Komunikasi Siswa SMPN 28 Solok Selatan.

Sehingga dapat diartikan bahwa bermain *game free fire* dapat mempengaruhi etika komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan yang mengalami dampak negatif baik secara sosial maupun fisik sehingga, menyebabkan munculnya kecanduan untuk terus bermain dari penggunaan *game free fire*. Dengan timbulnya kecanduan untuk terus bermain *game* akan membuat rasa emosional para pemain terus meningkat ketika mengalami kekalahan, dan akan mengejek pemain lain dengan kata-kata kasar serta panggilan yang tidak baik yang dapat menyebabkan seseorang memiliki etika komunikasi yang buruk antara sesama *gamers*, bahkan tidak jarang terbawa kepada orang lain yang ada lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini menggunakan teori dari Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam teori ketergantungan media menjelaskan bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi penggunaan media, maka akan semakin penting media dalam kehidupan seseorang tersebut. Orang yang mengalami kecanduan *game* dapat dilihat dari indikator ketergantungan yaitu *compulsion* (keinginan untuk terus bermain), *conflict* (konflik dengan individu lain), *problems* (timbul permasalahan pada diri sendiri), *silence* (arti pentingnya waktu), dan *withdrawal* (keinginan untuk berhenti) dimana seseorang yang mengalami kecanduan untuk bermain *game* tersebut akan melupakan kewajiban dan tingkah lakunya.

Price dalam Milano juga menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami pengaruh *game* akan mengakibatkan seseorang tidak dapat mengembangkan kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, sehingga dapat membuat hubungan sosial dan etika berkomunikasi mereka dengan orang yang ada di sekitarnya, keluarga dan teman akan menjadi kurang baik serta tidak jarang kemampuan akademik menurun.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Siti Winarni “Pengaruh Penggunaan *Game online freefire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salah Tiga Tahun Pelajaran 2019/2020” hasil dari penelitian menunjukkan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan  $Y = 55.811 + (-0.104) X$ . Adapun besarnya pengaruh yang signifikan penggunaan *game online free fire* terhadap perilaku sosial sebesar 2,7 %. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa penggunaan *game free fire* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku



sosial siswa MI kelas V di Salatiga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *Game Online Free Fire* terhadap perilaku sosial ini berdasarkan Perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online free fire* yang tinggi dapat mempengaruhi penurunan perilaku sosial siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan tentang pengaruh *game free fire* terhadap etika komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan, adalah sebagai berikut:

Setelah melalui analisis uji linear memperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar  $0,473 > 0,05$ . dengan variabel *Game Free Fire* (X) terdiri dari lima indikator yaitu dorongan keinginan untuk bermain *game*, timbulnya permasalahan pada diri sendiri, konflik dengan individu lain, arti penting waktu, Penarikan untuk berhenti terhadap variabel Etika Komunikasi (Y) etika kesopanan, sikap kesantunan antar sesama, kepedulian terhadap sosial. Berdasarkan uji *R-Square* dapat dilihat nilai koefisien pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi pada siswa SMPN 28 Solok Selatan ditunjukkan dengan **nilai *R-square* sebesar 0,519 hal ini berarti bahwa adanya pengaruh Pengaruh *Game Free Fire* terhadap Etika Komunikasi siswa SMPN 28 Solok Selatan sebesar 51,9%**

Sedangkan uji korelasi *product moment* dapat diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat simpulkan bahwa adanya pengaruh atau berkorelasi antara variabel *Game Free Fire* (X) dengan variabel Etika Komunikasi (Y), dan memiliki hubungan yang positif antar variabel. Hasil dari uji korelasi ini memiliki hubungan korelasi kuat, karena **nilai *pearson correlation* 0,721 berada pada kisaran 0,61 – 0,80 = korelasi kuat**. Dan pegujian hipotesis menjelaskan bahwa standar koefisien dengan nilai 0,721 dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . sedangkan dilihat dari t hitung dengan nilai  $9,470 > 1,989$  t tabel, artinya **Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Etika Komunikasi berpengaruh signifikan**.

### Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pengamatan yang telah dilakukan maka peneliti memperoleh informasi selama melakukan penelitian di SMPN 28 Solok Selatan dengan beberapa saran penelitian kepada orang tua diharapkan untuk lebih mengawasi waktu bermain *game* pada anak, serta menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game*. Untuk para pelajar diharapkan lebih meningkatkan bagaimana cara berkomunikasi dengan etika komunikasi yang baik terhadap teman, kesopanan, sikap saling menghargai, kepedulian terhadap sosial, lebih meningkatkan kepatuhan terhadap orang tua, serta diharapkan dapat menjaga nama baik sekolah. Sehingga dengan meningkatkan etika komunikasi yang baik terhadap anak akan mengajarkan untuk lebih menghargai perasan orang lain dan memiliki moral yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Alhasbi, F. dkk. (2023). Pengantar Ilmu Komunikasi. Tahta Madia Grup.
- Ghulam Dzaljad, R., Firmantoro, V., Rahmawati, Y., Pranawati, R., Setiawati, T., Tiara, A., Mustika, S., Prasetya, H., Hariyati, F., Qusnul Khotimah, W., Dwi Fajri, M., Khohar, A., & Dwi Agustini, V. (2020.). *Etika Komunikasi: Sebuah Paradigma Integratif*.
- Morissan. 2021. Teori Individu Hingga Massa. Prenadamedia Group.
- Sarmiati, Elva ronaning roem. (2019). Komunikasi Interpersonal.
- Sugiono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.



## Skripsi/ Jurnal

- Alfathi, I. T., Risdiawan, A., Karim, A., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Dan Siswi SMA Di Kabupaten Bogor.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda.
- Azeharie, S., & Khotimah, N. (2015). Pola Komunikasi Antar pribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Bengkulu The Patterns of Interpersonal Communication between Teachers and Students in Children Daycare “Melati” in Bengkulu. Dalam *Jurnal Pekommas* (Vol. 18, Nomor 3).
- Budianto, I., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2020.). Jurnal E- Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya Proses Komunikasi Interpersonal Antara Guru Dengan Murid Penyandang Autis Di Kursus Piano Sforzando Surabaya.
- Izdni Rahmawati, F., Jabal, H., Pratama, R., Tidar Magelang, U., & Artikel, H. (2020). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Jurusan Mipa SMA Negeri 1 Andong*. <https://doi.org/10.36418/comserva.v2i08.502>
- Juliyana, E., Nurafiah, A., & Sos, S. (2020.). Peranan Internet Dalam Meningkatkan Citra SMA Swasta Budi Agung Medan *The Role Of The Internet In Improving Image Budi Agung Medan Private Vocational School*.
- Lailatul, Mubarakah. 2016. Hubungan Kualitas Pengawasan Orang Tua Dengan Durasi Penggunaan *Game Online* Pada Anak Usia sekolah 10-12 Tahun Di SDN 05 Pagi Kelurahan Jati Kecamatan Pulogadung Jakarta Timur.
- Milano Fajar Anugerah. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 1 Payaraman.
- Mimi, Ulfa. 2017. Pengaruh Kecandua *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Central* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.
- Amirul Fathi Fadhil (2023). Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat Skripsi Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi untuk.
- Putri, A. E., Sumarah, N., & Ekoputro, W. (2020). Pengaruh *Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa di Sekolah*.
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi: Menanamkan Pemahaman Etika Komunikasi Kepada Mahasiswa. *TANJAK : Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127– 135.
- Siti, Winarni. 2020. Pengaruh Penggunaan *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI di Salahtiga Tahun Pelajaran 2019/2020

## Internet

[https:// activeplayer.io/garena-free-fire/#google\\_vignette](https://activeplayer.io/garena-free-fire/#google_vignette)

<https://-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat>